

# **DIRECTRICES DE LA FCI PARA LOS JUECES DE AGILITY**



# CONTENIDO

1.	Introducción	3
2.	Principios generales para jueces	4
3.	Cuestiones éticas	4
4.	Aspecto y comportamiento	5
5.	Objetos personales	5
6.	Preparando la competición	5
7.	Instrucciones para los comisarios y ayudantes	5
7.1	Secretario	6
7.2	Secretaría de las pruebas (resultados)	6
7.3	Comisario de pista	6
7.4	Cronometrador	6
7.5	Comisarios de pista/ayudantes	6
8.	Instrucciones para los competidores	7
9.	Diseño del recorrido	7
10.	Construcción del recorrido	15
11.	Tiempo de recorrido estándar y Tiempo máximo de recorrido	16
12.	Juicios	16
13.	Juicios de obstáculos específicos	17
13.1	Valla	17
13.2	Obstáculos de contacto	18
13.3	Salto de longitud	18
13.4	Slalom	19
13.5	Rueda	20
14.	Juicios de situaciones	20
14.1	Rehúses y marcas	20
14.2	Contactos, rehúses y faltas	29
14.3	Juzgar un vuelo en el balancín	32
14.4	Juez auxiliar	33
15.	Otros	34
15.1	Eliminaciones	34
15.2	Rehúses	34
15.3	Salida-Llegada	34
15.4	Repetición	35
15.5	No aptos para competir	36
15.6	Categorías	36

# 1. Introducción

Estas "Directrices para jueces" están destinadas a ayudar a los jueces de los países miembros de la FCI a llegar a la misma comprensión/interpretación de las reglas.

Las directrices no pretenden cambiar las normas existentes ni entrar en contradicción con ellas, pero deben ayudar a aclarar las lagunas de interpretación que dejan la redacción y/o los dibujos de la normativa. La aplicación de estas directrices es obligatoria en eventos de la FCI como el Campeonato Mundial, European Open, el **Campeonato Mundial Open Junior de Agility** y las competiciones con CACIAg-FCI.

La última versión del texto en inglés de estas directrices es siempre la de referencia. La traducción a diferentes idiomas puede provocar diferentes interpretaciones.

Las directrices están redactadas de tal manera que siempre se pueden añadir nuevas propuestas. Se revisan cada 2 años y medio: una vez, en el marco las revisiones quinquenales del Reglamento de Agility de la FCI y otra, una revisión intermedia. Las propuestas deberán enviarse según el calendario confirmado por la Comisión de Agility de la FCI. Siempre se debe utilizar la última versión de las directrices.

## Calendario

	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
<b>Reglamento</b> válido	01.01.2023					01.01.2028	
Discusión/Decisiones					Febrero		
Propuestas				01.07.2026			
Reunión del grupo de trabajo				Noviembre	Abril		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
<b>Directrices para los jueces</b> válidas	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Discusión/Decisiones	Febrero		Septiembre/ Octubre			Febrero	
Propuestas			01.05.2025		01.10.2027		
Reunión del grupo de trabajo			Junio		Noviembre		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
<b>Directrices para los obstáculos</b> válidas	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Discusión/Decisiones	Febrero		Septiembre/ Octubre			Febrero	
Propuestas			01.05.2025		01.10.2027		
Reunión del grupo de trabajo			Junio		Noviembre		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Taller de jueces internacionales	Julio/Agosto			Marzo/Abril		Julio/Agosto	

Se recomienda que los países miembros de la FCI apliquen las directrices e implementen estas recomendaciones en eventos nacionales de Agility.

## 2. Principios generales para jueces

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

**Un juez de agility debe poder diseñar un recorrido que sea seguro.**

**Un juez de agility debe poder diseñar un recorrido que ponga a prueba las diferentes habilidades tanto del perro como del guía.**

Un juez de agility debe poder diseñar un recorrido con el nivel correcto de dificultad.

Un juez de agility debe haber trabajado él mismo con un perro para poder apreciar lo que es ser un competidor de agility.

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

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

Un juez de agility debe poder tomar decisiones rápidas y confiables.

Un juez de agility debe ser capaz de ajustar el diseño de su recorrido en cualquier momento, por ejemplo, debido a las condiciones climatológicas o al estado de la superficie de la pista.

## 3. Cuestiones éticas

Mientras está juzgando, el juez debe ser estricto, pero justo y siempre cortés.

El juez debe ser competente, actuar con imparcialidad y sin teatralidad.

El juez no debe intentar encontrar fallos en cada detalle y, en caso de duda, el beneficio debe ser otorgado al perro y al guía.

El juez deberá juzgar a todos los competidores de la misma manera.

El juez siempre debe concentrarse y tomar sus decisiones sin dudar. Si un juez quiere cambiar una decisión, **debe** hacerlo antes de que comience el siguiente perro.

El juez debe seguir estrictamente el Reglamento y las Directrices.

El juez no debe entablar una conversación con un competidor en la pista. Si es necesario, puede decirle brevemente a un guía por qué ha sido eliminado.

El juez solo podrá discutir sus decisiones o el diseño del recorrido con los competidores cuando haya terminado de juzgar.

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

Un juez siempre es consciente de que debe predicar con el ejemplo, incluso cuando no está juzgando.

## 4. Aspecto y comportamiento

Un juez de agility debe llevar la vestimenta adecuada que lo distinga de los competidores.

El juez no debe usar nada que muestre su conexión con clubes, competidores o patrocinadores.

Un juez de agility debe comportarse siempre correctamente como un digno representante del agility.

Un juez de agility debe indicar las faltas y rehúses con señales manuales. El brazo debe estar claramente elevado por encima de la cabeza. La señal de salida y las eliminaciones deben señalarse claramente para que ni los guías ni los espectadores tengan dudas sobre la decisión. Un juez de agility no debe entrar en discusiones con competidores o espectadores sobre ninguna decisión de sus juicios.

## 5. Objetos personales

Es recomendable que un juez de agility lleve consigo los siguientes elementos:

- Sello de firma
- Dibujos del recorrido
- Silbato (más otro de repuesto)
- Rueda de medición
- Normas y reglamentos que se aplican en el país donde se lleva a cabo la prueba.
- Cinta métrica
- Equipamiento para medir perros.

## 6. Preparando la competición

El juez de agility debe comunicarse con el representante de la prueba para determinar lo siguiente:

- Qué reglamento y directrices se aplican (**si se juzga una prueba nacional**).
- La disposición y tamaño de la pista en la que se va a desarrollar la competición.
- La ubicación de la secretaría de la prueba y dónde estarán la mayoría de los espectadores (tal vez incluso una tribuna).
- Una lista de los obstáculos disponibles y confirmación de que todos los obstáculos cumplen con el reglamento.
- Qué categorías y clases serán juzgadas y cuántos competidores tiene que juzgar en cada clase.
- Cuántas personas ayudarán en la pista.
- Horario.
- Si el cronometraje es manual o electrónico. **Si es electrónico, si es inalámbrico o no.**
- **Si es posible utilizar el cronometraje en la rueda, el salto de longitud o el muro.**
- Si el inicio y el final están separados y dónde están ubicados.
- Si el juez debe poner a disposición copias de los planos del recorrido. Solo se debe entregar un plano del recorrido a los ayudantes con una antelación máxima de media hora al comienzo del montaje del recorrido.

## 7. Instrucciones para los comisarios y ayudantes

Los comisarios y ayudantes deben estar plenamente informados sobre lo que se requiere de ellos. Las instrucciones pueden ser menos detalladas o incluso dejarse en manos de la organización en el caso de que los organizadores y ayudantes tengan experiencia.

Importante: El secretario y el cronometrador no pueden ser reemplazados hasta que finalice la clase.

Los comisarios/ayudantes y los oficiales de la prueba deben ser informados sobre lo siguiente:

## 7.1 Secretario

- Cómo señalará el juez las faltas, rehúses y eliminaciones.
- Cómo se debe cumplimentar una hoja de juicio.
- Siempre debe observar al juez nunca al perro y seguir haciéndolo hasta que el juez deje de juzgar al perro.
- Dónde se ubicará el juez en el recorrido durante las carreras.
- Dónde debe ubicarse el secretario para que siempre pueda ver al juez. Si es necesario, deberá moverse.
- Cómo indicará al juez que ha habido tres rehúses.

## 7.2 Secretaría de la prueba (resultados)

- El juez de agility comprobará la puntuación durante la competición.
- Las hojas de juicio deben mantenerse en el orden de participación.
- El juez debe ser informado inmediatamente en caso de que surja un problema.

## 7.3 Comisario de pista

- Es responsable de velar por que se respete el orden de participación.
- Siempre debe haber de 3 a 5 perros y guías cerca de la salida.
- Deberá indicar en su lista a los que no participan junto a los nombres de los competidores.
- El juez explicará con precisión cuándo quiere que el próximo perro y guía entren a la pista.

## 7.4 Cronometrador

- Explica cuándo se debe iniciar y detener el tiempo.
- Explica que el tiempo debe comenzar cuando el perro:
  - salta el primer **obstáculo**
  - pasa por debajo del primer **obstáculo**
  - pasa la línea de salida del primer **obstáculo** en el lado izquierdo o derecho
- Que el cronometraje nunca se detenga antes de que el perro haya cruzado la línea de meta (excepto cuando el perro haya sido eliminado).
- El tiempo se detiene cuando el perro realiza el último **salto** en la dirección correcta. Esto significa que el perro salta desde el lado correcto (aunque el poste esté derribado, ¡falta!). El recorrido aún no ha terminado y el cronómetro no debe detenerse cuando el perro pase por debajo de la última valla o la pase por el lado izquierdo o derecho.
- Que el tiempo indicado al secretario siempre debe medirse a 1/100 de segundo.
- Que pueda soltar al perro en la línea de salida tras la señal del juez.
- Que se señalice claramente cuando un perro supere el Tiempo Máximo de Recorrido.
- Que el tiempo debe tomarse desde las mismas posiciones en la salida y en la llegada para cada perro.
- Que solo debe restablecer el cronómetro después de asegurarse de que el secretario haya anotado el tiempo (debe mostrar el reloj al secretario para que pueda copiar el tiempo en la hoja de juicios).
- Que se utilice el cronómetro manual cuando falle el cronómetro electrónico.

## 7.5 Comisarios de pista / ayudantes

- Que se revisen los obstáculos asignados para que sean exactamente iguales para cada perro.
- Que la altura de los saltos sea la misma para cada perro.
- **Que, si se va a saltar la valla dos veces y el palo cae, se debe arreglar antes de que el perro se acerque a la misma valla nuevamente.**

- Que no pueden abandonar la tarea asignada antes de terminar la clase.
- Que los contactos o incluso la superficie se limpien periódicamente si las circunstancias lo requieren (correr sobre arena, por ejemplo).

## 8. Instrucciones para los competidores

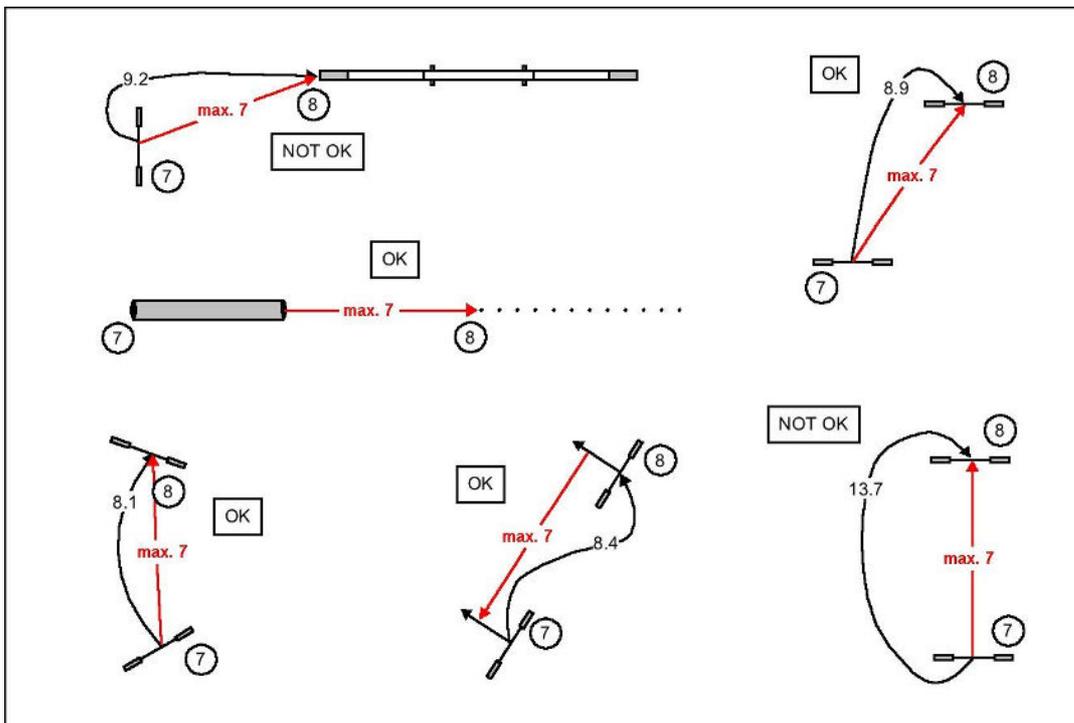
Si el juez quiere informar a los competidores, deberá:

- Determinar si es necesaria alguna traducción.
- Indicar a los guías cuál es la duración del recorrido y cómo se define el tiempo del recorrido.
- Indicar cómo se dará la señal de salida.
- Indicar cómo se indicarán las faltas, rehúses y eliminaciones y qué sucede después de una eliminación.
- Recordar a los guías que deben continuar su carrera a menos que el juez les indique que se detengan.
- Recordar a los guías sobre cualquier zona habilitada (si está disponible) donde el perro puede ser recompensado una vez finalice la carrera.

