



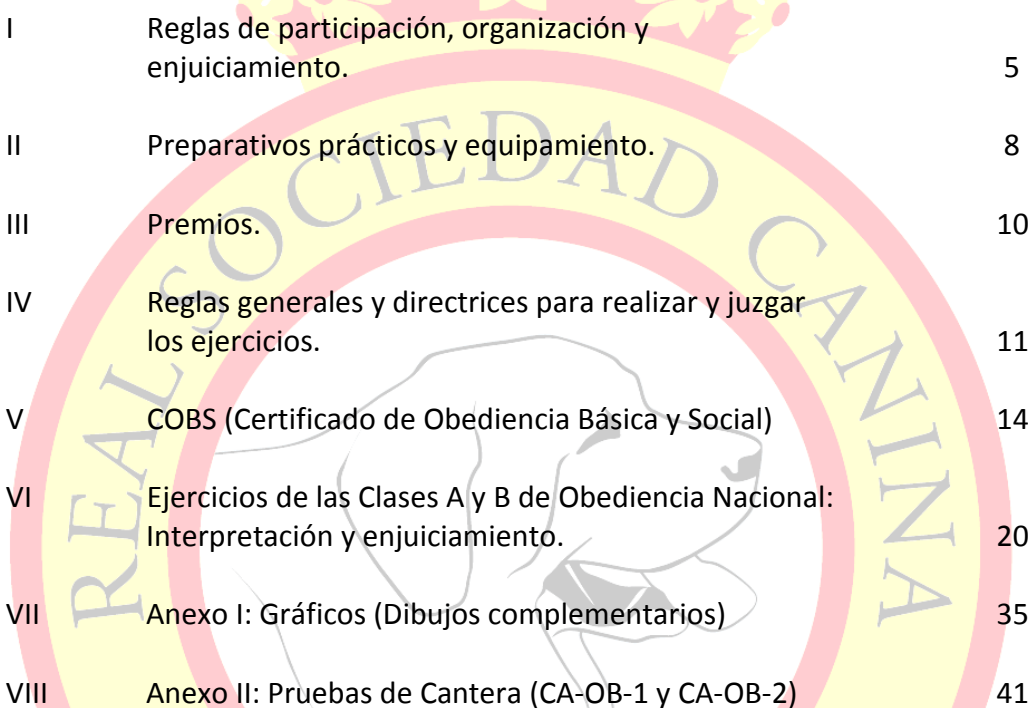
REAL SOCIEDAD CANINA DE ESPAÑA

Lagasca 16. Tel 91 426 49 60*. Fax: 91 435 28 95 – 91 435 11 13. 28001 MADRID
www.rsce.es . E-mail: administracion@rsce.es

**REGLAMENTO NACIONAL DE OBEDIENCIA
DE LA R.S.C.E. CON C.A.C. – OB DE ESPAÑA
Y ACCESO A PARTICIPAR EN COMPETICIONES
EN OBEDIENCIA CLASE INTERNACIONAL (OCI)**

INDICE

Reglamento Nacional de Obediencia de la Real Sociedad Canina de España



I	Reglas de participación, organización y enjuiciamiento.	5
II	Preparativos prácticos y equipamiento.	8
III	Premios.	10
IV	Reglas generales y directrices para realizar y juzgar los ejercicios.	11
V	COBS (Certificado de Obediencia Básica y Social)	14
VI	Ejercicios de las Clases A y B de Obediencia Nacional: Interpretación y enjuiciamiento.	20
VII	Anexo I: Gráficos (Dibujos complementarios)	35
VIII	Anexo II: Pruebas de Cantera (CA-OB-1 y CA-OB-2)	41

REGLAMENTO NACIONAL DE OBEDIENCIA DE LA REAL SOCIEDAD CANINA DE ESPAÑA

PRESENTACION

Tras la modificación del Reglamento de Obediencia en Clase Internacional realizado por la Fédération Cynologique Internationale (F.C.I.) para 2011/2015 resultaba necesario adecuar el Reglamento nacional existente en nuestro país, adaptando tanto las clases y puntuaciones como la filosofía de enjuiciamiento y presentación de los participantes a las pruebas hacia el nuevo modelo y la corriente aplicada en los países con mayor trayectoria en esta disciplina moderna y a la par técnica.

Dado que la Fédération Cynologique Internationale (F.C.I.) continúa otorgando a cada país la potestad de establecer, a nivel nacional, las clases de Obediencia que se implantarán y los requisitos que habrá que cumplir para que un perro pueda participar en Obediencia Clase Internacional, las clases inferiores acordadas en el ámbito nacional no deben nunca establecer exigencias y niveles superiores al nivel igualitario y máximo que se aplica en el nivel Internacional.

Por todo lo expuesto, este nuevo Reglamento nacional de Obediencia establece los siguientes niveles:

1. Superar el COBS: Como Prueba de Obediencia básica para perros de compañía y comportamiento social.
2. Clase A: Primer nivel nacional, específico para pruebas de Obediencia.
3. Clase B: Máximo nivel nacional para pruebas de Obediencia, autorizando a partir de la superación de la misma la participación de guía y perro (a través de diploma) para competir en Obediencia Clase Internacional (OCI).

“Para participar en los niveles anteriormente mencionados, es obligatorio que todo participante con su perro, pertenezca a un Grupo de Trabajo de Obediencia, así como estar en posesión de una Licencia y una cartilla de trabajo de la Real Sociedad Canina de España, tramitada desde dicho G.T. de Obediencia”.

4. Pruebas de Cantera promocionales al Reglamento de Obediencia.

Con el objetivo de promocionar y dar a conocer ante el gran público las ventajas educativas que tiene para el perro la participación en concursos de Obediencia, se presenta como un nivel opcional (no obligatorio), la posibilidad de participar en los niveles elementales CA-OB1 y CA-OB2.

Son en su conjunto, dos niveles de ejercicios sencillos y funcionales a semejanza de lo que se hace en países como el Reino Unido, donde los “grados noveles” obtienen un éxito importante de participación que promocionan en buena medida las Pruebas deportivas de Obediencia.



I- REGLAS DE PARTICIPACION, ORGANIZACION Y ENJUICIAMIENTO.

1 - Requisitos para participar en pruebas de Obediencia.

Para participar en competiciones de Obediencia organizadas por la R.S.C.E. se requiere que el perro esté registrado en un libro de orígenes o registro de inicio (RRC) reconocido por la Fédération Cynologique Internationale (F.C.I.). Serán admitidas todas las razas y tamaños. La edad mínima de participación (incluido el COBS o BH como nivel previo) será de 15 meses.

Si una competición está organizada en conjunto y dentro del marco de una exposición canina no es requisito inscribir al perro en dicha exposición para participar en la prueba de Obediencia.

Los perros que sufran enfermedades contagiosas o tengan anquilostomiasis, sarna o cualquier otro parásito, o que sean agresivos, ciegos o sordos no pueden participar en pruebas de Obediencia.

A las hembras en celo se les permite competir pero deben hacerlo en último lugar y no pueden estar en pista ni alrededores hasta que los demás perros hayan terminado sus ejercicios. Para los ejercicios 1 y 2 de estas hembras se usaran perros en blanco o que ya hayan terminado su participación y siempre con el acuerdo de sus guías.

Serán excluidas las hembras que hayan dado a luz menos de 8 semanas antes de la prueba así como las que vayan a alumbrar dentro de las cuatro semanas siguientes. Si es necesario el Juez comprueba a los perros fuera del ring antes de la competición.

Al margen de las generalidades mencionadas, tanto el participante con su perro, el grupo de trabajo al que pertenece así como el club organizador de la prueba están obligados a cumplir la normativa especificada a tal efecto a través de las circulares que son regularmente aprobadas por la RSCE. Dado que dichas circulares son debidamente actualizadas periódicamente, la información que se expone a continuación debe ser tenida en cuenta con la vigencia en la que se expone este Reglamento (2011) sin que por ello pueda variar en un futuro a través de una nueva circular.

A día de hoy los participantes para pruebas de Obediencia deberán cumplir lo siguiente:

- **Sistema para la superación y convalidación de niveles o clases de Obediencia:**

Todos los perros deben tener su cartilla de trabajo y tener superada la prueba de COBS como nivel básico de acceso a las pruebas de Obediencia.

También será aceptado el BH utilizado en las pruebas de selección. Además todos los perros que acrediten haber participado en cualquier tipo de pruebas organizadas por la R.S.C.E. pueden acceder directamente a la Clase A de Obediencia.

- **Para superar el COBS se necesita obtener un mínimo del 60% de la puntuación, con 100 puntos máximo se necesitan un mínimo de 60 puntos.**

La calificación del BH/VT o BHA/VT será de APTO habiendo aprobado la prueba en sus dos partes: Ejercicios en pista y en zona urbana de indiferencia al tráfico y socialización. Y sin opción a repetir esta prueba una vez obtenido el APTO.

- **Para la superación de las Clases A y B de Obediencia se necesita obtener el 60% de los puntos:**

1. Clase A: Con 120 puntos máximos se necesitan un mínimo de 72 puntos.
2. Clase B: Con 220 puntos máximo se necesitan un mínimo de 132 puntos.

En la Clase A los participantes pueden presentarse tantas veces como quieran para mejorar su puntuación. En Clase B sólo podrán presentarse 3 veces pues se debe animar al concursante a pasar a nivel Internacional.

El concursante que haya superado una vez la Clase B podrá acceder a la Clase Internacional aunque posteriormente suspenda en otra participación posterior ya que en su cartilla constará como aprobado en al menos una de las veces.

Un participante extranjero que quiera participar en España en Clase Internacional debe haber participado en su país en una prueba del mismo nivel (OCI) aunque no lo haya superado, siempre que cumpla con los requisitos exigidos por la Fédération Cynologique Internationale (F.C.I.) expuestos anteriormente.

2 - Requisitos para juzgar competiciones de Obediencia a nivel nacional y en Clase Internacional.

Los Jueces para competiciones de Obediencia deben tener licencia del club canino de su país de origen.

Principio de imparcialidad en los juicios.

A los Jueces no se les permite juzgar a guías que sean miembros de su familia, o a perros de su posesión, miembros de su familia o parientes como hijos, padres, abuelos, nietos, hermanos, hermanas o parientes políticos. Tampoco se les permite juzgar a miembros de su casa o que residan en su casa.

Un perro no puede entrar en competición si el Juez le ha criado, o le estuviera entrenando o si ha estado viviendo en la misma casa con él en el último año antes del concurso.

3 - El Comisario.

Se debe asignar un Comisario Principal responsable de la Prueba, el cual debe estar debidamente cualificado por la RSCE al igual que el Comisario de mesa. Si la prueba es juzgada por más de un Juez debe haber en pista un Comisario principal por Juez (independientemente de que uno de ellos sea el encargado de la dirección de la prueba). Aunque lo ideal es que todos los Comisarios asistentes estén cualificados pueden asistir aquellos que están en periodo de formación (cantera de las competiciones de Obediencia).

Los Comisarios dirigen la prueba y diseñan y montan la pista, presentando el esquema previamente al Juez el cual puede introducir cambios. El Comisario muestra el diseño de la pista a los concursantes antes de iniciarse la prueba pudiendo incluso usar un perro en blanco, si el Juez lo estima, para realizar el repaso y trazado de ésta. El Comisario dirige en todo momento el ejercicio, indicando el principio, la realización, los tiempos y el final del mismo.

Si los competidores son extranjeros el Comisario debe ser capaz de conducir los ejercicios en inglés o una lengua mutuamente convenida.

4 - Dirección de la competición.

Las competiciones de Obediencia están bajo la dirección del Juez del día (Juez árbitro) y el Comisario principal, responsable de la Prueba.

Si ocurre algo que no está contemplado en estas normas y directrices, el Juez decide como proceder o evaluar.

El orden de participación en la prueba se hace por sorteo ante los participantes por el Comisario responsable. El número del sorteo constituye el orden de salida o dorsal de los participantes.

Es deseable la presencia de un veterinario provisto de un lector, garantizando así el cumplimiento de los requerimientos sanitarios y de identificación.

5 - Las obligaciones del guía.

Las obligaciones del guía comienzan desde que entra en el campo de la competición hasta el final de la ceremonia de premios. Deben seguir las directrices que se les indiquen y tener un comportamiento respetuoso así como la indumentaria apropiada. Han de informar de su presencia 30 minutos antes del comienzo de la prueba.