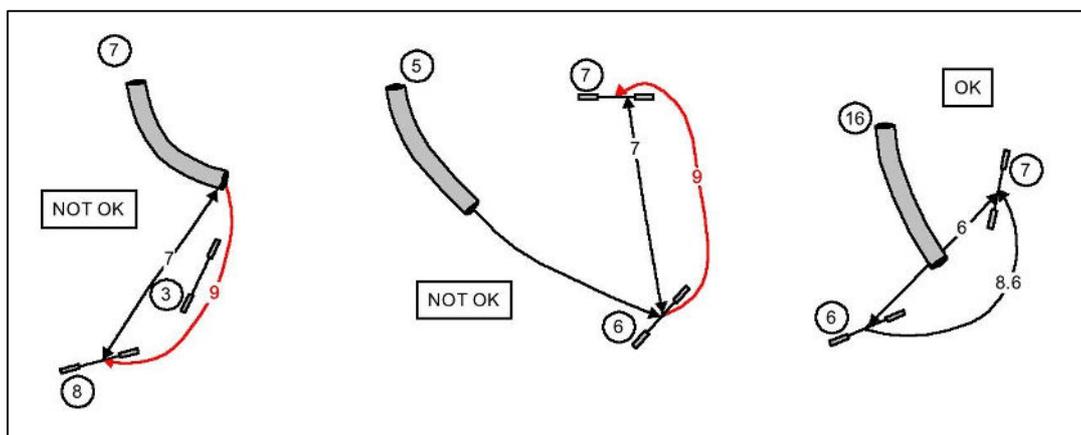
## 9. Diseño del recorrido

- A) El plano del recorrido debe estar elaborado a escala y debe estar disponible, a ser posible con copias, el día de la competición.
- B) Se aconseja al juez utilizar tantos tipos de obstáculos como sea posible. Es obligatorio utilizar tres tipos diferentes de obstáculos de contacto (empalizada, pasarela y balancín) en los recorridos de agility. El slalom debe usarse en todos los recorridos. **No debe haber menos de 7 saltos en cada recorrido.**
- C) **Los obstáculos que están a disposición del juez (14 vallas con postes, 1 rueda, 1 muro, 1 pasarela, 1 empalizada, 1 balancín, slalom, 1 salto de longitud, 4 túneles rígidos; uno de los cuales debe tener entre 3 y 4 metros de longitud) son lo máximo que un juez puede utilizar en un recorrido.**
- D) **Como primer obstáculo el juez debe utilizar una valla simple, muro, salto de longitud o rueda y como último obstáculo el juez debe utilizar una valla simple o salto de vallas agrupadas, muro, salto de longitud o rueda (si el sistema de cronometraje lo permite).**
- E) La distancia mínima en el recorrido del perro entre obstáculos consecutivos **no debe ser inferior a 5 m**. La distancia máxima en línea recta entre obstáculos consecutivos **no debe ser superior a 7 m y la distancia máxima en el camino del perro entre obstáculos consecutivos no debe ser superior a 9 m.**

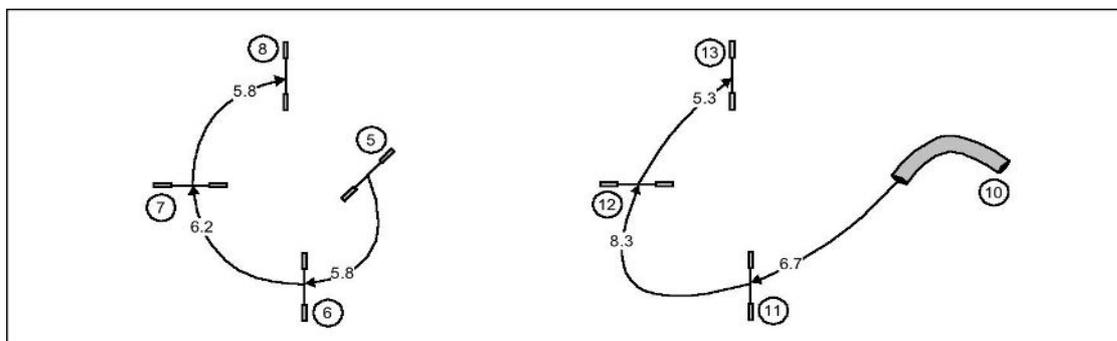
**Ambas** distancias deben medirse desde el punto en que el perro abandona el obstáculo hasta el punto en que el perro llega al siguiente obstáculo. En el caso de las vallas, son los centros de los postes. Para un túnel, zona, slalom, etc., son los puntos de entrada/salida de esos obstáculos.



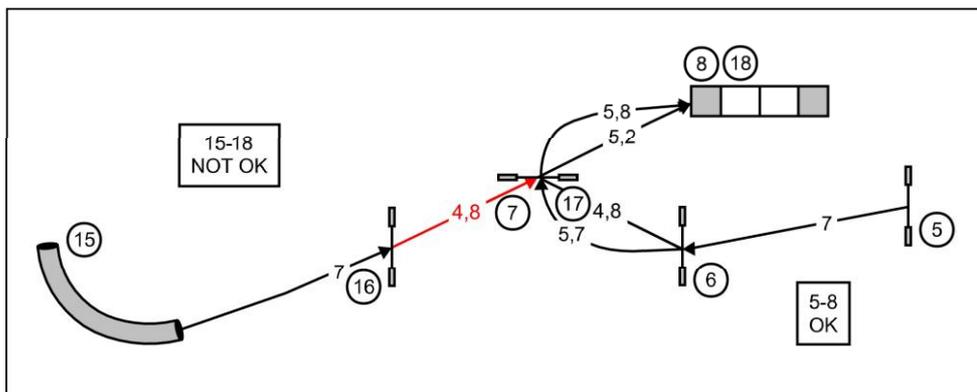
La distancia **entre obstáculos** debe medirse a lo largo de la línea que tomarán la mayoría de los perros, no la línea que el juez preferiría que tomaran los perros para mantenerla de acuerdo con las reglas. **El juez debe tener en cuenta que la distancia máxima entre dos obstáculos consecutivos no debe exceder de 7 m en línea recta ni de 9 m en el camino del perro.**



El camino del perro marcado en rojo no es un camino real. Lo más probable es que la línea del camino real de un perro exceda la distancia máxima permitida. El juez debe tener en cuenta que los perros de diferentes categorías de altura a menudo recorren, aunque sea ligeramente, caminos diferentes.



La secuencia 6-7-8 es exactamente igual que la secuencia 11-12-13, pero debido a una aproximación diferente al número 11 y a que la velocidad del perro es mayor, la distancia entre 6-7 y 11-12 no es la misma. La diferencia de velocidad y aproximación cambia la línea del perro en unos dos metros entre 6-7 y 11-12

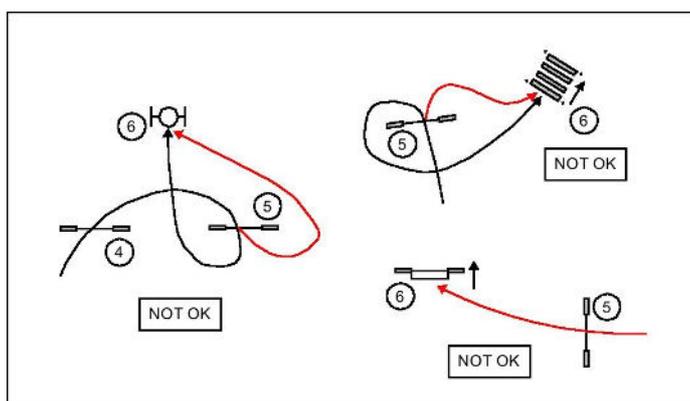


Mirando la configuración, la distancia y el ángulo 6-7 desde la derecha es exactamente igual que 16-17 desde la izquierda. Comenzando por la derecha (5), la distancia entre todos los obstáculos en el camino del perro es acorde con el reglamento y el acceso a la empalizada es seguro.

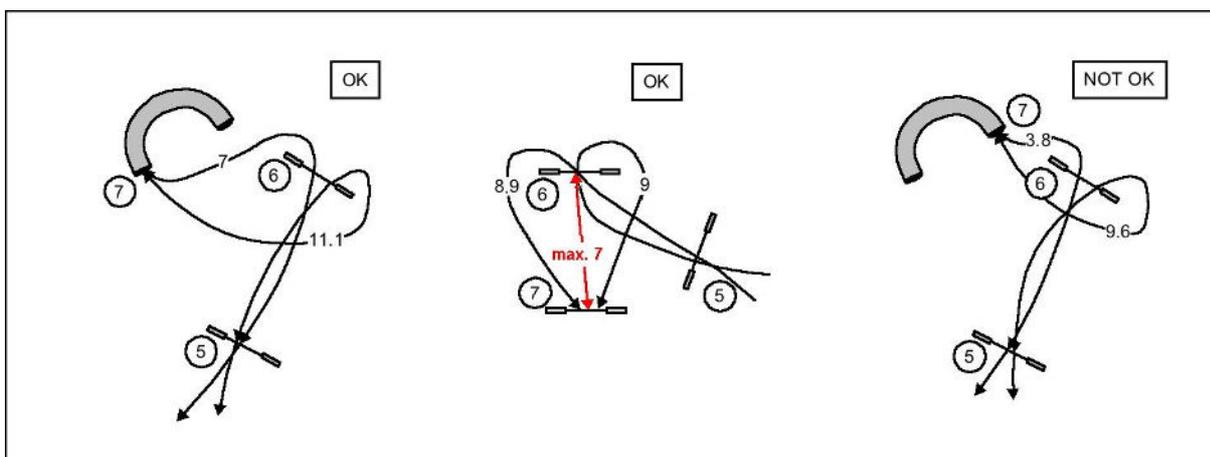
Sin embargo, empezando por la izquierda (15), la mayoría de los perros seguirán una línea donde la distancia entre 16-17 es más corta de lo estipulado en el reglamento y la situación puede ser peligrosa porque los perros tomarán la empalizada a gran velocidad y con una aproximación mal angulara.

F) Por seguridad, el reglamento especifica que el perro debe tener una aproximación recta **al salto de longitud, rueda y salto de vallas agrupadas**. La aproximación y la velocidad del perro también deben tenerse en cuenta con los obstáculos de contacto como se muestra en el ejemplo anterior.

Ejemplos a la derecha: las tres son situaciones malas; las dos primeras tienen dos líneas, una de las cuales puede ser peligrosa. El juez no debe correr el riesgo de que un perro tome la línea equivocada. El de abajo habla por sí solo.

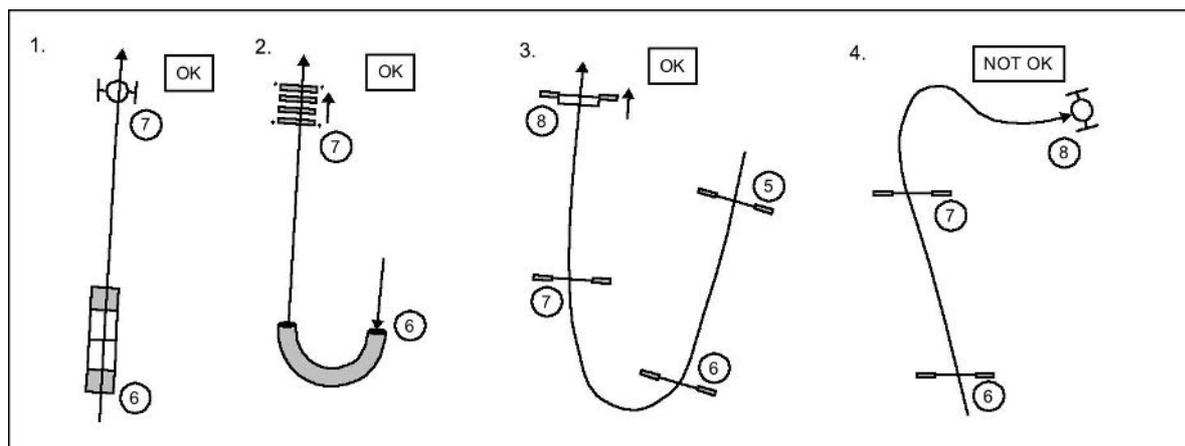


G) Si existen dos líneas que el perro puede tomar hacia el siguiente obstáculo, la línea más corta deberá respetar la distancia mínima definida en el reglamento.