El Juez puede descalificar a un guía si se comporta de un modo impropio. **La decisión del Juez es final y ningún competidor impugnará las decisiones del Juez.**

Se prohíbe castigar al perro. No se permiten collares de púas o eléctricos u otros dispositivos de obligación, no sólo en pista sino en todo el área de la competición así como en los entrenamientos previos a ésta.

El guía debe tener al perro en su lado izquierdo obligatoriamente en Clase B e Internacional y de forma aconsejable en Clase A. Si hay algún impedimento físico al respecto, se permite tener al perro en el lado derecho pero avisando previamente a los Jueces que se pondrán de acuerdo en los efectos de esta variación en su evaluación, y siempre que este cambio esté justificado y no perturbe a los otros competidores.

Por Ej.: Si un guía va en silla de ruedas se colocará en los Ej. 1 y 2 al final de la línea, donde ningún otro perro sea sobrepasado por él.

Un perro puede ser presentado por otro guía que no sea su propietario o conductor habitual si cuenta con un certificado previo de cesión en los términos que marca la RSCE y ha de avisarse previamente en la inscripción. El conductor no podrá ser sustituido durante la prueba.

6 - El comportamiento del perro/ Descalificación.

Un perro que en cualquier momento, hasta después de completar los ejercicios, ataque o lo intente a otros perros o personas será descalificado incluso si la puntuación ha finalizado. En una competición de dos días la descalificación es válida también para el segundo. El incidente será anotado en la cartilla de trabajo del perro y se enviará un informe por parte del Juez a la RSCE o a la organización canina correspondiente a cada país de procedencia.

7 - Normas adicionales.

Cuando el ring está construido o se está construyendo el guía no puede entrar con el perro a no ser que tenga el permiso del Comisario.

En los ejercicios 1 y 2 el mínimo de perros es de 3 y el máximo de 6. En una competición donde el número de perros no sea divisible entre 6 se permite que dos de los grupos sean de 7 perros.

II - PREPARATIVOS PRACTICOS Y EQUIPAMIENTO

Disposición, número de competidores, tamaño del ring y equipo necesario.

1. Disposición de la competición.

En competiciones donde se aplica el Reglamento de Obediencia en Clase Internacional (OCI), el Juez árbitro tiene la facultad, habiéndolo consultado a la comisión organizadora, de decidir el orden de la ejecución de los ejercicios durante el concurso y cómo son agrupados. Este orden debe ser el mismo para todos los participantes. Sin embargo, generalmente se aplica en el orden de los juicios puntuar primero (separando a los competidores en grupos de seis) los ejercicios 1 y 2. Más tarde los competidores son valorados de forma individual en pista en los ejercicios del 3 al 10 ejecutados por este orden. En las pruebas nacionales A Y B suele seguirse este mismo orden, aunque depende del Juez variar esta secuencia.

2. Número de competidores.

Se recomienda que un Juez no juzgue más de 4 perros a la hora y no más de 25 perros por día. Si se designa más de un Juez y éstos no juzgan en conjunto (sumando los puntos y hallando la media), separándose los ejercicios por parcelas Ej.: 1 y 2 para un Juez, del 3 al 6 para otro y de 7 al 10 para otro, cada Juez juzga los ejercicios designados para él por completo para todos los perros.

3. Tamaño del ring de Obediencia.

El tamaño del ring para una competición de interior debe ser al menos de 20mx30m. Cuando la competición es al aire libre el tamaño deseable es de 25mx40m., aunque puede ser más pequeño si los ejercicios se dividen entre más de un ring y aquellos ejercicios que requieren más espacio son agrupados juntos. Es potestad del Juez decidir si el tamaño del ring es aceptable o no. Un ring debe estar claramente marcado.

4. Equipamiento.

Es responsabilidad de la comisión organizadora mantener disponibles las regulaciones e instrucciones del Reglamento en la zona de competición.

Se requiere un saltímetro de 1m. de ancho y ajustable en altura desde 10cm. a 100cm. a intervalos de 10cm. (Ejercicio 8). En contraste con una valla de Agility el saltímetro no debe tener alas laterales.

Debe haber disponibles un número suficiente de marcadores y conos para indicar los lugares de ejecución. La altura de los marcadores y conos debe ser de aproximadamente 15cm.

Apport de madera – máximo 450grs. en tres tamaños, según las distintas razas.

Apport metálicos – máximo 200 grs. en tres tamaños, según las distintas razas.

Bloques de madera – (10 cm.x 2cm. X 2cm.), en número de cuatro por cada competidor.

También debe haber tablillas de numeración para mostrar la puntuación concedida. Ha de haber disponibles cartulinas con grabados de las distintas posiciones (sentado, tumbado, en pie) para el Ejercicio 10 de cambio de posiciones. También puede usarse un triángulo giratorio con el que indicar las posiciones.

Existirán tarjetas amarillas y rojas con las que el Juez puede dar una amonestación (amarilla) o descalificar (roja). Además es necesario un ordenador portátil con impresora (en pista) para que el Comisario de mesa pueda cumplimentar e imprimir durante la prueba las hojas de examen de los participantes, las puntuaciones, la clasificación final y los diplomas acreditativos. Los diplomas pueden también estar previamente impresos para rellenar después a mano.

Debe haber un número suficiente de escarapelas (premios) para los distintos galardones según la puntuación obtenida: Excelente, Muy Bueno, Bueno.



III - PREMIOS.

Los colores usados en Obediencia para premiar son el negro- rojo – amarillo, tanto en ribetes como en los rosetones que conforman las escarapelas. En todos los países donde se celebran competiciones de Obediencia Clase Internacional todo perro que consiga una puntuación establecida en Obediencia debe ser galardonado con una escarapela de este color en su base principal, siendo completada por otros rosetones exteriores y por lazos dobles que identificarán la escala de valor para los puntos obtenidos:

- Se concede una escarapela roja a los ganadores del 1º premio – Excelente: 256 – 320 puntos.
- Se concede una escarapela azul a los ganadores del 2º premio – Muy Bueno: 224 – menos de 256 puntos.
- Se concede una escarapela amarilla a los ganadores del 3º premio – Bueno: 192 – menos de 224 puntos.

Dado que pueden usarse otros colores según las tradiciones de cada país para el Reglamento Nacional de Obediencia la RSCE establece los siguientes colores, iguales en Clase A y B (aunque especificado el nivel en la parte central de la escarapela):

- Escarpela amarilla y roja a los ganadores del 1º premio: Excelente

<u>Clase A</u>	<u>Clase B</u>
96- 120 puntos	176- 220 puntos

- Escarpela roja a los ganadores del 2º premio: Muy Bueno.

<u>Clase A</u>	<u>Clase B</u>
84 – menos de 96 puntos	154 – menos de 176 puntos

- Escarpela amarilla a los ganadores del 3º premio: Bueno.

<u>Clase A</u>	<u>Clase B</u>
72 – menos de 84 puntos	132 – menos de 154 puntos

Si dos o más perros terminan con la misma puntuación, con el objetivo de obtener una clasificación final, deben sumarse los puntos de los ejercicios 3, 5 y 6. Si siguen empatados se repetirán los ejercicios.

Certificado de Obediencia Nacional CAC - OB.

El perro ganador (si es macho debe tener dos testículos) recibe el CAC-OB. De la RSCE. El segundo clasificado obtiene la reserva CAC-OB, obteniendo ambos la escarapela correspondiente.

Los colores deben ser los de Obediencia Nacional (amarillo y rojo) así como el de CAC (blanco) y el de reserva (naranja). Por Ej. un rosetón básico y ribetes blancos o naranjas y los rosetones más pequeños amarillo y rojo. Además debe mostrar en el centro el texto CAC-OB o reserva CAC-OB.

Campeón nacional de Obediencia.

Para obtener el título de Campeón de Obediencia de España el perro debe ganar dos CAC-OB en dos concursos en regiones distintas con al menos dos Jueces y conseguir al menos un “Muy Bueno” a los 15 meses o más en una exhibición canina de la RSCE. Debe transcurrir un año y un día al menos entre las dos CAC-OB y es obligatorio que una de las puntuaciones sea conseguida en el concurso principal de Obediencia anual celebrado en Madrid.

IV - NORMAS Y DIRECTRICES GENERALES PARA LA REALIZACION Y JUICIO DE LOS EJERCICIOS.

Si ocurre algo no contemplado en estas normas explicadas a continuación el Juez decide como proceder o evaluar y su decisión es final e impugnabile.

1. Puntos concedidos.

Las puntuaciones de Obediencia son clasificadas como sigue: 0-5-5,5-6-6,5-7-7,5-8-8,5-9-9,5-10.

Dicha puntuación es multiplicada por el coeficiente de cada ejercicio. Si hay más de un Juez se suman las puntuaciones de los Jueces y se divide por el número de Jueces para hallar la media. Este resultado se multiplica por el coeficiente.

La descalificación significa el fin de la puntuación y la pérdida de los puntos conseguidos así como la imposibilidad de continuar la prueba.

Fallar un ejercicio supone la pérdida de los puntos conseguidos en él. Pero el perro puede continuar la prueba.

La tarjeta amarilla es una advertencia. El Juez puede mostrarla en base al comportamiento del guía o del perro. Dos tarjetas amarillas suponen la descalificación. La tarjeta roja supone descalificación directa.

2. Realización de los ejercicios.

El Juez puede elegir el orden de ejecución de los ejercicios siendo el mismo orden para todos los competidores.

Los ejercicios comienzan y terminan con el perro en la posición de "junto" (sentado a la izquierda del guía).

El perro "debería" estar a la izquierda del guía entre ejercicios. Esto es obligatorio en Clase B, el perro no debe dar la sensación de estar libre entre un ejercicio y otro. En Clase A hay cierta flexibilidad al respecto siempre que no exista descontrol o sobreexcitación.

Si un perro deja el ring durante o entre ejercicios será descalificado (tarjeta roja) en Clase B y penalizado (tarjeta amarilla) en Clase A, siempre que no cause ningún incidente con otro perro o personas y responda rápido a la 1ª llamada del guía. Si se repite el abandono será descalificado.

El guía debe dejar la correa fuera del ring o en la mesa del Comisario durante toda la prueba en Clase B. En Clase A puede tener la correa consigo durante la prueba pero en el bolsillo o a modo de bandolera sobre el hombro izquierdo. Sólo puede ser usada para la entrada y salida en pista o en caso extremo como una pelea etc., y siempre que lo indique el Juez o el Comisario principal.

Todos los ejercicios comienzan cuando el Comisario ha colocado al guía y a su perro en el lugar de inicio (punto de partida) y el guía confirmen que están listos para comenzar. Los ejercicios acaban cuando el Comisario anuncia "fin del ejercicio". No está permitido el uso de ayudas condicionales tales como señalar lugares o direcciones al perro antes o durante el ejercicio, salvo en aquellos en los que el uso de señales estén relacionadas con el ejercicio. Tanto en Clase B como en Internacional suponen el fallo del ejercicio. En Clase A un uso discreto de pre-condicionantes es tolerado siempre que la posición de salida sea "limpia" una vez que se confirma al Comisario que se está listo para empezar.

Las palabras usadas como órdenes en estas normas son recomendaciones pero se pueden usar otras u otros idiomas siempre que sean cortas.

No se permiten premios de comida ni juguetes en el ring ni entre ni durante los ejercicios, su uso causará la descalificación.

No se permite al guía tocar al perro u otras formas de refuerzo durante los ejercicios lo que traerá el fallo del ejercicio. No obstante se permite felicitar y una leve caricia al finalizar el ejercicio. El exceso de excitación, jugueteo, saltos etc., conlleva la tarjeta amarilla. En caso de repetirse dicha situación se le mostrará la tarjeta roja y la expulsión. Aun así el rigor en la aplicación de estas normas depende de la interpretación y sentido pedagógico de los Jueces quienes con flexibilidad y conocimiento sabrán dispensar a los guías más inexpertos con una advertencia verbal previa.

El Juez tiene derecho a parar un ejercicio si considera que el perro no tiene capacidad para realizarlo. Tal ejercicio será fallado. Asimismo el Juez puede conceder una segunda oportunidad si considera que algún factor fortuito o externo que ha impedido las oportunidades del guía con su perro.

El Juez tiene derecho a excluir a un perro de la prueba si no se comporta correctamente o causa perturbaciones por ladrar o gemir continuamente. En caso del ladrido o gemido el Juez puede advertir verbalmente la primera vez, si se repite mostrar la tarjeta amarilla y si continua mostrar la roja y descalificar.