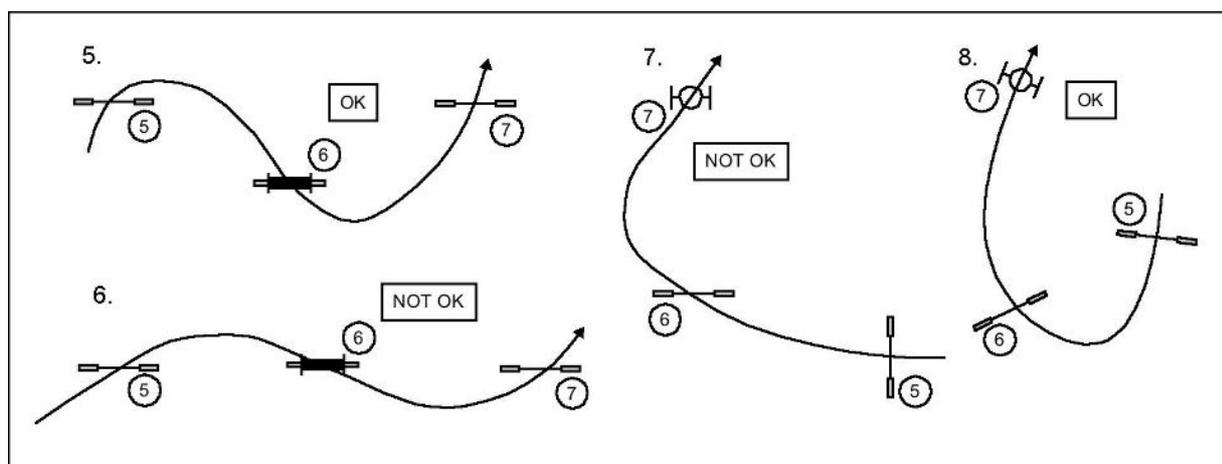


H) Por motivos de seguridad, el muro tiene que estar colocado de tal forma que no haya riesgo de que el perro golpee la torre al saltar. Deben evitarse giros cerrados o aproximaciones en mal ángulo.

Aproximaciones directas a todos los obstáculos que deberían tener una aproximación en línea recta:



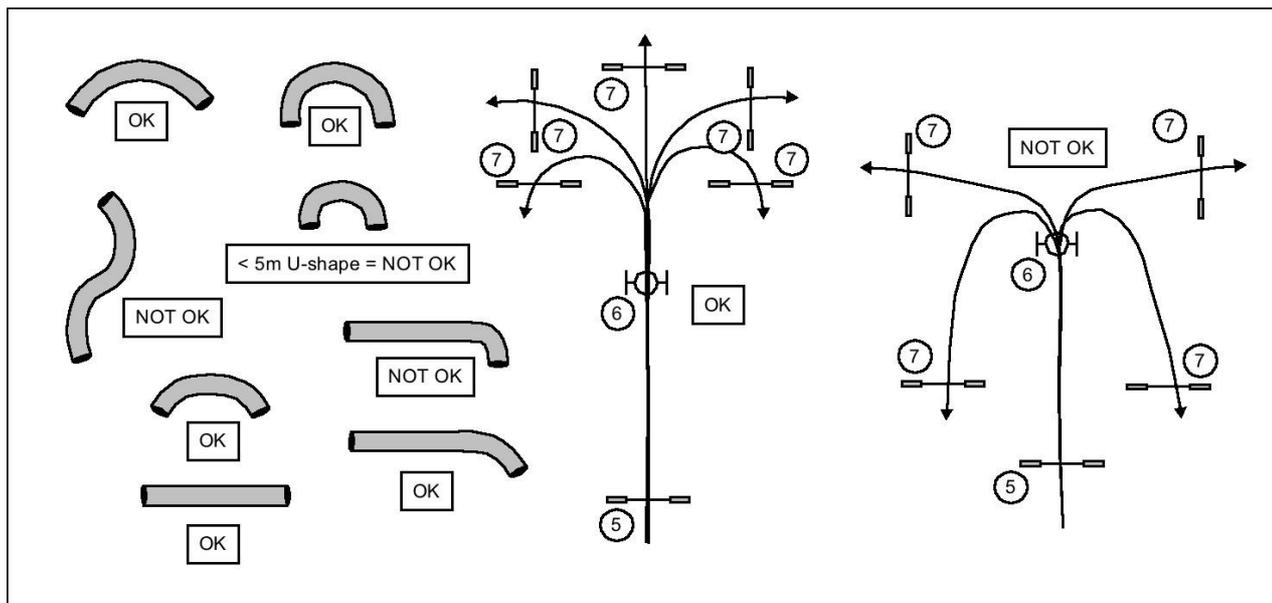
1. Aproximación en línea recta a la rueda desde un contacto = OK, una situación muy clara
2. Aproximación en línea recta al salto de longitud desde un túnel = OK, otra situación muy clara
3. Aproximación en línea recta desde 7 al salto, el perro ya tiene una aproximación recta al salto mientras salta el 7 (la línea desde el punto de aterrizaje hasta 7 le da al perro la aproximación directa) = OK
4. **Mal acercamiento a la rueda = NO OK**



5. La línea desde el punto de aterrizaje hasta 6 da como resultado una aproximación segura al muro = OK.
6. En esta situación (serpentina), la línea desde el punto de aterrizaje después de 5 a 6 es una aproximación demasiado estrecha al muro = riesgo de que el perro golpee la torre = NO OK.
7. Aunque el salto y la rueda se coloquen uno tras otro en línea recta, debido a la línea desde 5, la aproximación a la rueda no es recta = NO OK.
8. Aproximación recta desde 6 a la rueda. Después del aterrizaje, el perro ya tiene una aproximación recta a la rueda (la línea desde el punto de aterrizaje hasta la rueda le da al perro la aproximación recta) = OK

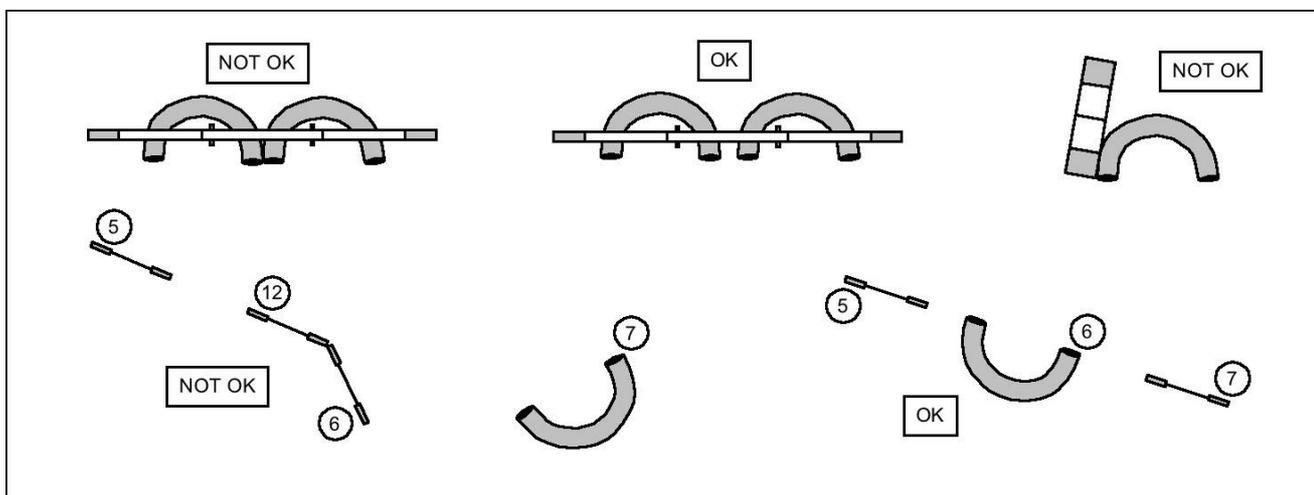
Al pensar en las aproximaciones a los obstáculos que deben tener una aproximación en línea recta, hay que pensar tanto en el ángulo de aproximación COMO en la velocidad del perro desde el obstáculo anterior.

## I) Túnel / Rueda



- Los túneles siempre deben extenderse en toda su longitud.
- Un túnel solo se puede doblar en una dirección = NO en forma de S.
- Los túneles de menos de 5 m no deben tener un giro superior a 90° (ejemplos a la izquierda).
- Evitar giros cerrados detrás de la rueda, **incluso cuando la rueda se utiliza como primer obstáculo**.

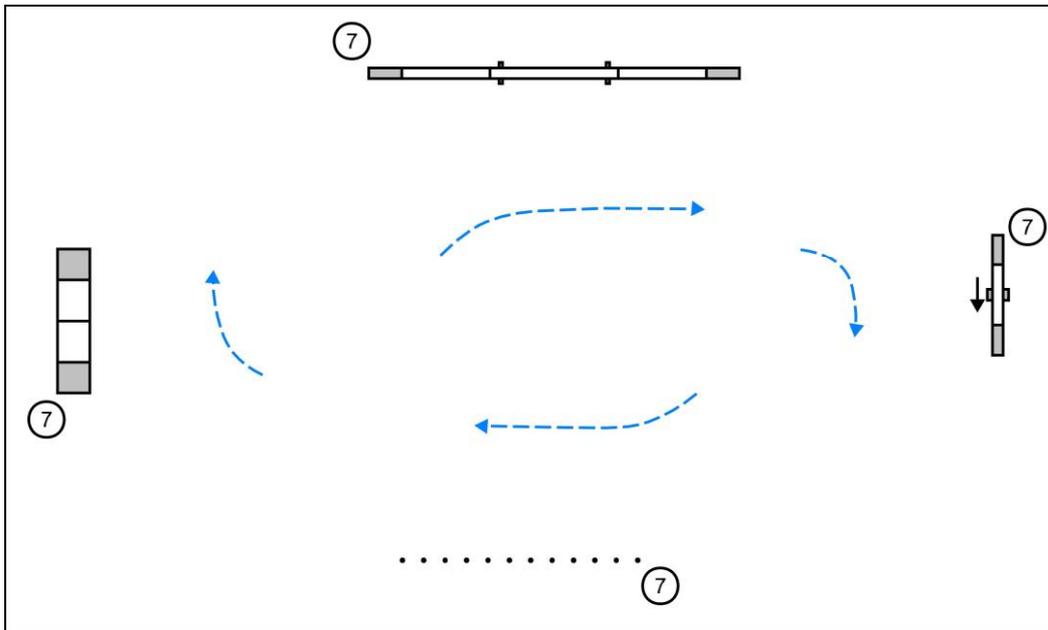
J) Los guías deben tener la posibilidad de pasar cada obstáculo por ambos lados. La distancia entre dos obstáculos debe ser, como mínimo, de un metro (la única excepción es un túnel debajo de la pasarela o de la empalizada). Incluso la distancia entre dos aberturas de túnel debe ser, al menos, de 1 metro.



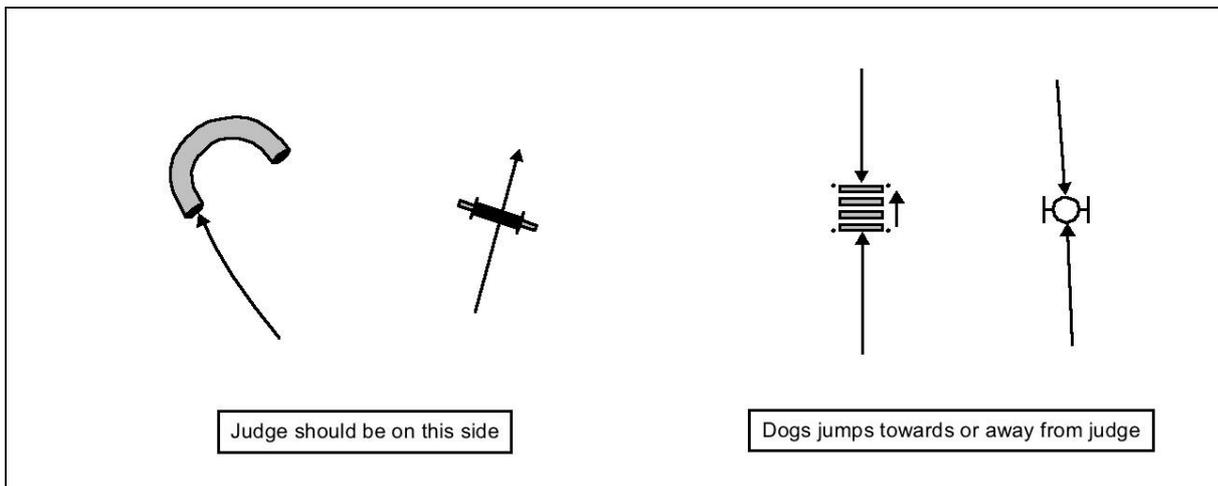
K) Los obstáculos distintos de las vallas y los saltos extendidos se pueden clasificar como obstáculos principales o secundarios:

**Obstáculos principales:** empalizada, pasarela, balancín y slalom.

El juez siempre debe intentar estar a una distancia adecuada y tener una línea de visión clara mientras el perro sortea estos obstáculos (sin obstaculizar y/o molestar al guía o a su perro; se debe evitar correr junto a estos obstáculos). No se recomienda juzgar los obstáculos principales desde demasiado lejos.