Si el perro deja al guía durante un ejercicio y está fuera de control, el guía puede llamar una vez sin dejar su posición. Si el perro vuelve a la primera no obtendrá más de 5 puntos. Si necesita más de una orden, el Juez mostrará una tarjeta amarilla, se falla el ejercicio y se pasa al siguiente.

Si el perro no vuelve será descalificado, al igual que si se marcha una segunda vez aunque vuelva a la primera orden.

En el ejercicio de llamada (Ejercicio 5) se permite que el perro llegue sentándose frente al guía pero debe luego a la orden tras la indicación del Comisario rápidamente adoptar la posición de junto, pasando muy pegado al guía.

En todos los ejercicios de cobro (Ejercicio 7, 8 y 9) se permite que el perro se siente frente al guía para la entrega tras la indicación del Comisario teniendo luego que volver a junto rápidamente y muy pegado al guía.

En los ejercicios de cobro y llamada el Juez no tiene necesidad de saber la preferencia del guía en cuanto a la forma de llegada. Si el ejercicio es realizado con elegancia se pueden obtener todos los puntos.

En ejercicios donde las órdenes o señales están permitidas el guía debe informar al Juez antes de comenzar en el caso de usar señales, no siendo necesario si se permiten ambas cosas simultáneamente.

3. Evaluación de los ejercicios.

La evaluación comienza cuando el guía confirma la pregunta del Comisario “¿está usted listo?”, y termina cuando el Comisario anuncia “fin del ejercicio”.

Todos los comandos adicionales, dobles comandos, lenguaje corporal etc. Serán penalizados. La regla general varía según el nivel quedando como sigue:

- Clase A = Se restará 1 punto cuando se repita un comando y sea obedecido. Se restarán 2 puntos por cada comando duplicado si no son obedecidos teniendo que usar el guía máximo 3 comandos Un tercer comando obedecido supone 5 puntos.
- Clase B = La regla general es como la de OCI. Se restarán 2 puntos por cada comando duplicado y se fallará el ejercicio, o parte de él, por un tercero.

Un perro que ladra incluso ocasionalmente durante un ejercicio será penalizado. Ladrar puntualmente supone obtener 7 puntos y continuamente falla el ejercicio. Si se repite en varios ejercicios se le descalificará.

Se falla el ejercicio si el guía da pasos al dar el comando.

Si el perro se anticipa al comando al inicio del ejercicio perdiendo el junto no se concede más de 8 puntos.

Si el perro abandona al guía una vez empezado el ejercicio pero sin haber recibido la orden falla el ejercicio.

Si el guía castiga al perro durante el ejercicio se falla. El Juez puede mostrar la tarjeta amarilla. Si el castigo es grave durante o entre ejercicios se le descalifica. Ante un incidente grave (detestable para el público) el Juez tiene la obligación de dar parte a la R.S.C.E.

Si el perro evacua durante o entre ejercicios es descalificado (tarjeta roja). No obstante en Clase A si el perro marca levantando la pata será motivo de advertencia (tarjeta amarilla).



V - COBS (Certificado de Obediencia Básica y Social) NORMAS Y REGLAMENTO

El COBS es el primer nivel del Reglamento de Obediencia.

El Certificado de Obediencia Básica (COBS) está destinado a evaluar el nivel de obediencia a través de la ejecución de ejercicios prácticos que se pueden utilizar en el día a día en la convivencia con los perros.

La obtención de éste Certificado (COBS) será necesario para aquellos guías que quieran proseguir a nivel de competición deportiva o simplemente para introducir el aprendizaje de ejercicios de obediencia en la vida de su perro.

Las pruebas para obtener el COBS estarán abiertas a todos los interesados.

Los participantes que hayan alcanzado puntuación necesaria para obtener el COBS, recibirán un Diploma de Obediencia Básica (COBS) emitido por el G.T. de Obediencia colaborador de la R.S.C.E. y firmado por los jueces de la prueba.

Calificaciones.

Para obtener el COBS es necesario obtener un 60% del total de la puntuación.

En el COBS serán atribuidas las siguientes puntuaciones:

EXCELENTE	80% a 100% de la puntuación máxima (80 a 100 puntos)
MUY BUENO	70% a 79.9% de la puntuación máxima (70 a 79.9 puntos)
BUENO	60% a 69.9% de la puntuación máxima (60 a 69.9 puntos)
NO CLASIFICADO	Inferior al 60% (0 a 59.9 puntos)

Material permitido.

Solo será permitido el uso de correas de **cuero o nylon** o cualquier otro material flexible, estarán igualmente permitidos los collares de eslabones metálicos (en posición fija), en la base del cuello. **No están permitidos los collares de púas o punitivos.** Las correas tienen que ser de 1m. o similar, de cuero o nylon.

Para los ejercicios sin correa, éste debería ir metida por completo en el bolsillo, o bien llevarla en bandolera de izquierda a derecha, o entregarla al Comisario antes de comenzar el ejercicio.

Ejercicios para COBS.

Ejercicios y puntuaciones.

	Ejercicios	Coeficiente	Puntos
1	Presentación del perro en grupo	1	10
2	Permanencias tumbado en grupo	1	10
3	Junto con correa en grupo	1	10
4	Junto sin correa	2	20
5	Junto con tumbado y regresar al perro	1	10
6	Llamada libre y directa 15m.	1	10
7	Cobro de objeto	1	10
8	Posiciones a 3m. de distancia	2	20
	TOTAL		100

Orden de ejecución de los ejercicios.

1. Presentación del perro.

Realización. Los conductores harán la presentación de su perro con la correa puesta, mostrarán los dientes del perro al Comisario y darán un paso al frente para presentar a su perro cuando el Comisario lo indique. El Comisario deberá poder acariciar al perro pudiendo el conductor asegurar la cabeza. El Juez saludará a los conductores y, si así lo considera, también acariciará a los perros que estime necesario.

Instrucciones. Durante el enjuiciamiento, el Juez debe tener en cuenta las señales de ansiedad, agresividad o timidez, pudiendo estos factores ser penalizados.

Penalizaciones.

Resistencia / Dificultad para mostrar los dientes	- 4 puntos
Incapacidad para mostrar los dientes del perro + de 30 seg.	- 10 puntos.
Timidez excesiva	- 2 puntos
Agresividad no controlada	- 10 puntos

2. Permanencia en tumbado a 10 metros (1 min.).

Ordenes. Tumba – Quieto – Sienta.

Realización. Los conductores deberán alinear los perros a 4 metros de distancia entre sí. A la orden del Comisario, los conductores mandarán tumbarse a sus perros y darán el comando Quieto.

Después del comando, los conductores aguardarán a la orden del Comisario para colocarse a una distancia de 10m., donde permanecerán frente a los perros hasta la orden de regresar a los perros.

Instrucciones. Será considerado que el perro está tumbado, aquel perro que tenga los cuartos traseros y por lo menos un codo en el suelo.

Durante el ejercicio, el conductor debe estar a la vista del perro.

Durante el ejercicio, los perros no deben tener distracciones.

El ejercicio termina cuando el conductor se encuentra al lado del perro y da el comando Sienta.

Penalizaciones.

Comando adicional	- 0.5 puntos
Si no se tumba antes de que el conductor avance	- 2 puntos
Comandos adicionales con el conductor alejado	- 1 punto
Cambiar la posición	- 2 puntos
Cambio de posición con 2 ordenes	- 1 punto
Cambio de posición con + de 2 ordenes	- 5 puntos
Cambio de posición con + de 3 ordenes	- 10 puntos
Perturbar a otros perros, ejercicio terminado	- 10 puntos

NOTA: En el caso de que un perro sea perturbado, el ejercicio deberá ser repetido pudiendo obtener la puntuación total que tiene el ejercicio.

3. Junto con correa.

Comando. Junto (al iniciar y en cada cambio de dirección) – Sienta.

Realización. Los conductores deberán alinear a los perros a una distancia de 4m. entre ellos. El conductor de cada perro iniciará su ejercicio a la señal de Comisario (o Juez), se posicionará en el lugar que le indiquen con su perro sentado a su lado izquierdo. Cuando le sea indicado, iniciará su trayecto efectuando una línea recta por delante y otra por detrás del resto de los conductores y sus perros, (la Organización deberá asegurar la presencia de 5 perros y sus conductores) regresando al lugar de partida. El ejercicio terminará cuando el conductor llegue al punto de partida y ordene sentarse al perro a su izquierda.

La distancia entre el conductor y el resto de los participantes cuando haga cada participante la línea recta por delante y por detrás, será de 2m.

El junto se iniciará siempre por delante de los perros alineados para posteriormente pasar por detrás, trazando un rectángulo.

Instrucciones. Durante este ejercicio, el conductor moverá los brazos con naturalidad y mantendrá la correa en la mano izquierda sin tensar, para no perturbar ni influenciar al perro durante la ejecución del ejercicio.

Durante la ejecución del ejercicio, el perro seguirá correctamente al lado del conductor, a su izquierda (preferiblemente) o pudiendo ir a su derecha, aunque si es así, deberá ir por éste lado durante toda la prueba sin que el conjunto del seguimiento sea perturbado.

Durante la ejecución del ejercicio (seguimiento), será evaluada tanto la conjunción como la armonía, así como el comportamiento del perro que realiza el ejercicio y, en general, también el de los perros que permanecen sentados en espera.

Penalizaciones.

Comandos adicionales	- 0.5 puntos.
Separarse más de 0.5 m. del conductor	- 1 punto/alejamiento
Separarse el largo de la correa	- 2 puntos / alejamiento
Separarse llevando la correa tensa	- 10 puntos
Separarse continuamente del conductor 0.5m. durante 5m.	- 3 puntos
No respetar el recorrido indicado	- 2 puntos
Tirón de correa por el perro o por el conductor	- 0.5 puntos/tirón.

4. Junto sin correa.

Ordenes. Junto (al inicio y en cada cambio de dirección) – Sienta.

Realización. El conductor y el perro deberán efectuar un recorrido de 20m. con al menos un giro a izquierda, un giro a derecha y una media vuelta. El ejercicio termina cuando los conductores lleguen al final del recorrido indicado, terminando el ejercicio con el perro sentado a su lado. La forma del recorrido de junto, será una “L” de ida y vuelta.

Instrucciones. Durante el ejercicio, el conductor seguirá el camino que le haya sido previamente indicado, balanceando los brazos con naturalidad.

Durante el recorrido, el perro irá correctamente situado al lado del conductor y a su izquierda, o pudiendo ir a su derecha, aunque si es así deberá ir por este lado durante toda la prueba.

Penalizaciones.

Comandos adicionales	- 0.5 puntos
Separarse más de 0.5m. del conductor	- 1 punto/alejamiento
Separarse más de 1 m. del conductor	- 2 puntos/alejamiento
Separarse más de 2m. del conductor	- 10 puntos
Separarse continuamente del conductor 0.5m. durante 5m.	- 3 puntos
No respetar el recorrido indicado	- 2 puntos

5. Junto sin correa con tumbado sobre la marcha y regreso al perro.

Ordenes. Junto – Tumbado (Comando o Gesto) – Sienta.

Realización. A la indicación del Comisario, el conductor del perro efectuará un recorrido en junto en línea recta con una distancia de aproximadamente 20m. A la mitad del recorrido, el conductor dará un comando para que el perro se tumbé, continuando el guía andando hasta el final del recorrido marcado, donde se dará media vuelta regresando al perro directamente. El ejercicio terminará con el perro sentado al lado del conductor.

Instrucciones. El lugar donde el perro debe tumbarse estará marcado a mitad del recorrido.

Para dar el comando tumbado, el conductor puede alterar el paso o parar momentáneamente (máximo 1 segundo).

Penalizaciones.

Comando adicional junto al perro	- 0.5 puntos
Comando adicional alejado	- 1 punto
Parada demasiado larga para dar el comando	- 2 puntos
Parar pero no hacer la posición de tumbado	- 1 punto
Moverse menos de 3 veces su cuerpo	- 1 punto/cuerpo
Moverse más de 3 veces su cuerpo	- 10 puntos
Cambiar la posición	- 1 punto
Separarse durante el junto	Se aplicarán las penalizaciones que se usan en el ejercicio 4.

6. Llamada libre y directa.

Ordenes. Tumbado – Quieto – Llamada – Junto (Para conductores que reciben al perro de frente).

Realización. Con el perro colocado en la posición de tumbado, el conductor se dirigirá a una distancia de 15 metros.

A la orden del Comisario, el conductor llamará al perro al junto debiendo éste sentarse a la izquierda del guía. Estará permitido que el conductor reciba al perro de frente, debiendo colocarse éste a la orden de junto al lado izquierdo del conductor.

Instrucciones. El perro deberá responder inmediatamente a la llamada.

Para la puntuación final deberá tenerse en cuenta la velocidad del perro, que debe ser como mínimo al trote. La velocidad lenta será penalizada.

Penalizaciones.

Cambiar la posición	- 1 punto
Moverse menos de 3 veces su cuerpo	- 1 punto/cuerpo
Moverse más de 3 veces su cuerpo	- 10 puntos
Anticipar la llamada	- 5 puntos
No ir directo al guía	- 2 puntos
Velocidad lenta	- 2 puntos
El perro no se sienta al final	- 1 punto
Comando adicional junto al perro	- 0.5 puntos
Comando adicional por alejamiento	- 1 punto

7. Cobro de objeto.

Ordenes. Busca (hasta 3 comandos están permitidos desde que el perro parte al objeto hasta la entrega) – Sienta – Suelta.

Realización. El conductor deberá lanzar un objeto personal (preferentemente un apport de cualquier forma, tamaño o material); a la señal del Comisario, el conductor enviará al perro a cobrar el objeto.

Al regresar con el objeto, el perro deberá adoptar la posición de sentado junto a su guía. El objeto debe ser tomado con calma. Para la posición de sentado, el conductor podrá dar un comando extra.

El objeto será lanzado en terreno abierto y limpio de obstáculos, a una distancia aproximada de 10m. del conductor. El Comisario deberá indicar previamente el lugar aproximado hacia donde debe ser lanzado el objeto.

Instrucciones. El perro debe entregar el objeto a menos de 1m. del conductor. El tiempo terminará cuando el perro se encuentra a 1m. del conductor. Durante el ejercicio puede darse una orden extra de “cobra”; las demás ordenes para direccionar e indicar al perro, serán consideradas adicionales (3 ordenes máximo). El tiempo previsto para el cobro del dependerá de la intensidad y decisión mostrada por el perro durante la ejecución del ejercicio.

El conductor puede echar un paso atrás para motivar al perro a volver.

El conductor puede moverse después de que el perro entregue el objeto.

El conductor debe ser capaz de recuperar el objeto del suelo o de la boca del perro sin tener que moverse, en caso de moverse perdería todos los puntos.

Penalizaciones.

Anticiparse a la orden	- 2 puntos
Comando adicional junto al perro	- 0.5 puntos
Comando adicional separado del perro	- 1 punto
Evitar la partida anticipada del perro	- 2 puntos
Jugar o deteriorar el objeto	- 1 punto (máx.).
Dejar caer el objeto y volver a recogerlo	- 0.5 puntos/cada vez
Sentarse y dejar caer el objeto	- 0.5 puntos
No se sienta pero entrega	- 0.5 puntos
No se sienta y deja caer el objeto	- 1.5 puntos
No entrega el objeto	- 2 puntos
Coger al perro antes de la entrega	- 10 puntos
Exceder el tiempo de 1 min.	- 10 puntos
El conductor se mueve hacia el perro	- 10 puntos

8. Posiciones.

Ordenes. Tumbado – Sentado – Tumbado - Sentado.

Realización. Cuando lo indique el Comisario, el conductor colocará al perro a su lado colocando los cuartos traseros del perro por delante de una marca. Posteriormente a la orden del Comisario, mandará tumbar al perro. Seguidamente avanzará 3m. y se girará mirando hacia el perro, cuando el Comisario lo indique hará dos cambios de posición, primero sentado, luego tumbado y regresará al perro.

El ejercicio termina cuando el conductor regrese al perro y le mande sentar a su lado.

Instrucciones. Existirá una marca en el suelo para colocar al perro por delante de la misma. Para éste ejercicio, podrán darse comandos gestuales y orales simultáneamente, siendo cortos.

Si el perro avanza, será penalizado. Si avanza más de dos cuerpos perderá todos los puntos. El perro no deberá recolocarse o descolocarse lateralmente más de una vez.

Falla el ejercicio si no responde al sentado y continúa tumbado.

Falla el ejercicio si realiza dos posiciones pero son incorrectas. Ej. Primera “en pie” y segunda “sentado”.

En el caso de que se falle una posición y tome correctamente la siguiente, recibirá la mitad de los puntos.

En cada posición se permiten 2 comandos adicionales, se penalizará si el conductor tarda más de 5 segundos.

Para que el conductor pueda separarse del perro debe esperar la autorización del Comisario para colocarse en el lugar indicado. Si no espera la autorización será considerado un error.

Penalizaciones.

No esperar la autorización del Comisario	- 1 punto
Falla la posición inicial	- 1 punto
Fallar la posición de tumbado al lado	- 2 puntos
El perro se mueve	- 2 puntos
El perro se mueve 1 vez su longitud	- 5 puntos
El perro se mueve 2 veces su longitud	- 10 puntos
Se salta el sentado y permanece tumbado	- 10 puntos
Realiza dos posiciones erróneas	- 10 puntos
Falla el sentado (ej. en pie) y se tumba correctamente	- 5 puntos
El perro cambia de posición cuando regresa el guía	- 1 punto
Comando adicional	- 0.5 puntos

VI – CLASES NACIONALES DE OBEDIENCIA

CLASE A

EJERCICIO 1- Sentado en grupo durante 1 minuto, con el guía enfrente a 3m.

Comandos: “Sienta”, “Quieto”.

Ejecución: Mínimo 3 perros. Máximo 6.

Se coloca a los perros alineados en sentado junto a sus guías a una distancia de 3 metros entre ellos. Cuando el Comisario lo indique los guías se alejan posicionándose a 3m. frente a su perro. El minuto de tiempo engloba desde el inicio del alejamiento hasta el regreso de los guías.

Nota: En la realización de los ejercicios no está permitido llevar a los perros con correa. Sólo podrá usarse en la entrada a pista y en la salida una vez finalizado el ejercicio 10. Durante toda la prueba la correa deberá permanecer en un bolsillo o cruzada sobre el hombro izquierdo.

Indicaciones: Un perro que se ponga de pie, se tumbe o se mueva más de la longitud de su propio cuerpo consigue 0 puntos. Si el perro ladra se restarán 1 o 2 puntos. Si el ladrido es persistente durante la mayoría del ejercicio se considerará fallo y obtendrá 0 puntos. Cualquier cambio de posición (tumbarse o ponerse de pie) en el momento del retorno del guía significará la pérdida de 2 puntos, siempre que no haya pérdida de control lo que significará un máximo de 5 puntos. Si un perro se levanta y acerca a otro con riesgo de pelea, el ejercicio se parará y reanudará sin el perro del conflicto.

Se recomienda que el área fuera del ring frente a los perros esté acotada (nadie ajeno al personal de la organización de la Prueba puede estar dentro de la misma) durante el ejercicio. Si esto no fuera posible por las dimensiones de la pista se aconseja que las señalizaciones de permanencia se coloquen en el centro de ésta. Lo mismo se recomienda para el Ejercicio 2.

Coficiente: 1

Máximo puntos: 10

EJERCICIO 2- Tumbado en grupo durante 2 minutos, con el guía a la vista a 15m.

Comandos: “Tumbado”, “Quieto”, “Sienta”

Ejecución: Mínimo 3 perros. Máximo 6 perros.

Los perros están sentados junto a sus guías a 3m. entre ellos (como en el ejemplo anterior). El Comisario irá ordenando tumbar a los perros uno a uno, de izquierda a derecha. A la orden los guías se alejan alineados a 15m. de distancia y permanecerán de costado a su perro en la dirección que se les indique.

El tiempo comienza a contar desde que los guías quedan situados a 15m. de distancia. Una vez transcurrido el tiempo reglamentario se ordena a los participantes que regresen junto a sus perros y allí se les pedirá que los sienten uno a uno, ahora de derecha a izquierda de forma que el 1º en tumbarse sea el último en sentarse.

Indicaciones: Si el perro se sienta o pone de pie o se mueve más de la longitud de su cuerpo falla el ejercicio (0 puntos). Cualquier movimiento debe reducir claramente puntos. El ladrido será penalizado con 1-2 puntos, si persiste se fallará el ejercicio. Aunque este es un nivel base de Obediencia y las muestras de inquietud, tales como cambios de apoyo, no deben ser penalizadas como en niveles superiores, no se debe dar sin embargo la impresión de ansiedad o agitación en el perro. Está permitido que en la permanencia los perros muevan la cabeza y miren a su alrededor y muestren interés hacia alguna distracción tanto dentro como fuera del ring.

Si un perro se levanta y acerca a otro perro con riesgo de pelea se parará el ejercicio para reanudarse sin el perro del conflicto. Si el perro se sienta o levanta cuando se aproxima el guía no se concederán más de 5 puntos.

Coficiente: 1

Máxima puntuación: 10

EJERCICIO 3- Junto sin correa.

Comando: “Junto”

Ejecución: Este ejercicio se efectúa en movimiento sobre un cuadrado de 10m*10m., empezando el recorrido por el cono situado en el margen inferior izquierdo, de manera que se recorren tres líneas rectas (ida y vuelta) obviando la cuarta recta situada entre el cuarto y primer cono. Se trazará el recorrido a distintas velocidades (normal, rápido y lento) de modo que en el conjunto de las tres velocidades, se realizarán dos de cada uno de los distintos elementos de dificultad que se exigen en el seguimiento libre; es decir, dos giros a la derecha, dos giros a la izquierda, dos medias vueltas y dos paradas. La realización del ejercicio será indicada por el Comisario, siguiendo un recorrido prefijado y siempre igual para todos los participantes. (Ver anexo dibujos complementarios).

El perro sin correa debe seguir al guía de forma voluntariosa caminando con el hombro a la altura de su rodilla izquierda de forma paralela. El guía debe mover los brazos de forma natural pudiendo usar la orden de junto en cada comienzo y en los cambios de velocidad. Las medias vueltas pueden realizarse hacia la izquierda o la derecha. También está permitido el “giro alemán” (el guía gira hacia la izquierda y el perro gira alrededor de él por la derecha) pero ha de hacerse muy pegado. Cuando el guía se detiene el perro tomará la posición de sentado junto a él sin recibir comando alguno.

Nota: Antes de empezar el ejercicio el Comisario entrega al guía un bloque de madera (10cm*2cm*2cm) para la prueba olfativa del Ejercicio 9, que el guía marcará con su número de dorsal y guardará en su bolsillo hasta que el Comisario se lo pida.

Indicaciones: Se falla el ejercicio si el perro abandona al guía o sigue a éste a una distancia mayor de medio metro durante la mayor parte del recorrido. Si el perro se mueve lentamente sólo conseguirá 6-7 puntos.

La falta de conjunción y los comandos adicionales son considerados fallos. También será penalizado el perro que no vaya paralelo a su guía con la pérdida de 2 puntos.

Coficiente: 1

Máxima puntuación:10

EJERCICIO 4- “Sentado” y “Tumbado” sobre la marcha.

Comandos: “Sienta”, “Tumbado”, “Junto” (3 veces)

Ejecución: El ejercicio se realiza en marcha sobre un cuadrado de 10m*10m configurado por 4 conos. El punto de partida está en el centro del primer lado del cuadrado (lado derecho). Desde allí y a la orden del Comisario, el guía inicia la marcha con su perro en junto recorriendo el cuadrado en contra de las agujas del reloj, de manera que los giros sean hacia la izquierda, hasta el centro del lado siguiente donde el Comisario le ordenará sentar al perro. El guía seguirá caminando hasta rodear por su izquierda el cono siguiente situado frente al perro, para regresar hacia él sobrepasándolo y rodeando ahora (también por la izquierda), el cono situado detrás de modo que volverá hasta el perro recogéndolo sobre la marcha a la orden de “junto”. Seguidamente se continúa con el recorrido en el mismo sentido hasta que el Comisario le ordene tumbar al perro en la mitad del siguiente lado del cuadrado.

El guía hará exactamente el mismo recorrido que en el sentado pero rodeando los conos correspondientes (el de delante y detrás del perro) recogiendo a su perro sobre la marcha igualmente. (Ver dibujos complementarios).