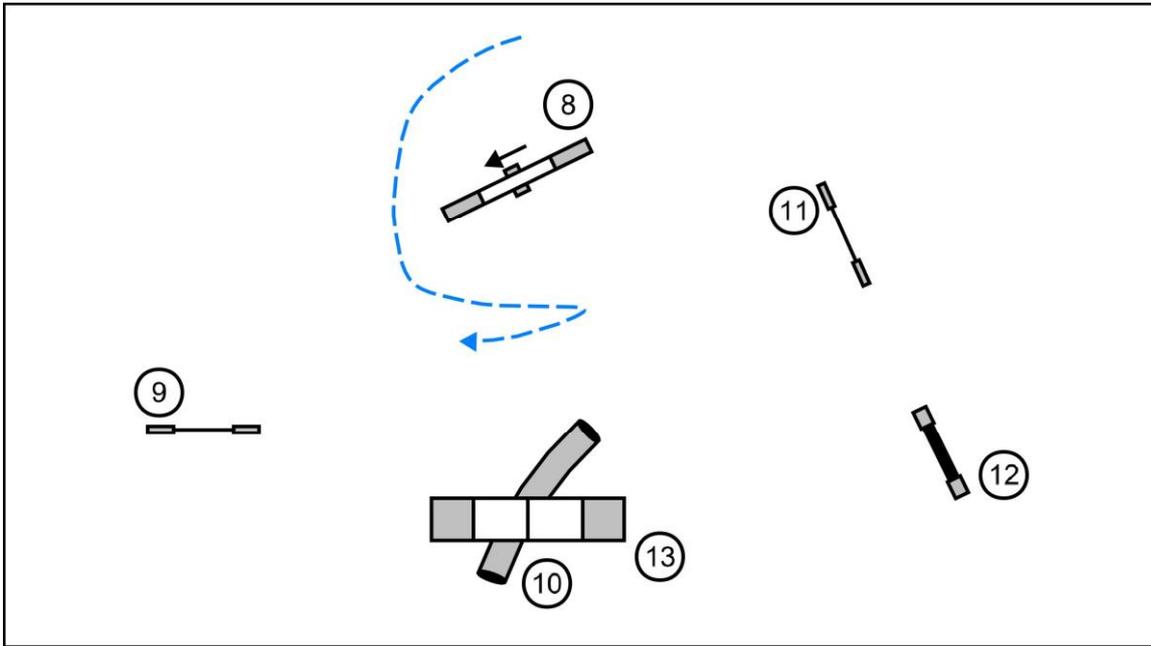
**Obstáculos secundarios: Túnel rígido - Muro – Salto de longitud - Rueda**



Para el túnel y el muro, el juez debe asegurarse de estar en la posición correcta para ver cualquier paso, giro o entrada incorrecta.

Con la rueda y el salto de longitud, el juez debe hacer que el perro salte hacia él o que se aleje de él.

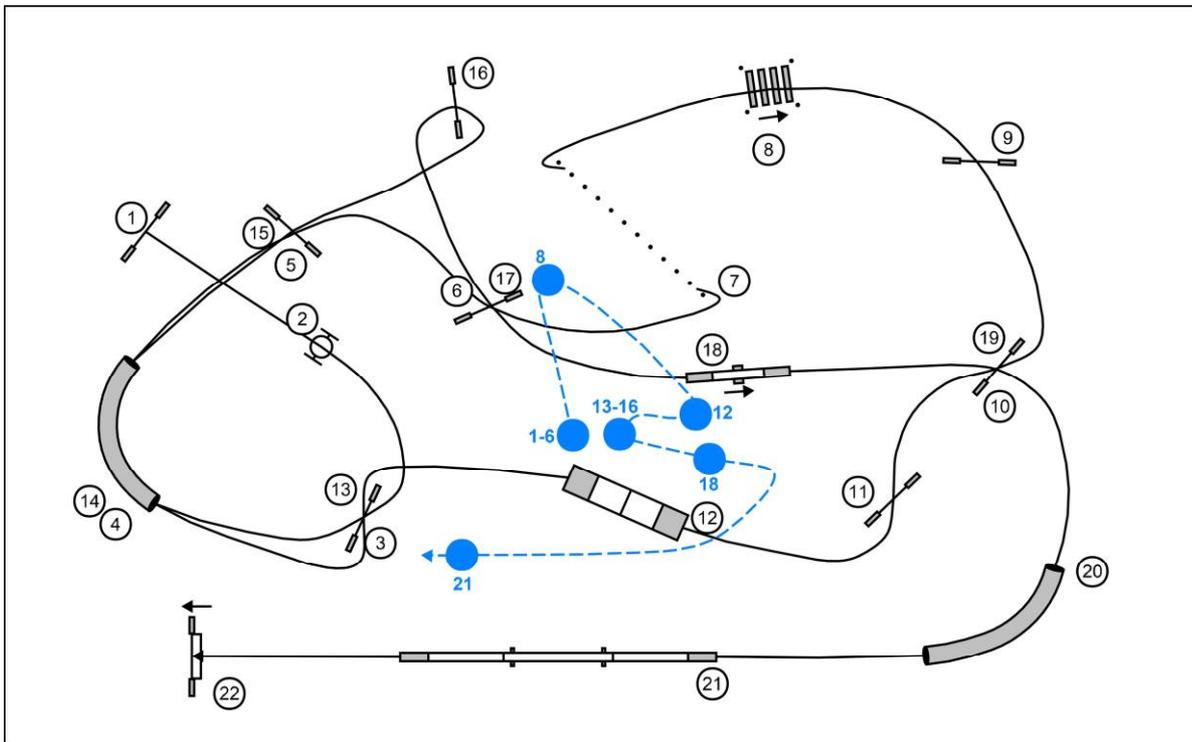
Dificultad con obstáculos secundarios en el recorrido:



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

### Otros obstáculos

Las vallas simples o los saltos de vallas agrupadas no plantean problemas especiales al juez. Debe estar en ángulo con respecto a estos obstáculos para poder ver los postes derribados o posibles rehúses.



Cerca de la primera posición marcada (1-6) el juez espera hasta que el perro entre en el slalom, después sigue al perro hasta la posición 8, donde se encuentra en un ángulo correcto para ver el salto de longitud. Continúa juzgando moviéndose lentamente a la posición 12, pasa a la siguiente posición (13-16) desde donde puede ver el contacto descendente de la empalizada y también tiene una buena visión de la entrada del túnel y el resto del recorrido. Seguidamente, el juez retrocede ligeramente hasta la posición 18, donde no interfiere con el perro y tiene una buena visión del balancín. Después se desplaza hacia el contacto

**inferior de la pasarela (posición 21). Desde allí queda una corta distancia hasta la primera posición, para prepararse para el siguiente competidor.**

L) Directrices para el diseño del recorrido

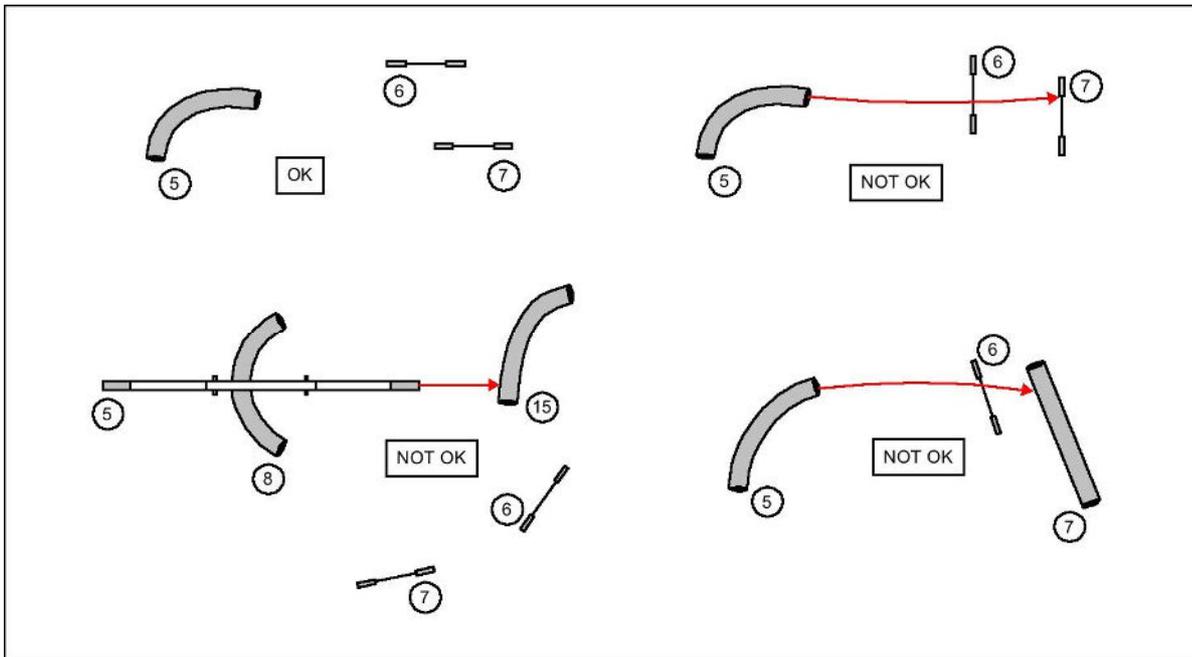
- Al juzgar al perro, el diseño del recorrido debe permitir que el juez lo haga a un ritmo normal.
- Nunca debe parecer que el juez no puede soportar la velocidad del perro.
- El recorrido debe tener el grado adecuado de dificultad.
- **Un recorrido bien diseñado debería permitir al guía elegir más de un camino para el perro al menos una vez.**
- Un recorrido debe ser fluido y seguro. Al pensar en seguridad, el juez debe pensar en los obstáculos fuera del recorrido.

M) Se debe evitar lo siguiente:

- Colocar 2 obstáculos de contacto seguidos.
- Se permite colocar el **slalom** antes o después de un obstáculo de contacto, pero el juez debe ser consciente de los problemas potenciales que podría causar juzgar tal combinación.
- Giros cerrados en el recorrido que colocan al guía en el camino del juez, particularmente después de obstáculos de contacto y slalom.
- Utilizar el salto de vallas agrupadas **y el salto de longitud** más de una vez en un recorrido.
- Menos de 6 (con obstáculos principales) u 8 (sin obstáculos principales) obstáculos entre la primera y la segunda vez que se salta una valla

N) Un recorrido debe diseñarse de manera que:

- Los obstáculos fuera de línea no deben representar un posible peligro para el perro (ejemplos a continuación: un malentendido o un control insuficiente sobre el perro podría provocar que el perro choque contra un obstáculo fuera de la línea natural del perro).
- Sea divertido verlo para los espectadores.
- Se pueda juzgar sin problemas.
- El recorrido sea fluido, incluso para las clases más avanzadas (el tiempo del recorrido también puede depender de un grado de dificultad).



O) Se ahorra tiempo cuando:

- El recorrido es más corto.
- La salida se utiliza de forma óptima para que el siguiente perro pueda empezar antes.
- Hay una salida y una llegada separadas (con alguien que coloque la correa del perro cerca de la llegada).
- El secretario y el cronometrador están colocados uno cerca del otro.
- Las vallas de salida/llegada están cerca de la entrada/salida del ring.
- El diseño del recorrido evita que el guía se adelante demasiado antes de hacer que el perro comience.

## 10. Construcción del recorrido

El juez deberá utilizar todos los obstáculos aprobados por la FCI al menos una vez durante una prueba de la FCI.

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

Las condiciones climatológicas o la superficie de la pista podrían requerir ajustes en el diseño del recorrido o **reducir la altura de salto de las vallas a su medida mínima permitida.**

El juez no debe utilizar ningún obstáculo que **no se ajuste** al reglamento de la FCI.

Por la seguridad del perro, el juez deberá inspeccionar los obstáculos para asegurarse de que no sean peligrosos. No se deben utilizar obstáculos defectuosos.

Si es posible, el juez debe asegurarse de que estén marcadas las posiciones de todos los obstáculos que los perros podrían mover al atravesarlos.

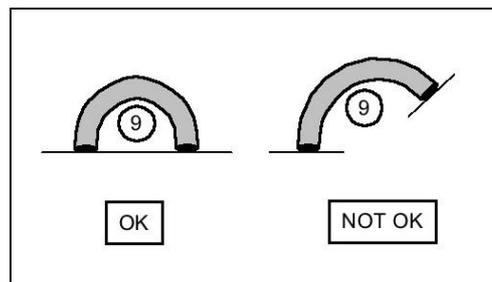
Después de las instrucciones y después de haber efectuado el recorrido, no se permiten cambios en el recorrido ni en el tiempo máximo del recorrido (tampoco en el tiempo de recorrido estándar, si lo anuncia el juez).