El ejercicio termina cuando el guía con su perro en junto realiza una parada en el último lado del cuadrado. Las posiciones de sentado tumbado deben ser paralelas y aproximadamente a 0,5m. de las líneas imaginarias del cuadrado. Se tendrá en cuenta el tamaño del perro. Los giros no podrán ser redondeados sino de 90º.

Indicaciones: Si el perro no adopta la posición ordenada no se concederán más de 7 puntos, Ej.: sentarse en vez de tumbarse. Si el perro no se queda quieto no obtendrá más de 6 puntos. Para conseguir alguna puntuación en una posición dada el perro no debe moverse más allá de su propia longitud corporal después del comando, y tomar la posición ordenada antes de que el guía haya rodeado el cono situado enfrente.

Se tendrá en cuenta la colocación (en paralelo) del perro sobre la marcha, así como la ejecución de las esquinas que deben trazar un ángulo de 90º y la velocidad del perro en el seguimiento.

Fallar las dos posiciones supone fallar el ejercicio. (0 puntos)

Coficiente: 1

Máxima puntuación:10

EJERCICIO 5- Llamada desde la posición de tumbado.

Comando: "Aquí"

Ejecución: Se coloca al perro en la posición de tumbado y el guía camina aprox. 30-35m. en la dirección indicada. A la orden del Comisario se llamará al perro a la posición de junto. Se puede usar el nombre del perro junto con el comando pero de forma inmediata sin dar la impresión de dos comandos distintos. El perro debe obedecer con agrado a la llamada, moviéndose a buena velocidad y mantener un paso constante, al menos un trote rápido. La lentitud es un fallo aunque se tendrá en cuenta la raza para evaluar.

El ejercicio termina cuando el perro se posiciona junto al guía pero está permitido que llegue y se siente frente a él y, a la orden del Comisario, se le ordene ir a junto.

Indicaciones: Si el perro se sienta o pone en pie antes de la llamada no se concederán más de 7 puntos. Si se mueve más de la longitud de su cuerpo fallará el ejercicio. La repetición del comando o el exceso de lenguaje corporal restará 2 puntos.

Coficiente: 1

Máxima puntuación:10

EJERCICIO 6- Enviar al perro, guiándole hacia una dirección, tumbado y junto.

Comando: "Adelante", "En pie" "Derecha/ Izquierda" y/o señales con el brazo,"Quieto" "Tumbado", "Junto".

Ejecución: Se envía al perro a un cono aprox. a 3m. y se le ordena en pie al lado del cono. El perro debe permanecer dentro de un radio de 2m. dibujado alrededor del cono. Después de 3 segundos se ordena al guía que envíe al perro a un cuadrado de 3m.*3m. configurado por cuatro conos. La distancia entre el cono inicial y el centro del cuadrado será de 14m.

En este nivel "A" está permitido que el guía se acerque al círculo donde permanece el perro y se sitúe parado en su borde en cualquier posición del cuarto de círculo que va desde la posición frente al cono hasta la línea imaginaria trazada desde el cono al centro del cuadrado. Igualmente está permitido que el guía acompañe a su perro hasta la mitad del recorrido entre el cono y el cuadrado, ayudándose si lo quiere de lenguaje corporal (unos 7m. aprox. marcados en la pista). Cuando el perro alcanza el cuadrado se le ordena tumbarse. Cuando indique el Comisario, el guía camina hasta situarse dentro del cuadrado para esperar parado 3 segundos con el perro todavía tumbado. Cuando se le indique, el guía ordena a su perro junto y comienzan a caminar hasta salir del cuadrado (unos 10m. aprox.) El Comisario indica entonces al guía hacer una parada, dando así el ejercicio por finalizado. (Ver dibujos complementarios).

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la buena voluntad del perro de seguir comandos y direcciones, el tempo (ritmo, actitud, sintonía) y la realización de los recorridos rectos. Para conseguir 10 puntos no deben usarse más de 6 comandos hasta tumbar al perro en el cuadrado (uno más de los que corresponden al ejercicio). Está permitido para ahorrar comandos tumbar directamente al perro en el cuadrado sin usar la orden "quieto". Si el perro actúa por sí mismo es penalizado, por tanto se deberán dar las órdenes de "en pie" al lado del cono y "tumbado" dentro del cuadrado.

Para obtener un mínimo de 6 puntos el perro debe de tener la mayor parte de su cuerpo dentro del cuadrado cuando esté tumbado. Un perro que se sienta o se tumba al lado del cono no obtendrá más de 8 puntos. Si se sienta o se tumba fuera del círculo o se tumba fuera del cuadrado falla el ejercicio. Si el perro está ya tumbado no se admite ningún comando para redirigirle. No se concederán más de 5 puntos si el perro se mueve (sienta o en pie) antes de que el guía regrese hasta el cuadrado y le de la orden de "Junto" para salir caminando del mismo. Se falla el ejercicio si en su inicio el guía señala la dirección hacia el cono desde el punto de partida o señala el cuadrado. No obstante la regla general en este nivel base es que si el guía consigue parar al perro dentro del círculo (aunque en posición incorrecta) y tumbarlo en el cuadrado (aunque el cuerpo no esté completamente dentro), empleando para ello máximo 8 comandos el ejercicio se considera aprobado con 5 puntos.

Coficiente: 2

Máxima puntuación: 20

EJERCICIO 7- Cobro con dirección lateral (elegida al azar izq./dcha.)

Comandos: "quieto", "derecha/ izquierda" y /o señal el brazo, "cobro", "Suelta"

Ejecución: El guía con su perro sentado en "junto", se sitúan frente a un cono pequeño de forma que quede delante del perro. El Comisario mostrará al guía un apport marcado en los extremos para que señale la dirección (derecha o izquierda) en la que se colocará dicho apport para su cobro. A continuación el Comisario lo colocará a 10m. en la dirección elegida a la altura del hombro del perro. Durante todo este tiempo, guía y perro permanecen en el cono. Tras la indicación del Comisario se deja al perro en quieto y el guía se posiciona frente a él a 1m. de distancia. Tras 3 segundos se indica al guía que ordene el cobro orientando al perro tanto con la voz como con una señal con el brazo (a la vez). Está permitido que tras el envío el guía se gire de cara al perro para su regreso. El apport debe ser entregado en la posición de sentado junto al guía y no puede ser retirado hasta la orden del Comisario. También se permite la entrega de frente, el perro debe luego, a la orden (después del permiso del Comisario), pasar a la posición de junto, pegado al guía.

Debe haber disponibles tres tamaños de apport (450gr. como máximo) y el guía es libre de elegir el que quiera, aunque debería de adecuarse al tamaño del perro.

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la voluntad del perro para seguir las direcciones y los comandos así como la recogida del apport por el camino más corto. Mordisquear el apport reduce a 7 puntos. Si se mordisqueea en exceso no se darán mas de 5 puntos. Si es demasiado intenso se falla el ejercicio. No se penaliza si el perro corrige una vez para mejorar la mordida. Si el perro suelta el apport pero lo recoge por propia iniciativa obtendrá máximo 7 puntos. Si lo hace tras un comando adicional, no se conceden más de 5 puntos. Si lo suelta al lado del guía y éste lo recoge sin dar un paso se pueden conceder 5 puntos. La penalización por otros comandos adicionales tendrá en cuenta la disposición positiva del perro para cumplir el ejercicio.

Coeficiente: 1

Máxima puntuación: 10

EJERCICIO 8 – Cobro de un objeto de madera con salto.

Comandos: “Salta”, “Cobra”, “Suelta”

Ejecución: Por indicación del Comisario, el guía se sitúa con su perro sentado en “junto” frente a un saltímetro a 3m. de distancia. Cuando se le indique ordena al perro saltar y cobrar el objeto. El perro debe de traer el apport saltando de nuevo a la vuelta y colocándose sentado junto a su guía. A la orden del Comisario el guía pide suelta a su perro según indicaciones generales.

El saltímetro será de 1m. de ancho y su altura se ajustará a la cruz del perro redondeando hasta la decena más próxima y nunca más alto de 1m.

Indicaciones: El comando cobra debe darse antes de que el perro inicia el salto. Si el perro toca el saltímetro no obtendrá más de 8 puntos. Si se apoya fuertemente en el o no realiza uno de los saltos no se concederán mas de 6 puntos. Se falla el ejercicio si el perro no hace los saltos o no trae el apport aunque haga uno de los saltos.

Se restará de 1 a 2 puntos en los siguientes casos:

- Si el perro deja caer el apport pero lo recoge por propia iniciativa.
- Si se tiene que dar un comando extra de cobro.
- Si el perro suelta el apport pero el guía lo recoge sin dar un paso.

Los fallos en el cobro son iguales que en el ejercicio anterior.

La regla general de puntuación es la siguiente: 3 puntos por cada salto y 4 puntos por apport entregado. Así si el perro hace los dos saltos pero no recoge el apport puede obtener de 5 a 6 puntos.

Coeficiente: 1

Máxima puntuación: 10

EJERCICIO 9- Discriminación olfativa y cobro.

Comandos: “Busca/cobra”, “Suelta”

Ejecución: Situados perro y guía en el punto de partida indicado, el guía entrega al Comisario el bloque de madera de 10cm. x 2cm. x 2cm. marcado con su dorsal que tiene en su bolsillo desde el ejercicio 3.

El Comisario sitúa a una distancia de aproximadamente 10m. del guía, el bloque de éste, sin tocarlo, seguidamente coloca con la mano otros 3 bloques agrupados a unos 25cm. de modo que siguiendo la colocación “del reloj”, el bloque del guía se situará a las 12h / 3h / 6h o 9h, según elija el Comisario. Los otros 3 bloques agrupados, serán el centro del reloj. Entonces indica al guía que mande cobrar a su perro que no debe de estar buscando más de 1 minuto. El perro deberá encontrar, coger y entregar el bloque del guía de acuerdo con las indicaciones generales. En una misma prueba el Comisario puede variar la colocación del bloque marcado para cada concursante.

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la disposición y velocidad del perro. Se falla el ejercicio si el guía deja olfatear el bloque al perro antes de dárselo al Comisario. También se falla si el perro toma el bloque equivocado. Los comandos extra mientras el perro busca se penalizarán con 5 puntos. El mordisqueo así como soltar el bloque tendrán las mismas penalizaciones que en los ejercicios de apport.

Coeficiente: 1

Máxima puntuación: 10

EJERCICIO 10- Control a distancia.

Comandos: “Quieto”, “Sienta”, “Tumba”

Ejecución: A la indicación del Comisario se tumba al perro. De nuevo cuando se le indique el guía camina 10m. y se sitúa frente a su perro. El Comisario se sitúa preferiblemente de espaldas (aunque no es obligatorio en éste nivel) a los dos y, con unas tablillas o señales escritas indica al guía la posición y momento de ordenarla. En este nivel el cambio para las posiciones siempre será el mismo (1º sentado, 2º tumbado). y será efectuado cada 3 segundos. El perro no deberá moverse y sobrepasar la línea imaginaria trazada delante o detrás del perro. El guía puede usar comandos verbales y señales simultáneamente

Indicaciones: Se debe poner énfasis en:

- Cuanto se mueve el perro (no debe moverse más de la longitud de su cuerpo en cualquier dirección para poder puntuar)
- La velocidad en el cambio de posiciones.
- La claridad de las posiciones y lo bien que se llevan a cabo.

Si el perro se equivoca de posición no obtendrá más de 7 puntos. Sin embargo si el perro se salta el primer cambio y en el segundo se sienta fallará el ejercicio. Si se levanta antes del regreso del guía no se le darán más de 8 puntos. El uso excesivo de señales o de la voz será penalizado.