Los postes que marcan las esquinas del salto de longitud estarán colocados de tal manera que puedan volver a colocarse exactamente en la misma posición si son derribados.

Los números deben colocarse de tal manera que no estorben al perro ni al guía durante su carrera.

Un túnel en forma de U es el único obstáculo donde se puede colocar un número en el medio para indicar que se puede tomar cualquiera de los lados; en este caso, **ambas entradas deben estar en la misma línea**.

Los túneles siempre deben utilizarse completamente extendidos (longitud total).



Antes del recorrido, el juez debe asegurarse de que:

- El recorrido es lo que esperaba.
- Se parece al diseño.
- Todos los obstáculos están firmemente colocados y, cuando sea necesario, clavados.

Antes de que salga el primer perro, el juez debe asegurarse de que:

- Todos los ayudantes están correctamente informados y que están donde deben estar.
- Todos los obstáculos están colocados correctamente.

## 11. Tiempo de recorrido estándar y Tiempo máximo de recorrido

En las pruebas de competiciones internacionales de agility (incluidas AWC, EO, JOAWC, CACIAg), el TRS se determina por el tiempo del perro más rápido con el menor número de faltas + 15% y se redondea al segundo más cercano, y el TMR se determina dividiendo la longitud del recorrido por **2,5 m/s** en agility y **3,0 m/s** en jumping.

Se recomienda una rueda de medición para determinar la longitud del recorrido (el método más preciso).

**La longitud del recorrido se mide en el camino del perro.** El juez debe medir la línea que utilizará el perro cuando realice el recorrido. Idealmente, la medición debería realizarse desde el centro de cada obstáculo. El juez no necesita medir la longitud del túnel, la cual simplemente puede sumarse a la longitud medida.

Si el tiempo de recorrido estándar es establecido por el juez, debe tenerse en cuenta lo siguiente:

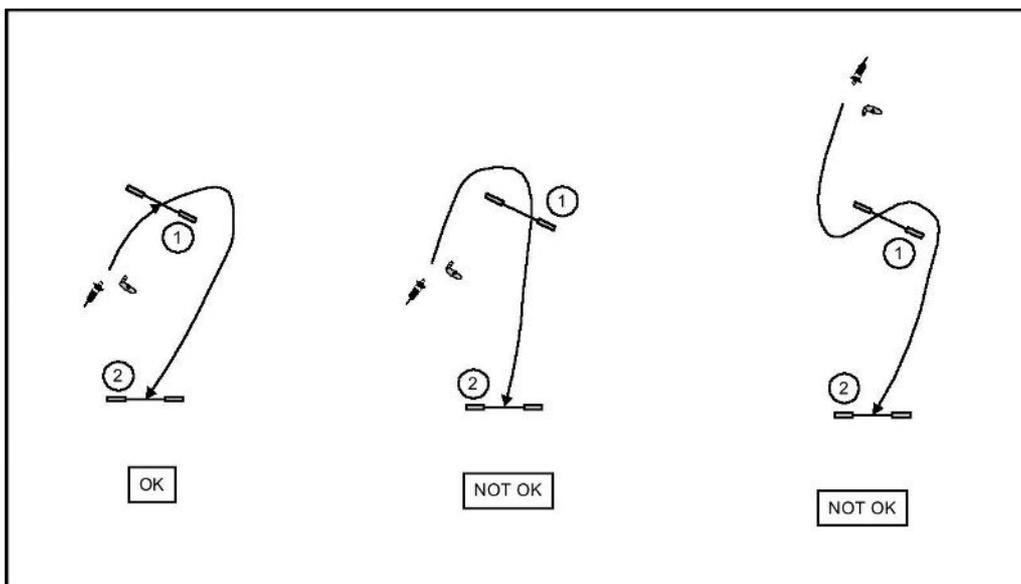
- La naturaleza de la competición.
- El grado de dificultad.
- Las condiciones climatológicas.
- La condición de la superficie de la pista.

## 12. Juicios

El juez es responsable de lo que sucede en la pista y debe asegurarse de que todo transcurra lo mejor posible.

Un guía puede llevar a su perro a la pista sin correa ni collar si tiene el control del perro. **Un guía puede llevar al perro a la pista, pero antes de que esté listo para comenzar, el perro debe colocarse en el suelo (no dejarlo suelto ni empujarlo hacia adelante o hacia atrás). El perro debe empezar por el lado de salida del primer obstáculo.**

**El juez dará la señal de salida cuando el perro esté correctamente posicionado.**



El recorrido de cada perro debe juzgarse de manera correcta y consecuente. Para ello, el juez siempre debe situarse en la posición correcta. Siempre es una buena idea que el juez repase su camino varias veces antes del inicio de la prueba.

La posición del juez no debe interferir con el perro o el guía y debe asegurarse de no cruzar delante del perro o del guía cuando se acerquen a él.

La posición del asistente de juez debe permitirle ver al juez en todo momento. Sin embargo, se puede pedir al citado asistente que se mueva si es necesario. Si el juez está temporalmente fuera de la vista del asistente debido a un obstáculo como la empalizada, el juez debe levantar el brazo el tiempo suficiente para asegurarse de que el asistente haya visto la señal.

El juez nunca debe quitar la vista del perro mientras esté en la pista, incluso después de haber sido eliminado.

Cada intento de sortear un obstáculo debe ser juzgado. Un intento es cuando el perro se encuentra a una distancia del obstáculo donde debería ser capaz de sortearlo desde el lado correcto; sin embargo, también se considera un intento si hay alguna interacción física con el obstáculo, incluso cuando el perro está detrás de la línea de rehúse.

Se consideran excepciones: el perro que pasa por el túnel, atraviesa **el slalom** o bajo la pasarela / empalizada cuando, después del rehúse, regresa hacia el guía.

## 13. Juicios de obstáculos específicos

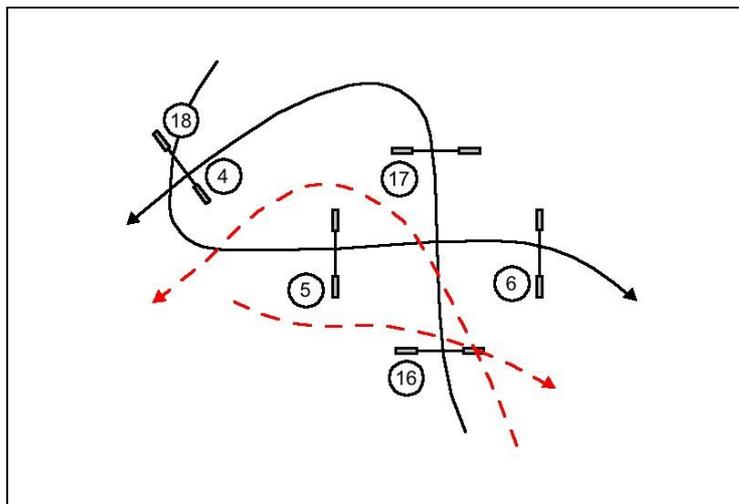
### 13.1 Valla

Se considera falta cuando el perro desplaza un palo de modo que ya no quede a la altura original (un palo no tiene que caer al suelo para que sea penalizado).

**Se considera eliminación cuando el perro destruye una valla, por ejemplo, cuando:**

- **derriba un palo de cualquier otra forma que no sea saltando sobre él (por ejemplo, si el perro golpea el palo con la cola mientras pasa por debajo del salto)**
- **derriba un ala del salto que debe ser sorteada nuevamente más adelante en el recorrido**

**Nota: si el soporte cae junto con el palo golpeado, solamente es una falta.**



Ejemplos:

El perro derriba el palo de 4 = falta. **No hay eliminación, independientemente de que haya tiempo suficiente para reconstruirlo o no.**

**El perro destruye el 4 (el ala se cae) = Eliminación, sin importar si hay tiempo suficiente para reconstruirla o no.**

El guía derriba el 16, mientras el perro salta el 6 = Eliminación

El guía derriba el palo de 16, mientras el perro salta el 16 = Falta si no está 100% seguro que fue el guía. **Si está claro que fue el guía quien golpeó el palo = Eliminación**

El guía derriba o destruye el 16, mientras el perro salta el 17= Eliminación

El guía toca una valla, pero no obtiene ninguna ventaja = No hay falta

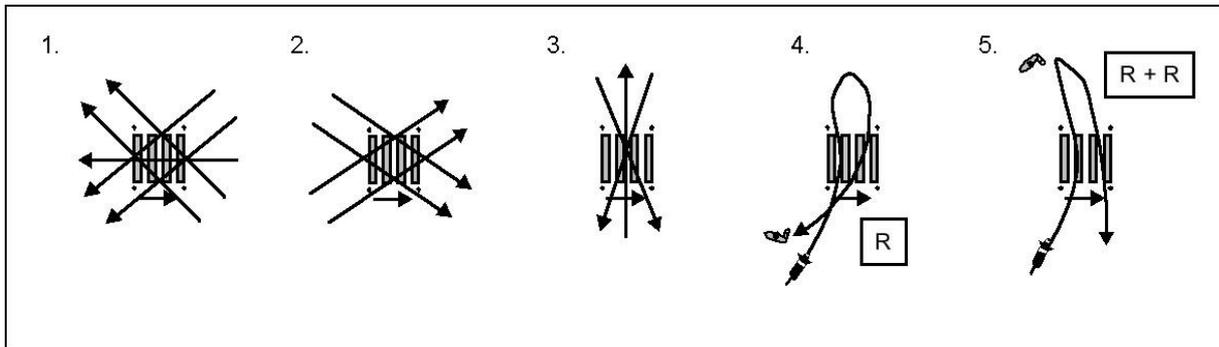
**El perro destruye el 18 (el ala cae) = Falta**

### **13.2 Obstáculos de contacto**

- El juez deberá concentrarse en la zona de contacto para valorar si el perro pone alguna parte de una pata sobre ella. Este método es mejor que concentrarse en el perro, donde se podría pasar por alto una pata trasera en la zona de contacto cuando el perro abandona el obstáculo.
- No se puede penalizar a un perro por detenerse, retroceder, girar o ir en la dirección equivocada mientras esté sobre el obstáculo. Por supuesto, el perro debe superar el obstáculo adecuadamente y en la dirección correcta. El contacto inferior se juzga cuando el perro abandona el obstáculo, incluso si el perro tocó ese contacto antes de retroceder.
- Un perro puede detenerse en la zona de contacto, incluso si está parcialmente en el suelo y parcialmente sobre el obstáculo.
- Una vez que el perro ha abandonado el obstáculo, es decir, tocando el suelo con las cuatro patas, queda eliminado si vuelve a poner una pata sobre el obstáculo.
- **En la pasarela y en la empalizada: el perro debe tocar la rampa ascendente con las cuatro patas, de lo contrario será eliminado.**

### **13.3 Salto de longitud**

Los postes marcadores en las cuatro esquinas del salto de longitud son solo una ayuda para juzgar. Ayudan a determinar si el perro ha sorteado el obstáculo correctamente. Por lo tanto, no se incurrirá en falta cuando un perro o guía toque o derriba uno de estos postes, incluso cuando esto provoque la caída de una de las unidades

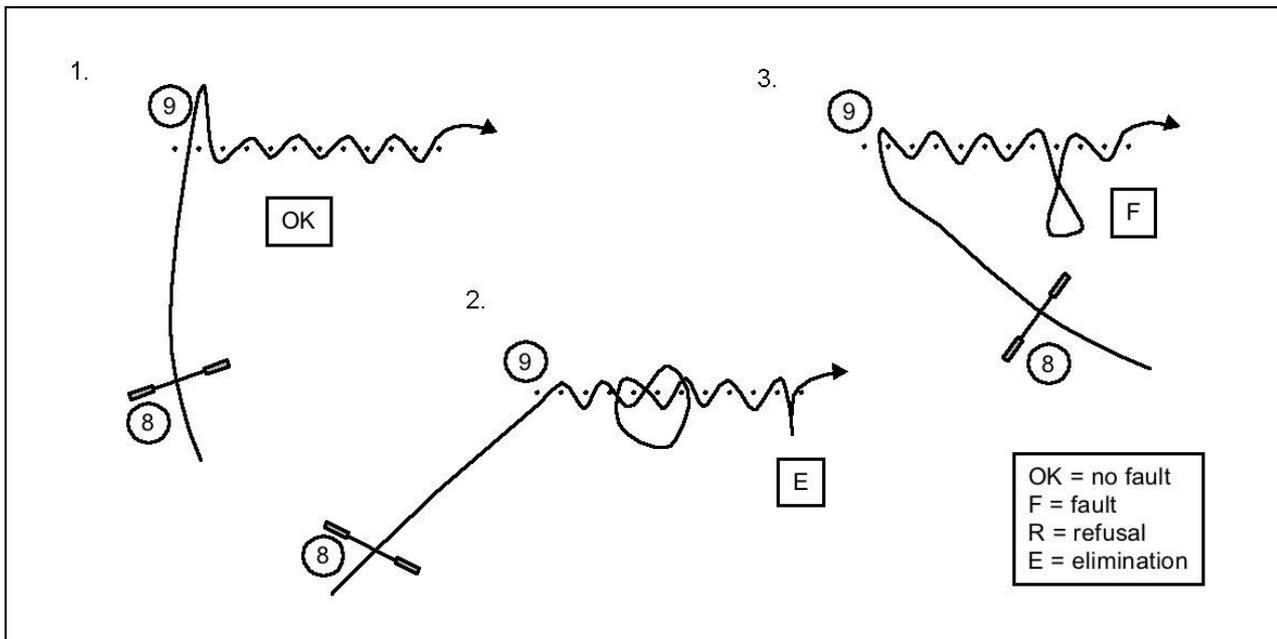


Ejemplos:

1. El perro entra y sale del salto de longitud en la dirección equivocada = E
2. El perro entra y sale del salto de longitud en la dirección correcta = R
3. El perro entra y sale del salto de longitud de lado a lado = R
4. El perro entra y sale del salto de longitud desde un lado y salta hacia el guía = R (no R+R)
5. El perro entra y sale del salto de longitud desde un lado hacia el guía. El guía después lo envía de regreso para un segundo intento y el perro entra y sale del salto largo desde el costado nuevamente = R+R

### 13.4 Slalom

Se considera falta si el perro abandona la línea que permite un movimiento continuo hacia adelante durante una distancia superior a su propia longitud. En cuanto a la entrada al slalom, se debe aplicar una cierta tolerancia en caso de perros veloces y ángulos de entrada agudos.