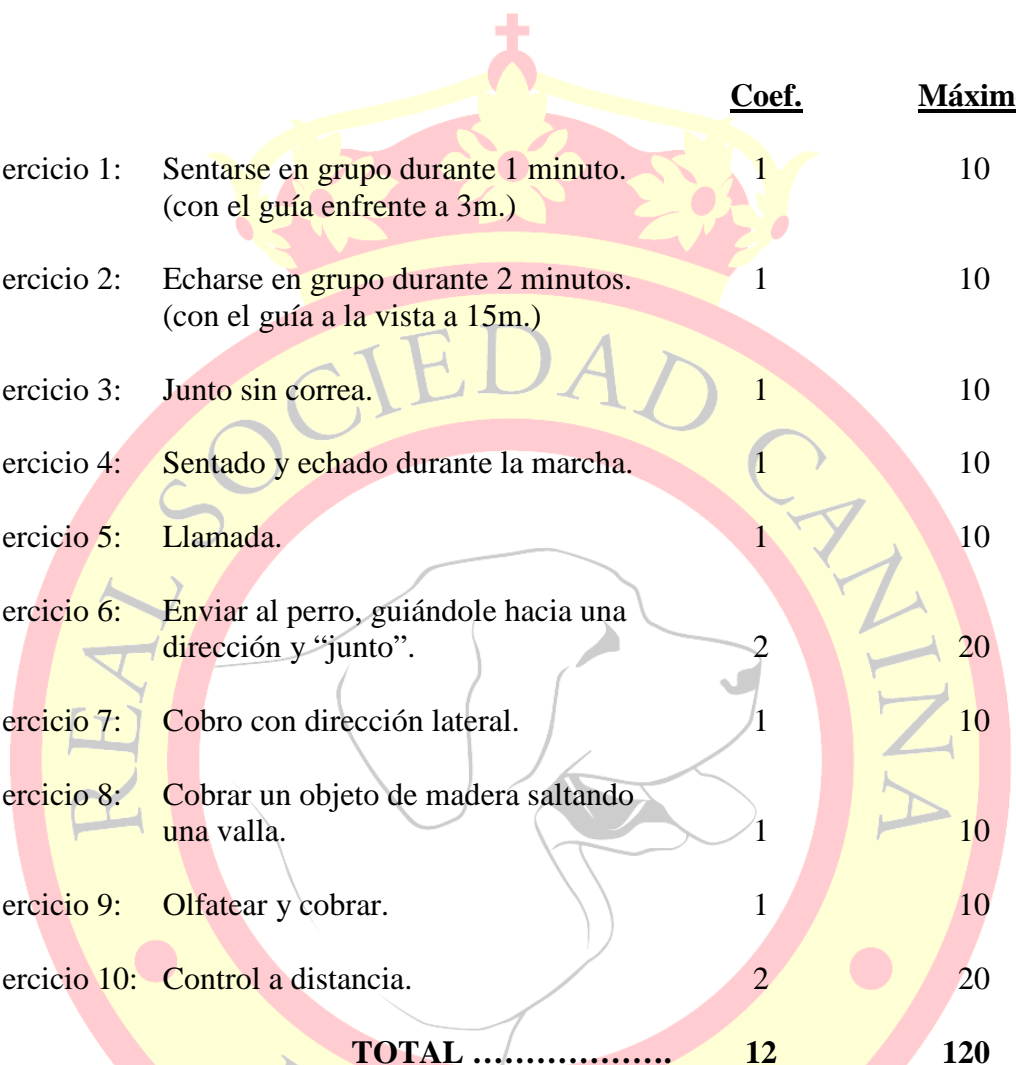
Coeficiente: 2

Máxima puntuación: 20

COEFICIENTES Y ORDEN DE LOS EJERCICIOS

REGLAMENTO NACIONAL DE OBEDIENCIA DE LA R.S.C.E.

NIVEL – CLASE A



	<u>Coef.</u>	<u>Máximo</u>
Ejercicio 1: Sentarse en grupo durante 1 minuto. (con el guía enfrente a 3m.)	1	10
Ejercicio 2: Echarse en grupo durante 2 minutos. (con el guía a la vista a 15m.)	1	10
Ejercicio 3: Junto sin correa.	1	10
Ejercicio 4: Sentado y echado durante la marcha.	1	10
Ejercicio 5: Llamada.	1	10
Ejercicio 6: Enviar al perro, guiándole hacia una dirección y “junto”.	2	20
Ejercicio 7: Cobro con dirección lateral.	1	10
Ejercicio 8: Cobrar un objeto de madera saltando una valla.	1	10
Ejercicio 9: Olfatear y cobrar.	1	10
Ejercicio 10: Control a distancia.	2	20
TOTAL	12	120

CLASE B

EJERCICIO 1- Sentado en grupo durante 2 minutos. (con el guía a 15m.)

Comandos: “Sienta”, “Quieto”

Ejecución: Mínimo 3 perros. Máximo 6.

Se coloca a los perros en sentado junto a sus guías a una distancia de 3 metros entre ellos. Cuando el Comisario lo indique los guías se alejan posicionándose a 15m. (dentro de la pista) de costado a su perro, en la orientación indicada por el Comisario. Los 2 minutos de tiempo engloban desde el inicio del alejamiento hasta el regreso de los guías.

Indicaciones: Un perro que se ponga de pie, se tumbe o se mueva más de la longitud de su cuerpo consigue 0 puntos. Si el perro ladra se restan 1 o 2 puntos. Si el ladrido es persistente durante la mayoría del ejercicio se considera fallo y obtendrá 0 puntos. Se penalizará la inquietud, tal como cambiar el apoyo del peso de un lado a otro. Se permite al perro mover la cabeza y mirar alrededor y mostrar interés hacia cualquier distracción o ruido dentro y fuera del ring siempre que no de impresión de agitación o ansiedad. Cualquier cambio de posición (tumbarse o ponerse de pie) en el momento del retorno del guía significará la pérdida de 2 puntos. Un comando adicional para el control del perro en esta situación significará un máximo de 5 puntos. Si un perro se levanta y acerca a otro con riesgo de pelea el ejercicio se parará y reanudará sin el perro del conflicto.

Se recomienda que el área fuera del ring frente a los perros esté acotada (nadie ajeno al personal puede estar dentro de la misma) durante el ejercicio. Si esto no fuera posible se recomienda que las señalizaciones de permanencia se coloquen en el centro de la pista.

Coficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 2- Tumbado en grupo durante 2 minutos. (Con los guías ocultos fuera de la pista).

Comandos: “Tumbado”, “Quieto”, “Sienta”

Ejecución: Mínimo 3 perros. Máximo 6.

Los perros están sentados junto a sus guías a 3m. entre ellos. El Comisario irá ordenando tumbar a los perros uno a uno, de izquierda a derecha. A la orden los guías se alejan juntos fuera de la pista y permanecen ocultos durante 2 minutos.

El tiempo comienza a contar cuando los guías están ocultos fuera de pista hasta que se alinean en el lugar indicado por el Comisario. Cuando los guías regresen a sus perros deben sobrepasarlos y quedarse en pie 3m. detrás de su perro. A una nueva indicación pueden regresar junto a sus perros.

El ejercicio termina cuando a la orden los guías van sentando a sus perros de uno en uno de derecha a izquierda, de manera que el primero en tumbarse es el último en sentarse.

Indicaciones: Si un perro se sienta o pone de pie o se mueva más de la longitud de su cuerpo mientras los guías están ocultos falla el ejercicio. Cualquier movimiento debe reducir claramente puntos. El ladrido está penalizado con 1 o 2 puntos, si es persistente fallará el ejercicio. Se penalizará la inquietud, tal como cambiar el apoyo del peso del cuerpo.

Se permite que el perro mueva la cabeza o muestre interés ante cualquier distracción o ruido dentro o fuera de la pista, siempre que no de impresión de agitación o ansiedad. Si un perro se levanta y se acerca a otro con riesgo de pelea el ejercicio se parará y reanudará sin el perro del conflicto. No se concederá más de 7 puntos si el perro se tumba de costado. Si se sienta o pone en pie mientras el guía está de regreso en el ring no obtendrá más de 5 puntos.

Se recomienda que el área fuera del ring frente a los perros está acotada (nadie ajeno al personal puede estar dentro de la misma) durante el ejercicio. En las pruebas selectivas y el Campeonato Nacional esta norma es obligatoria.

Coficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 3- Junto sin correa.

Comando: “Junto”

Ejecución: El ejercicio de junto se valora a distintas velocidades conjuntamente con medias vueltas y cambios de dirección. El perro sin correa debe seguir voluntarioso al guía, caminando a su lado izquierdo, con el hombro a la altura de su rodilla y de forma paralela. El guía debe mover los brazos de forma natural.

El recorrido de la marcha no tiene un patrón definido, es competencia de el/los Comisarios su trazado y debe ser verificado por el/los Jueces antes del inicio de la prueba. Dicho recorrido tiene que contener al menos dos paradas a paso normal y paso lento, dos medias vueltas a paso normal, una a paso lento y otra a paso rápido. También incluye dos giros a la izquierda y dos a la derecha en todas las velocidades y dos o tres pasos desde la posición al pie en distintas direcciones. Además se pide al guía que desde la posición base y sin dar pasos gire 90º a la izquierda y a la derecha y 180º hacia su espalda. Todos los perros participantes seguirán el mismo recorrido.

El comando de junto se puede dar en cada comienzo, en los cambios de velocidad, al dar los pasos en distintas direcciones, desde la posición base y en las medias vueltas y en los giros desde la posición base. Cuando el guía se detiene el perro debe sentarse junto a él sin orden.

Las medias vueltas pueden hacerse hacia derecha o izquierda. El giro alemán está permitido (el guía gira hacia la izquierda y el perro rodea a éste por la derecha), pero debe realizarlo muy ceñido.

Indicaciones: Se falla el ejercicio si el perro abandona al guía a una distancia superior a medio metro durante la mayor parte del ejercicio. Si el perro se mueve lentamente sólo se darán 6-7 puntos. La falta de conjunción y los comandos adicionales son fallos. Una posición imperfecta (no ir en paralelo) de la posición en junto significará la pérdida de 2 puntos.

Coficiente: 2

Máximo puntos. 20

EJERCICIO 4- En pie, sentado y tumbado sobre la marcha.

Comandos: “En pie”, “Sentado”, “Tumbado”, “Junto” (4 veces)

Ejecución: El ejercicio se realiza en marcha sobre un cuadrado de 10m.*10m. configurado por cuatro conos. El punto de partida esta en el centro del primer lado del cuadrado (lado derecho).

Desde allí y a la orden del Comisario, el guía inicia la marcha con su perro en junto recorriendo el cuadrado en contra de las agujas del reloj, de manera que los giros sean hacia la izquierda, hasta el centro del lado siguiente donde el Comisario le ordenará poner en pie al perro. El guía seguirá caminando hasta rodear por su izquierda, el cono siguiente situado frente al perro, para regresar hacia él sobrepasándolo y rodeando ahora (también por la izquierda), el cono situado detrás y volverá hasta el perro recogiéndolo sobre la marcha a la orden de “junto”. El ejercicio continúa de modo que el guía ordene al perro, de forma correspondiente, que se sienta en el centro del tercer lateral y se tumba en el cuarto, realizando siempre el regreso de la misma forma haciendo el mismo recorrido pero rodeando los conos correspondientes (el de delante y detrás del perro) recogiendo a su perro sobre la marcha igualmente. (Ver dibujos complementarios)

El ejercicio termina cuando vuelven a alcanzar el punto de partida.

Las posiciones de “en pie”, “sentado” y “tumbado”, deben ser paralelas a las líneas imaginarias del cuadrado y a 0.5m. de éstas, teniendo en cuenta el tamaño del perro. Las esquinas deben ser ejecutadas (durante el recorrido en “junto”), en ángulo de 90º y no redondeadas.

Indicaciones: Si el perro no adopta la posición correcta (por ejemplo: sentarse en vez de tumbarse), no obtendrá más de 7 puntos. Si pierde la posición (no se queda quieto), no se darán más de 6 puntos.

Para conseguir alguna puntuación en una posición dada el perro no puede moverse más de la longitud de su cuerpo y tomar la posición ordenada antes de que el guía haya pasado la siguiente esquina del cuadrado. Para conseguir puntos debe por lo menos realizar dos posiciones.

En la evaluación se valora la posición de junto sobre la marcha. Moverse lentamente una mala posición de junto y las esquinas redondeadas son errores.

Coeficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 5- Llamada intercalada con posición de en pie.

Comandos: “Tumbado”, “Quieto”, “Aquí”, (2 veces), “En pie” o señal con la mano.

Ejecución: Se coloca al perro en posición de tumbado y el guía se aleja 30-35m. en la dirección indicada. El guía llama al perro a la indicación del Comisario. Cuando el perro ha recorrido entre un tercio y la mitad del trayecto (nunca más y siempre a la elección del guía) se le ordena “en pie”. A una nueva indicación se llama al perro de nuevo que debe de colocarse en posición de “junto”. Está permitido la llegada de frente y la colocación posteriormente en junto a la orden del Comisario, pasando muy pegado por detrás del guía. El Comisario indica sólo cuando llamar al perro, el guía lo ordena parar (dentro del límite de espacio) cuando él considera, independientemente de los marcadores (conos).

Para la orden de detención de “en pie”, se puede elegir usar una señal con la mano o bien un comando verbal (nunca simultáneamente). Las dos órdenes de llamada, siempre serán verbales. El nombre del perro se puede añadir únicamente al comando de la primera llamada pero al mismo tiempo como una sola orden.

Es importante que el perro responda con agrado a los comandos de llamada moviéndose a una buena y constante velocidad, por lo menos a trote rápido. El movimiento lento es un fallo. Al evaluar la velocidad se tendrá en cuenta la raza y su naturaleza.

El perro debe comenzar inmediatamente su parada cuando se le ordene aunque se tendrá en cuenta la velocidad que lleve, teniendo un cierto margen de tolerancia en parar del todo para los rápidos, pero no para los perros lentos.

Indicaciones: Para conseguir todos los puntos (por la parada) el perro no puede sobrepasar más de la longitud de su cuerpo desde el momento de dar la orden a la parada. Para obtener algún punto en este comando el perro no puede sobrepasar más de tres veces su longitud.

Si se dan más de dos comandos en la llamada la puntuación máxima son 6 puntos y si hay una tercera llamada desde una de las dos posiciones, falla el ejercicio.

Si el perro no define la parada completamente, aunque lo haga dentro de los límites, no obtendrá más de 6 puntos. Si da algún paso después de pararse sin que le llamen, solo obtendrá 5 puntos. Si el perro no obedece la orden de parada se falla el ejercicio. Si el perro para y no se queda de pie pero el ejercicio es correcto y preciso en conjunto se obtendrán de 5-6 puntos. Si el perro se levanta antes del primer comando de llamada se darán máximo 7 puntos. Si se mueve más de la longitud de su cuerpo antes de la llamada se falla el ejercicio.

Coficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 6- Enviar, orientar hacia una dirección, tumbado y llamada.

Comandos: “Adelante”, “en pie”, “Derecha/ izquierda” y/o señal con el brazo, “Parado”, “Tumbado”. “Ven aquí”.

Ejecución: Con el perro sentado junto a su guía y a la indicación del Comisario, se envía al perro a un cono pequeño a 10m. del punto de partida y se le ordena en pie al lado del cono. El perro debe pararse dentro de un radio de 2m. alrededor del cono. A los 3 segundos se indica al guía que envíe al perro a un cuadrado de 3m.*3m. situado a 15m. del punto de partida. En este nivel está permitido que, una vez el perro esté parado en el cono, el guía se aproxime la mitad de la distancia entre el punto de partida y el cono (5 metros marcados en pista), quedándose estático y algo orientado hacia el cuadrado (el equivalente al espacio que va desde la mitad de la distancia entre el punto de partida y el cono y la línea entre el cono y el borde del círculo más próximo al cuadrado). Durante la aproximación del guía el perro no puede moverse. Una vez en este punto (tras 3 segundos) se envía al perro al cuadrado.

El cuadrado debe situarse a 3-5m. del borde del ring. Y estar delimitado por conos en las esquinas y líneas visibles (tiza, cinta) que los unen por su lado externo.

Cuando el perro alcanza el cuadrado se le ordena tumbarse, y a la indicación del Comisario el guía camina hacia el perro y a 2m. de él (sin entrar en el cuadrado) se indica al guía que gire 180º para dirigirse al punto de partida y después de recorrer 10m. se indica al guía que llame al perro mientras continúa caminando hacia el punto de inicio.

El perro debe moverse en línea recta hacia el cono y el cuadrado en el que debe entrar de frente. El ángulo de las líneas que conectan el punto de partida y el cono y éste con el centro del cuadrado debe ser de 90º.

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la voluntad del perro para seguir las direcciones y comandos, el tiempo y los recorridos rectos. Para conseguir 10 puntos el guía no debe usar más de 6 comandos. Está permitido obviar la orden de en pie en el cuadrado y tumbar al perro directamente cuando llegue, ahorrando así un comando.

Si el perro actúa por sí mismo será penalizado, debiendo realizar todas las posiciones a la orden del guía y no antes; ejemplo: “en pie” al lado del cono y “tumbado” dentro del cuadrado.

También restará puntos que el guía de pasos hacia el cuadrado cuando se encuentra estático situado entre el punto de partida y el cono (aproximación permitida). Si hay un exceso de lenguaje corporal del guía no se darán más de 8 puntos.

El perro debe tener las cuatro patas dentro del círculo del cono antes de ser enviado al cuadrado. Si el perro se sienta o se tumba junto al cono restará 2 puntos. Si el perro se sienta o tumba fuera del círculo se falla el ejercicio no permitiéndose ningún comando para redirigirle. Para puntuar la mayor parte del perro debe estar dentro del cuadrado (excepto la cola)

Si el perro se levanta o se dirige al guía antes de que gire 180º en dirección al punto de partida, se falla el ejercicio. No se concederá más de 5 puntos si el perro se levanta después del giro del guía antes de la llamada. Si el perro se mueve en el cuadrado no tendrá más de 7 puntos. Si cruza el borde del cuadrado antes de llamarle falla el ejercicio. Si el perro se mueve lentamente no obtendrá más de 6 puntos.

Se penaliza una segunda orden de llamada, parada o tumbado. (-2 puntos/comando) y con -4 puntos/comando si se da una tercera orden, siempre que sean obedecidos, si no se falla el ejercicio. La penalización por comando adicional depende de su fuerza y de la voluntad del perro para obedecer. No se permite señalar el cono o el cuadrado desde el punto de partida, lo que provocará 0 puntos.

Coeficiente: 3

Máximo puntos. 30

EJERCICIO 7 – Cobro con direcciones (sobre 2 apport).

Comandos: “Adelante”, “En pie”, “Derecha/izquierda” y/o señal con la mano, “Cobro” y “Suelta”.

Ejecución: Se sitúa al guía con su perro en “junto” en el punto de partida. El Comisario, después de elegirse al azar el apport que debe ser cobrado (derecha/izquierda) coloca dos apport iguales de madera en fila con una separación de 10m. entre ellos a 20m. frente al punto de partida de forma que cada apport queda a 5m. del eje imaginario del punto de partida. A la orden se envía al perro a un cono situado a 10m. y se le ordena en pie dentro de los 2m. del círculo que rodea al cono. A los 3 segundos se indica al guía que dirija al perro al apport correspondiente, lo cobre y lo traiga correctamente.

El apport elegido siempre se coloca primero. Debe haber disponibles tres tamaños (alrededor de 450gr. Como máximo) adecuados a razas distintas. El tamaño debe de estar en relación con el tamaño del perro pero el guía es libre de elegirlo.

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la voluntad, el tempo, así como la recogida del apport por el camino más corto. Para obtener puntuación el perro debe permanecer en pie dentro del radio de 2m. del cono. Si se tumba o sienta en el cono no consigue más de 8 puntos. Mascar el apport se penaliza con 3 puntos o más. Si se mordisquea en exceso no se dan más de 5 puntos y si el mordisqueo es intenso se falla. Sin embargo no se penaliza si el perro corrige una vez para mejorar la mordida. Si se cobra el apport incorrecto se falla el ejercicio.

Si el perro suelta el apport pero lo recoge por propia iniciativa se obtienen no más de 7 puntos. Si se tiene que dar una orden adicional para que lo recoja el máximo es de 5 puntos. Si el perro suelta el apport y el guía lo coge sin dar un paso se pueden obtener 5 puntos. La penalización por comandos adicionales de dirección depende de la intensidad y la voluntad del perro para obedecer. Las penalizaciones por otros comandos adicionales se ajustan a las del Ej. 6. Señalar las direcciones al perro en el punto de partida se considera ayudas y da lugar a 0 puntos.

Coeficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 8- Salto sobre un saltímetro y cobro de un objeto metálico.

Comandos: “Salta”, “Cobra” y “suelta”.

Ejecución: Por indicación el guía con su perro en junto se colocan frente a un saltímetro a 3m. de distancia. A la orden del Comisario el guía arroja el objeto por encima del saltímetro y cuando se le indica el guía ordena al perro que salte y cobre el apport saltando de vuelta para entregárselo.

Debe haber disponibles tres tamaños y pesos de apport metálicos acorde con los tamaños de los perros, con un peso máximo de 200gr., aunque el guía es libre de escoger. El saltímetro debe ser de 1m. de ancho y tan alto como el perro a la cruz, redondeando hasta la decena mas próxima. Nunca debe tener más de 1m. de alto.

Indicaciones: El comando cobra debe darse antes de que el perro comience el salto. Si el perro toca el saltímetro incluso levemente se restan 2 puntos mínimo. Si el perro se apoya en el saltímetro o no salta de vuelta no se obtiene más de 5 puntos. Se falla el ejercicio si el perro no salta ida y vuelta o no trae el apport aunque haga uno de los saltos.

Las penalizaciones por soltar el apport en todas sus variedades se ajustan exactamente a las indicadas en el Ejercicio anterior.

Coficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 9- Discriminación olfativa y cobro.

Comandos: “Busca/ Cobra” y “Suelta”

Ejecución: Situados perro y guía en el punto de partida indicado, el guía entrega al Comisario el bloque de madera de 10cm. x 2cm. x 2cm. marcado con su dorsal que tiene en su bolsillo desde el ejercicio 3. Con el perro sentado junto a su guía, el Comisario le indica que se de la vuelta pudiendo elegir si el perro se gira con él o bien le deja ver cómo se colocan los bloques en la pista. A continuación el guía entrega el bloque al Comisario que lo coloca, sin tocarlo, junto a otros tres, sobre el suelo a 10 m. del guía. El Comisario toca los otros tres bloques colocándolos con la mano. Los bloques se ponen formando una línea semicircular u horizontal, a unos 25 cm. unos de otros. Entonces se indica al guía que se de la vuelta y ordene buscar y cobrar el objeto marcado, así como entregarlo según las indicaciones generales. Los bloques se deben colocar siguiendo el mismo patrón para todos los competidores pero la posición del bloque del guía puede variar aunque nunca se colocará en un extremo. Se permitirá trabajar al perro durante 1 minuto, siempre y cuando la búsqueda sea activa y voluntariosa. Debe haber 4 bloques nuevos para cada competidor.

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la voluntad de trabajo del perro así como su velocidad. Se falla el ejercicio (o puntos) en los siguientes casos: si se deja al perro olfatear o tocar el bloque antes de la entrega al Comisario; si se da mas de un comando extra cuando el perro está sobre los bloques, o si trae el bloque equivocado. No se concederá más de 6 puntos si se da un comando extra de “busca” cuando el perro está yendo a olfatear los bloques o si deja de buscar y viene al guía.

Mordisquear el bloque supone una reducción a 7 puntos o menos. Si el mordisqueo es excesivo no se darán más de 5 puntos. Si es muy intenso falla el ejercicio. No se penaliza si el perro corrige para una mejor mordida.

Si el perro deja caer el bloque pero lo recoge por iniciativa propia no obtendrá más de 7 puntos. Si se da una orden adicional para que lo recoja el máximo es de 5 puntos. Si el perro suelta el bloque y el guía lo coge sin dar un paso pueden concederse 5 puntos.

Coficiente: 2

Máximo puntos: 20

EJERCICIO 10- Control a distancia.

Comandos. “Tumba”, “Quieto”, “Sienta”, “En pie” y/o señales con señales con la mano.

Ejecución: Se coloca al perro en la posición de tumbado en un lugar predeterminado. A la indicación del Comisario el guía se aleja colocándose a 15m. frente al perro. El perro debe cambiar de posición 4 veces (en pie, sienta, tumbado) y permanecer en su lugar original. El orden de las posiciones puede variar pero debe ser igual para todos los competidores pero el último debe ser siempre tumbado. El Comisario, de espaldas al perro, muestra con señales escritas o dibujos los cambios de posición al guía cada tres segundos.

El guía puede usar comandos verbales y señales con la mano pero deben ser simultáneas. Para calcular lo que se mueve el perro se traza una línea imaginaria entre dos marcadores delante o detrás del perro.