Ejemplos:

1. Se tiene en cuenta la entrada aguda al slalom = OK
2. Entrada correcta, error en medio del slalom que no se corrige adecuadamente y posteriormente el perro continúa por las puertas equivocadas saliendo del slalom por el camino equivocado: el guía solo corrige la salida equivocada = E
3. El perro se aleja del slalom una distancia superior a su propia longitud = F

### **13.5 Rueda**

Si la rueda se abre mientras el perro la salta, pero se cierra sola = F.

Si un perro abre la rueda de cualquier otra forma que no sea saltando a través = eliminación (por ejemplo, si el perro pasa debajo de la rueda y la abre con la cola).

## **14. Juicios de situaciones**

### **14.1 Rehúses y marcas**

A un perro solamente se le puede penalizar con un rehúse (por detenerse delante de un obstáculo, alejarse de un obstáculo o pasar corriendo junto a un obstáculo) cuando se encuentra en el lado del obstáculo desde el que debe sortearlo.

#### **Principio fundamental para juzgar los rehúses:**

- Si el juez piensa "¿por qué no lo acometió?" = R
- Si el juez cree que el perro no está en el área de **acometida** del obstáculo = OK

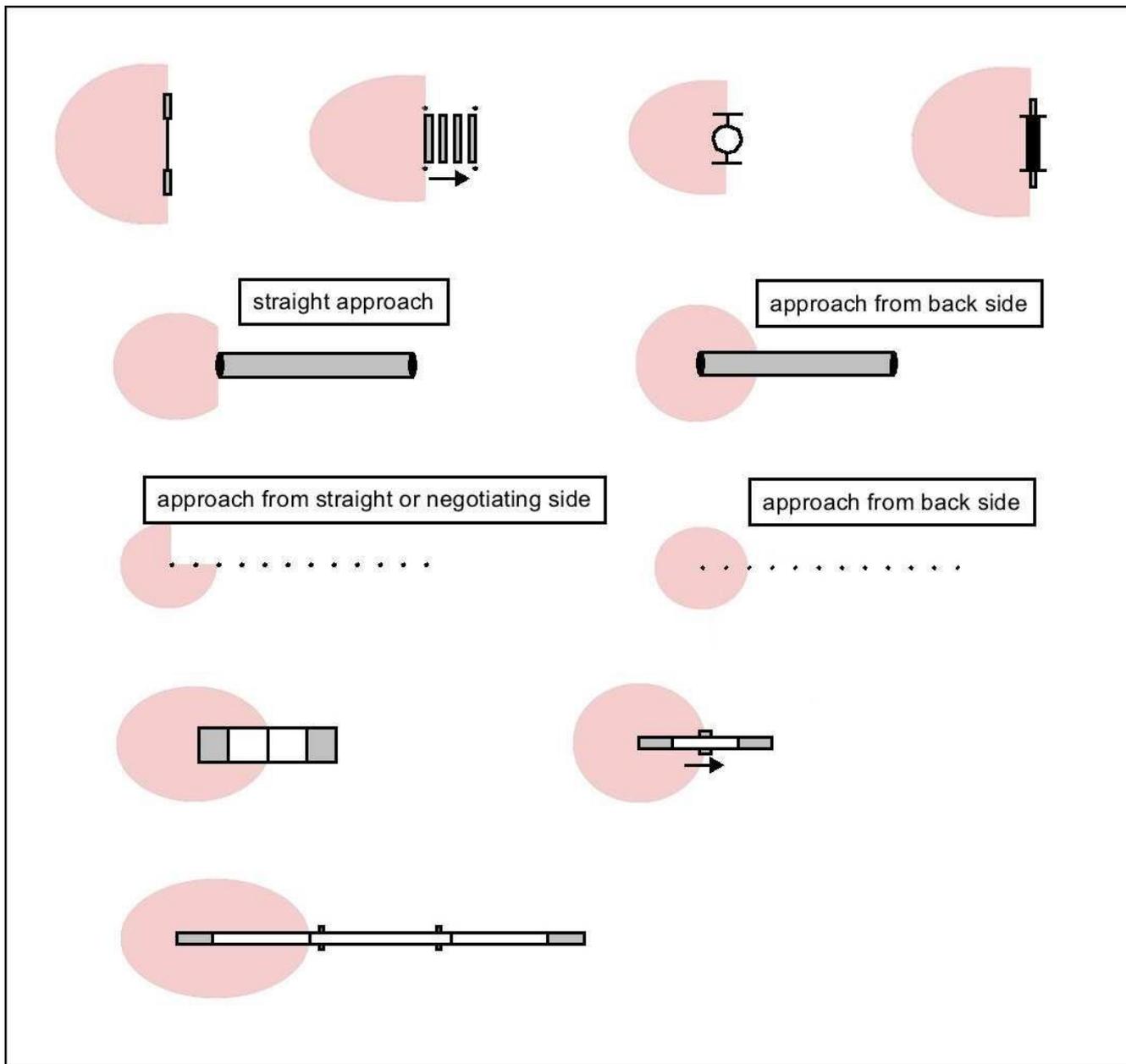
#### **Área de acometida:**

Se llama "área de acometida" a la zona en el camino del perro hacia el obstáculo, desde la cual puede superar el obstáculo con éxito. El perro será sancionado con un rehúse si se aleja del obstáculo dentro del área de acometida o si el perro entra en el área de acometida y la abandona sin sortear el obstáculo. Cada intento de sortear un obstáculo debe ser juzgado.

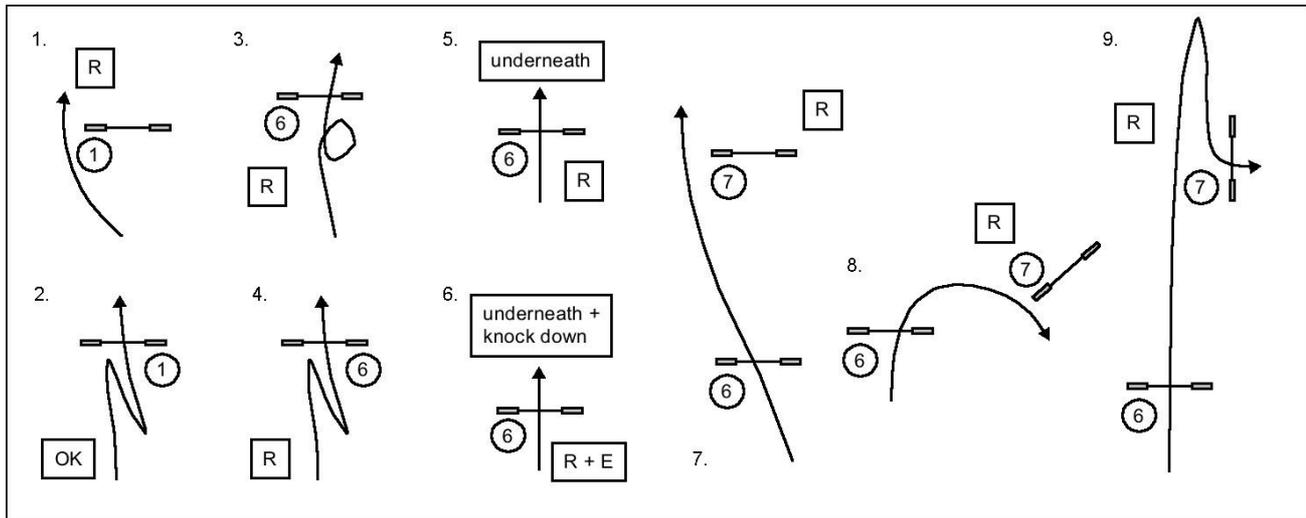
El tamaño del área de acometida depende de los obstáculos. Por ejemplo, para los saltos, es aproximadamente un área semicircular con un diámetro algo más ancho que el ancho del salto en el lado desde el cual se realizará el salto. Para túneles, obstáculos de contacto y slalom, el área de acometida es el área cercana al punto de partida del obstáculo desde donde el juez considera que el perro debería poder acercarse al obstáculo y comenzar a sortearlo. El tamaño del área de acometida también depende del tamaño/zancada del perro, su velocidad y la dirección de aproximación al obstáculo.

Se considera una excepción a la hora de juzgar los rehúses: el perro que pasa por el túnel, atraviesa el slalom o pasa bajo la pasarela/empalizada cuando, después de un rehúse, regresa hacia el guía.

Ejemplo: forma aproximada del área de acometida

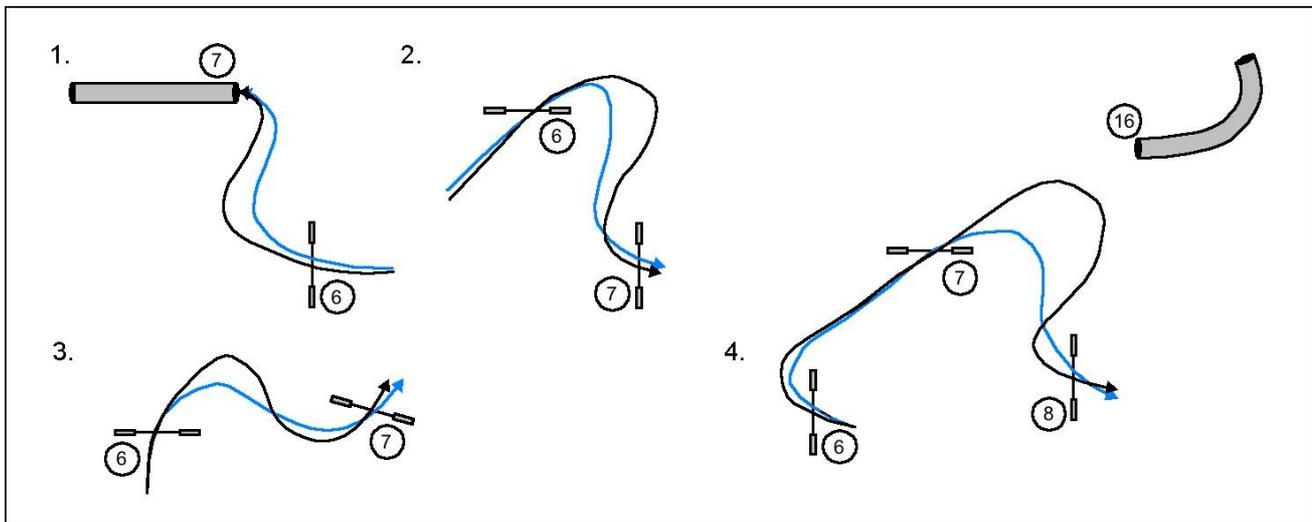


Hay que tener en cuenta que cada vez que un perro intenta sortear un obstáculo se le puede penalizar con un rehúse incluso si no **entra en el área de acometida** (por ejemplo, **corriendo junto al obstáculo**, alejándose de un obstáculo o corriendo delante sin saltarlo).