Indicaciones: Se tendrá en cuenta la claridad, la buena colocación y la velocidad en las posiciones. Para puntuar el perro no debe moverse más de la longitud de su cuerpo en cualquier dirección. Si el perro falla una de las cuatro posiciones no obtiene más de 7 puntos. Sin embargo si se salta una posición y toma la siguiente no se darán más de 5 puntos. El perro tiene que cambiar al menos tres veces de posición para puntuar. Si se levanta antes de que el guía vuelva no se consiguen más de 8 puntos. El uso excesivo de la voz o señales exageradas con la mano se penalizará.

Coefficiente: 3

Máximo puntos: 30



COEFICIENTES Y ORDEN DE LOS EJERCICIOS

REGLAMENTO NACIONAL DE OBEDIENCIA DE LA R.S.C.E.

NIVEL – CLASE B

	<u>Coef.</u>	<u>Máximo</u>
Ejercicio 1: Sentarse en grupo durante 2 minutos. (con el guía a la vista a 15m.)	2	20
Ejercicio 2: Echarse en grupo durante 2 minutos. (con el guía oculto fuera de la pista)	2	20
Ejercicio 3: Junto sin correa.	2	20
Ejercicio 4: En pie, sentado y echado durante la marcha.	2	20
Ejercicio 5: Llamada intercalada con posición de “en pie”.	2	20
Ejercicio 6: Enviar, orientar al perro con instrucciones, “echado” y llamada.	3	30
Ejercicio 7: Cobro con instrucciones.	2	20
Ejercicio 8: Cobrar un objeto metálico saltando una valla.	2	20
Ejercicio 9: Olfatear y cobrar.	2	20
Ejercicio 10: Control a distancia.	3	30
TOTAL	22	220

A N E X O I

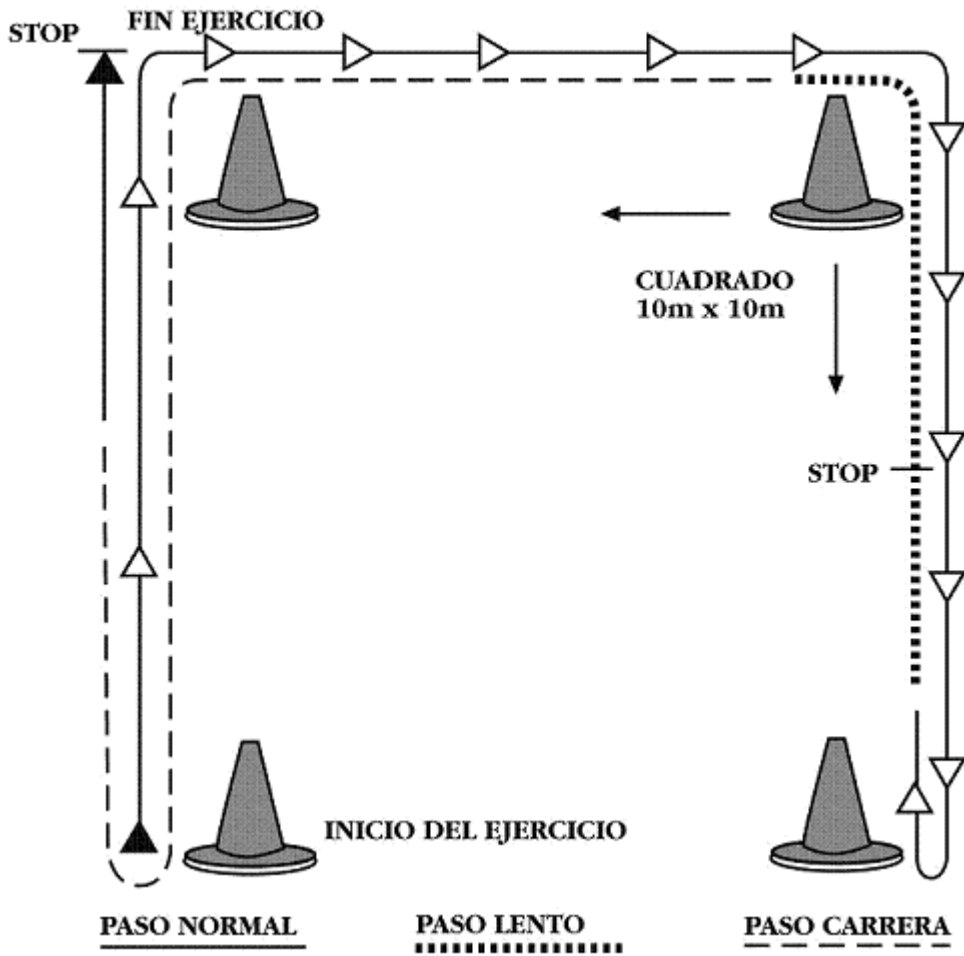
.-GRAFICOS (dibujos complementarios).

- Clase A - Ejercicio 3.
- Ejercicio 4.
- Ejercicio 6.

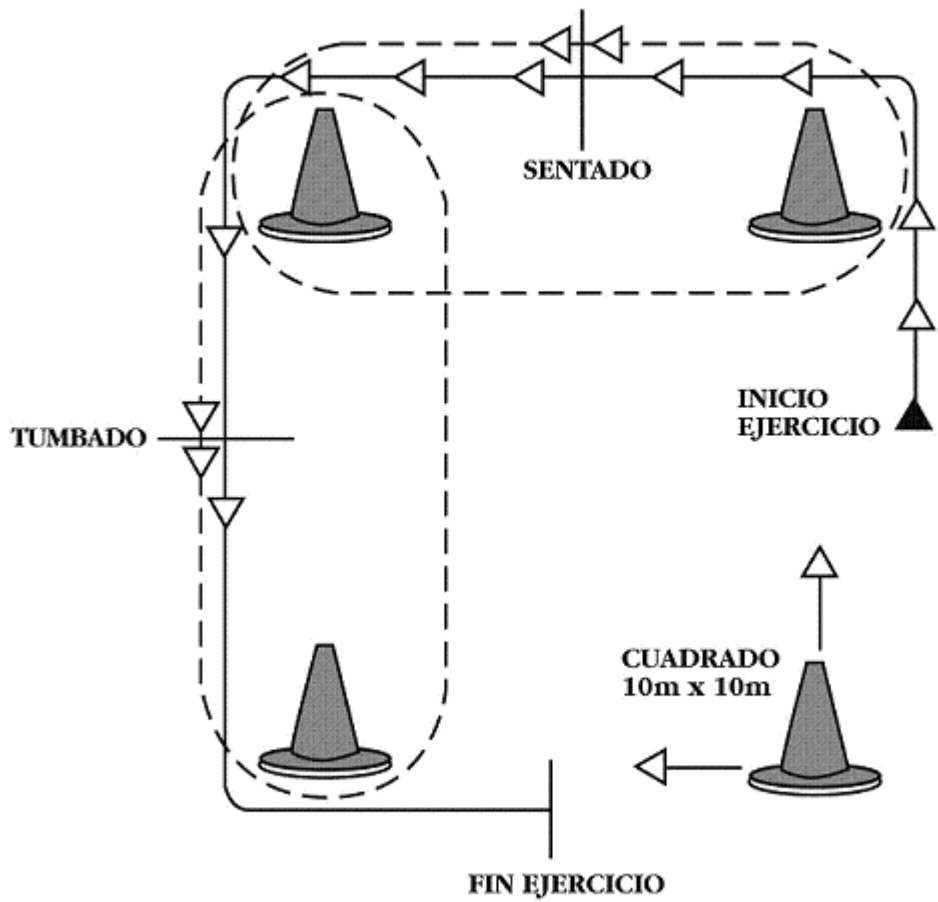
- Clase B - Ejercicio 4.
- Ejercicio 6.



EJERCICIO 3 CLASE A



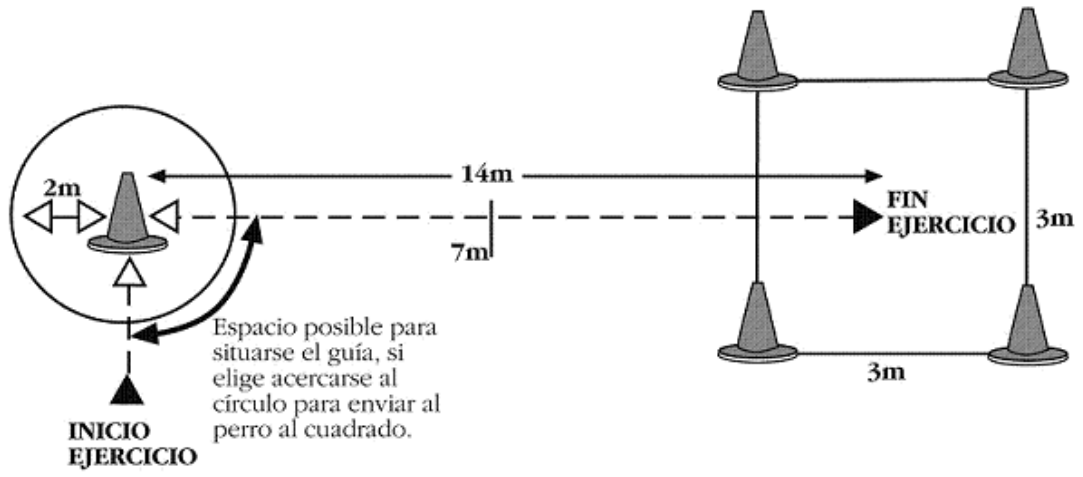
EJERCICIO 4 CLASE A



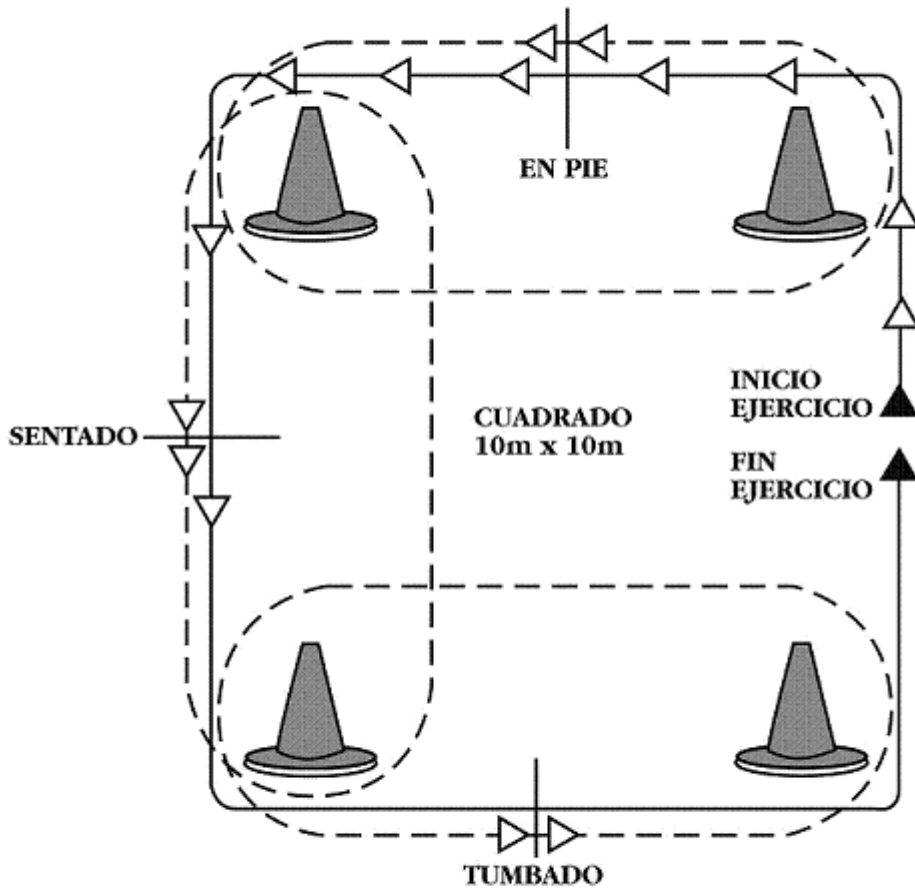
RECORRIDO DEL GUIA
SIN PERRO

RECORRIDO DEL GUIA
CON EL PERRO EN "JUNTO"

EJERCICIO 6 CLASE A



EJERCICIO 4 CLASE B



RECORRIDO DEL GUIA
SIN PERRO

RECORRIDO DEL GUIA
CON EL PERRO EN "JUNTO"

EJERCICIO 6 CLASE B