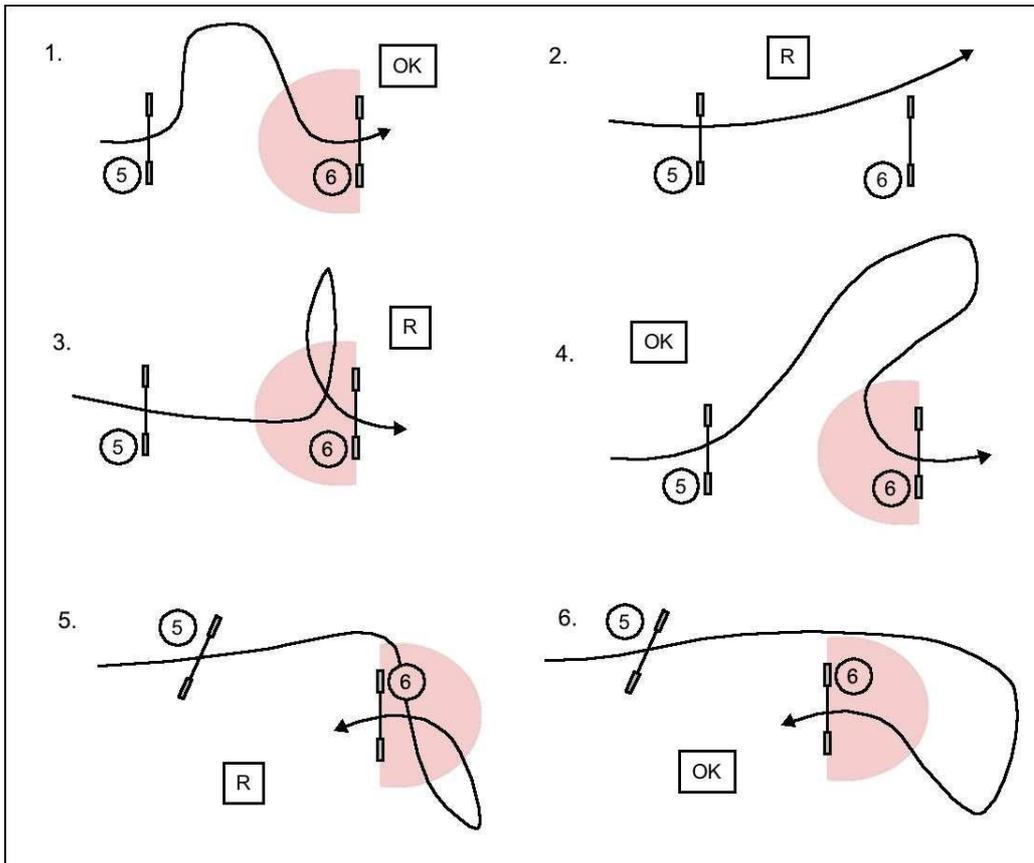
Ejemplos:

1. El perro pasa junto a la primera valla = R
2. El perro corre hacia la primera valla y regresa antes de comenzar = OK
3. y 4. El perro se detiene delante de un obstáculo en el recorrido o se aleja de él = R
5. El perro corre por debajo de la valla = R
6. El perro corre por debajo, derribando el palo, destruyendo el obstáculo mientras lo sortea = R + E
7. y 8. El perro pasa junto al siguiente obstáculo sin sortearlo = R
9. El perro pasa por delante del **siguiente** obstáculo sin sortearlo = R



Ejemplos:

- 1, 2 y 3. Los perros de zancadas cortas y los perros lentos (**marcados en azul**) aterrizarán antes del siguiente obstáculo y podrán girar hacia él. Los perros que dan zancadas largas y los perros muy rápidos pueden aterrizar antes del siguiente obstáculo, pero debido a la forma de su cuerpo o a su velocidad no pueden girar **directamente hacia el siguiente obstáculo** = OK
4. Más extremo, pero el perro termina en una zona donde no puede alcanzar el obstáculo correcto = OK

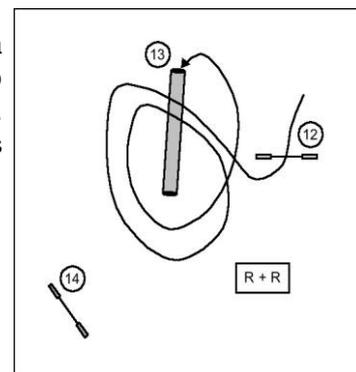


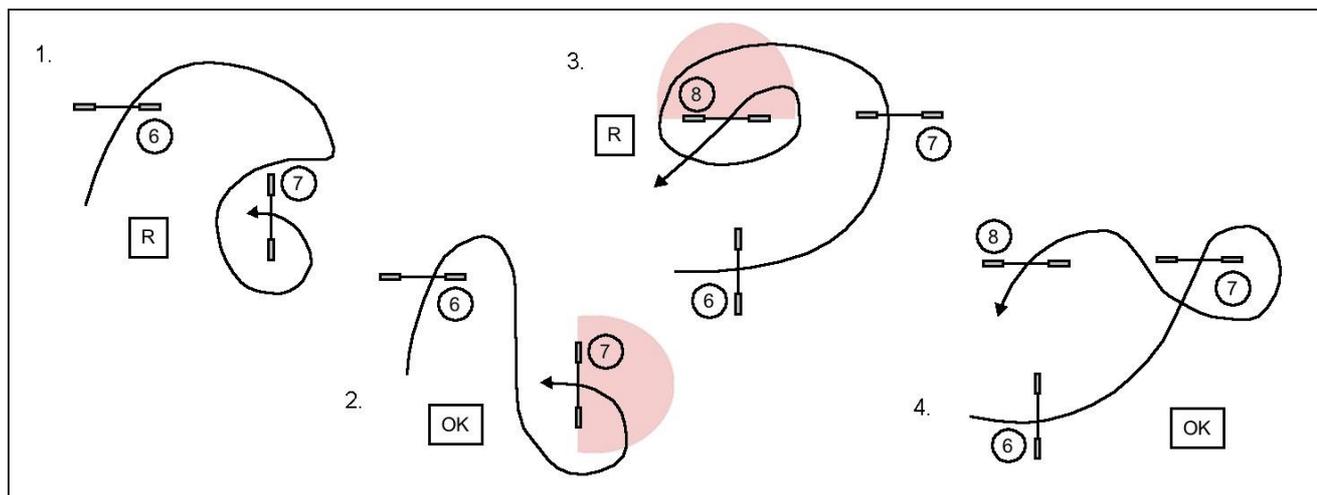
Ejemplos:

1. El perro entra en el área de acometida y sortea el obstáculo = OK
2. El perro corre junto al obstáculo = R
3. El perro se aleja del obstáculo dentro del área de acometida donde debe sortear el obstáculo = R
4. El perro corre lejos del obstáculo, antes de entrar en el área de acometida = OK
5. El perro pasa por delante del obstáculo, entra en el área de acometida y sale sin realizar el obstáculo = R
6. El perro pasa por delante del obstáculo, entra en el área de acometida y realiza el obstáculo = OK

Ejemplo:

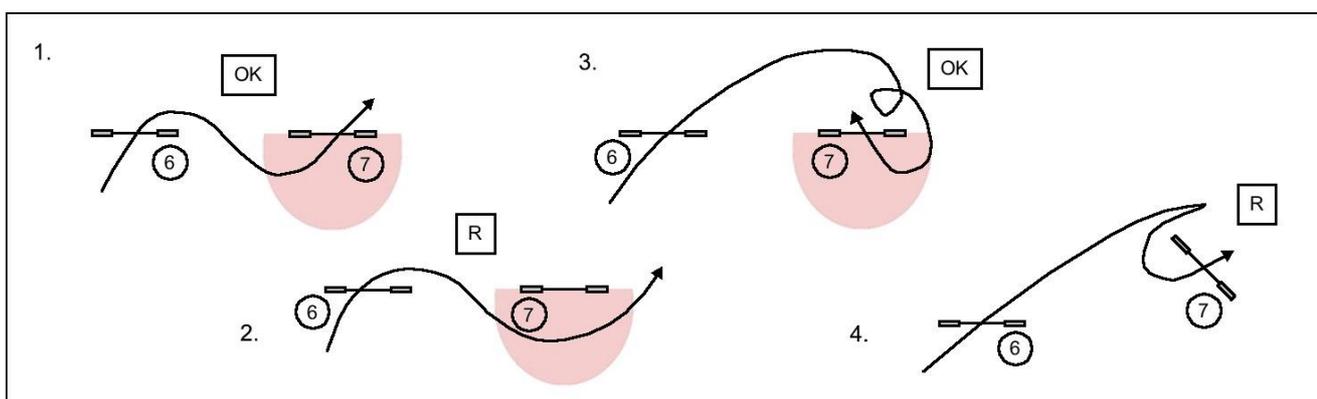
En el ejemplo de la derecha, el guía se queda atrás y envía a su perro a realizar el túnel (obstáculo 13). El perro salta el túnel (R) y vuelve corriendo hacia el guía. El guía envía de nuevo a su perro, con el mismo resultado. Dado que este es otro intento de realizar el obstáculo: 2º R. El perro es enviado por tercera vez y finalmente entra en el túnel.





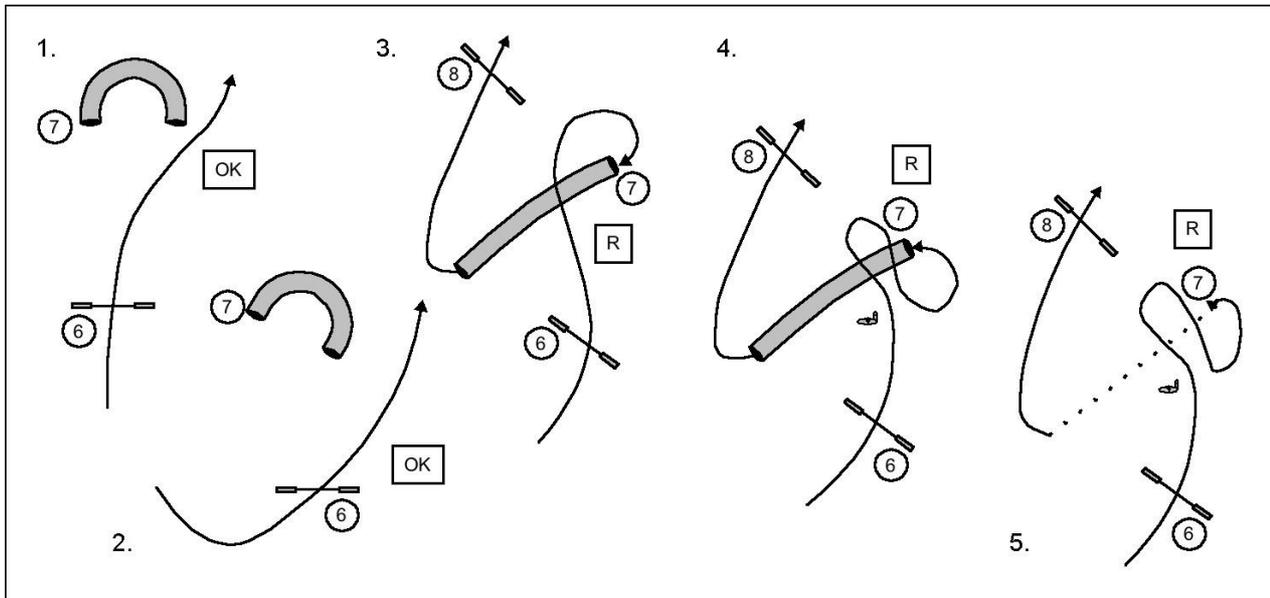
Ejemplos:

1. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo y **al acercarse al siguiente lo pasa** = R
2. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo y **nunca ha estado dentro del área de acometida** = OK
3. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (8) y **pasa por el área de acometida sin sortear el obstáculo** = R
4. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (8), pero gira en la dirección equivocada y termina en una zona donde no puede alcanzar el obstáculo correcto = OK



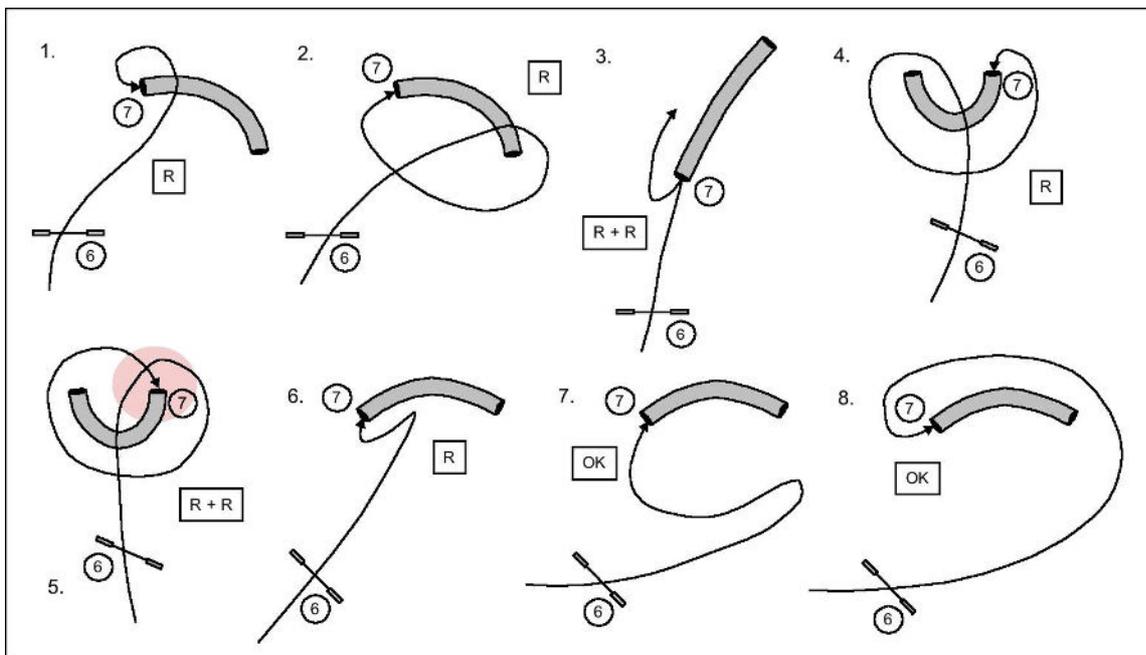
Ejemplos:

1. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo, **pasa por el área de acometida y supera el obstáculo** = OK
2. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo y **pasa por el área de acometida sin superar el obstáculo** = R
3. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo, **pierde tiempo dando vueltas, luego llega al área de acometida y supera el obstáculo** = OK
4. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo y **lo pasa sin superarlo** = R



Ejemplos:

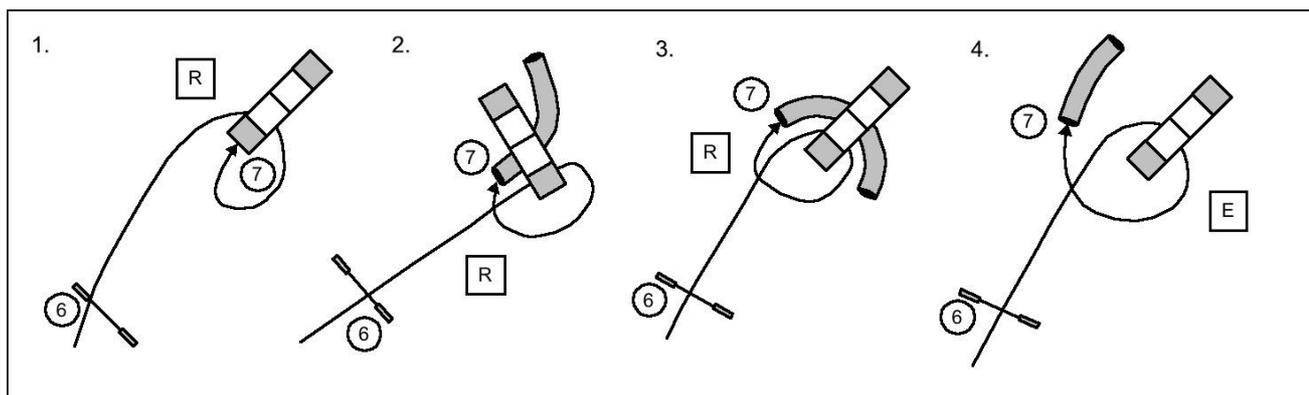
1. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) y **pasa el túnel por el lado de entrada equivocado = OK**
2. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel), pero termina en un área donde no puede alcanzar el obstáculo correcto = OK
3. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (túnel), lo salta y luego entra = R (no E por un recorrido equivocado).
4. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (túnel), lo salta dos veces y luego entra = R (no R+R, ya que el perro solo hace un intento hacia el obstáculo y no E por un recorrido equivocado).
5. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (slalom), lo atraviesa dos veces (la segunda vez cuando regresa hacia el guía) y luego entra = R (no R+R, ya que el perro solo hace un intento por alcanzar el obstáculo y no E por un recorrido equivocado).



Ejemplos:

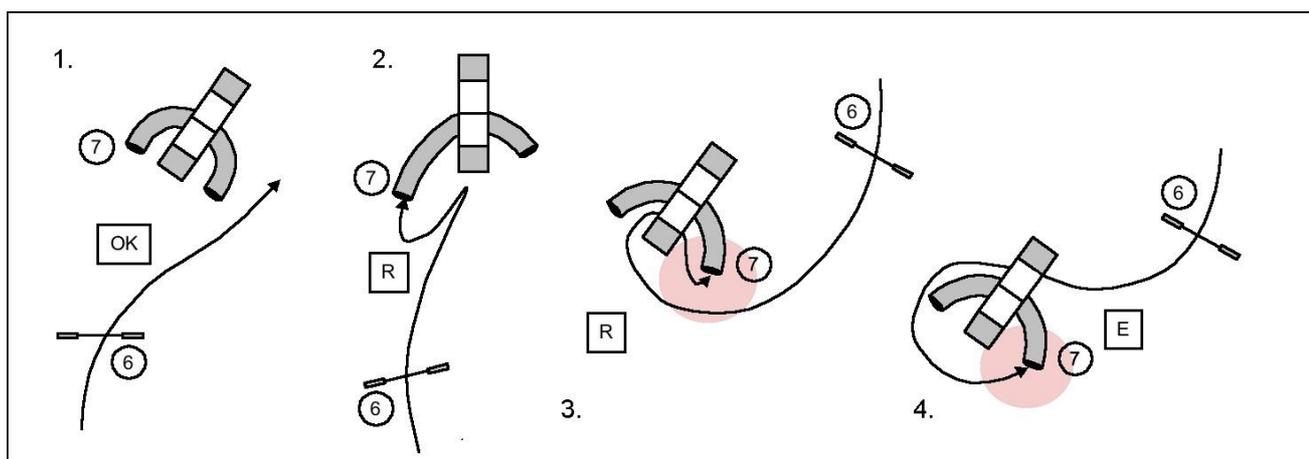
- 1 y 2. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) y salta el obstáculo que debe tomar = R (no E)

3. El perro entra correctamente en el túnel, vuelve a salir (rehúse) y luego corre por el túnel (segundo rehúse) = R + R
4. El perro salta sobre el túnel (rehúse), **se aleja de la entrada** del túnel = R
5. **El perro salta el túnel (rehúse), gira hacia la entrada del túnel y pasa por el área de acometida sin sortear el obstáculo (2º rehúse) = R + R**
6. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) **y pasa por la entrada del túnel** = R
7. y 8. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel), pero termina en un área donde no puede alcanzar el obstáculo correcto = OK



Ejemplos:

1. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (empalizada) y pasa por debajo del obstáculo que debería tomar = R (no E).
2. y 3. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) y pasa por debajo de un obstáculo por el que no está permitido pasar (empalizada). Sin embargo, en esta situación, creada por el juez, el perro no puede evitarla = R (no E).
4. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) y pasa por debajo de un obstáculo que no está permitido pasar (empalizada) = E

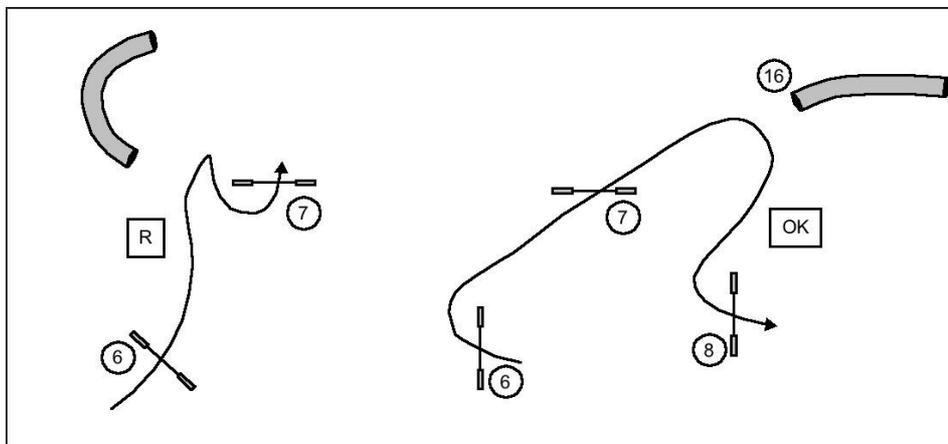


Ejemplos:

1. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) y **pasa el túnel por el lado de la entrada equivocada = OK**
2. El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (túnel) y, **yendo hacia el obstáculo equivocado (empalizada), pasa por el túnel = R** (el perro ve el túnel durante su aproximación a la empalizada)

3. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (túnel), **pasa el área de acometida del túnel** y pasa por debajo de un obstáculo que no está permitido superar (empalizada). Sin embargo, en esta situación, creada por el juez, el perro no puede evitarla = R (no E).

4. El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (túnel) y, **antes de entrar en el área de acometida del túnel**, pasa por debajo de un obstáculo que no está permitido superar (empalizada) = E



Ejemplos:

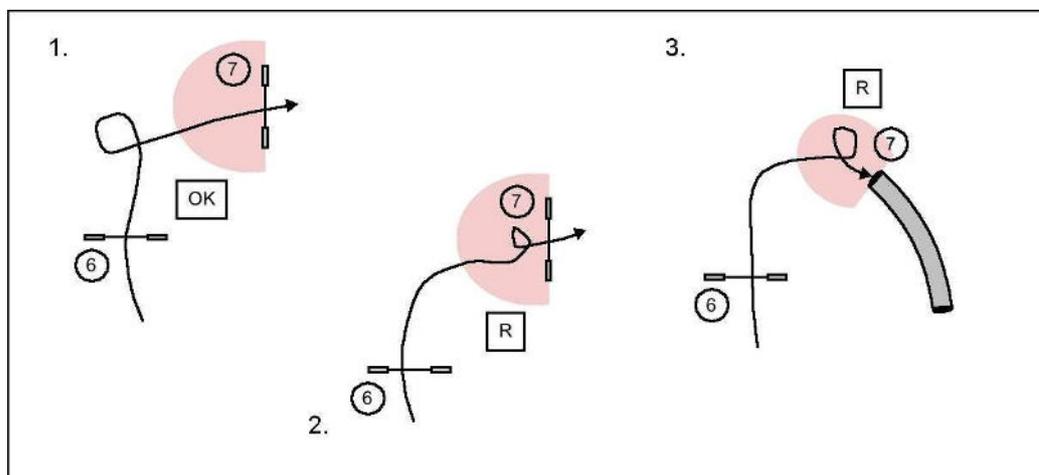
Rehúse yendo o no por el obstáculo equivocado.

Izquierda: El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (7) y **lo pasa yendo hacia el obstáculo equivocado** = R

Derecha: El perro aterriza antes del siguiente obstáculo (8) debido a que no está en un área donde pueda alcanzar el obstáculo correcto = OK

Estas 2 situaciones son claras, en todas las situaciones intermedias el juez debe decidir en ese momento.

Si un perro se queda parado o se da la vuelta en el área de despegue, será sancionado con un rehúse.

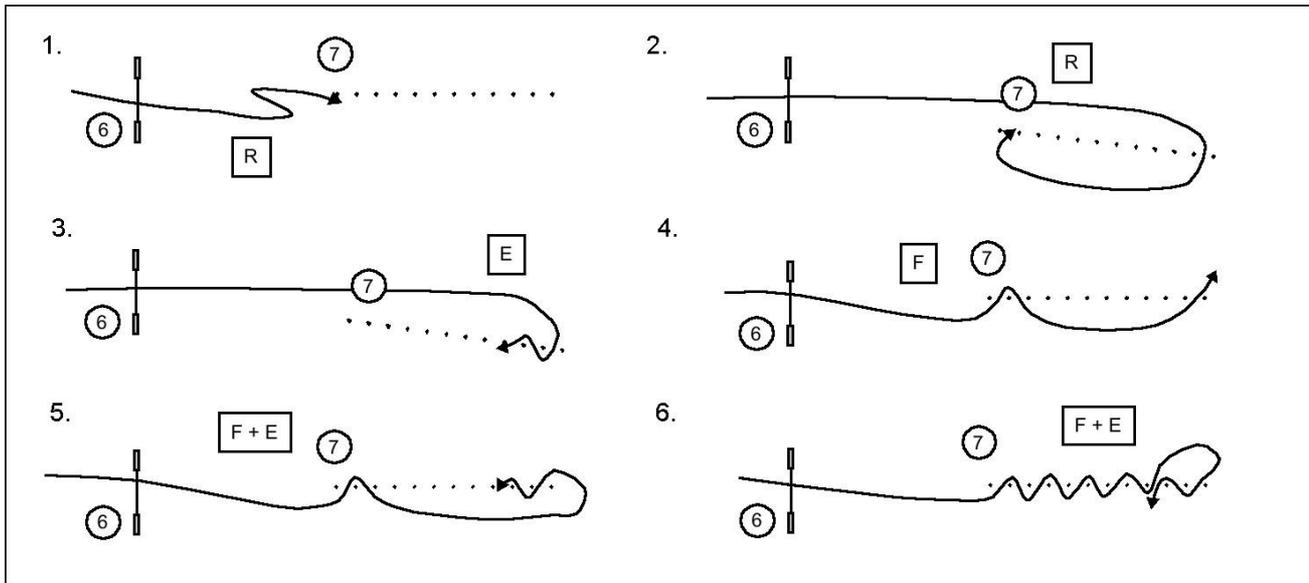


Ejemplos:

1. El perro gira en un área donde no puede saltar hacia la valla 7 = OK

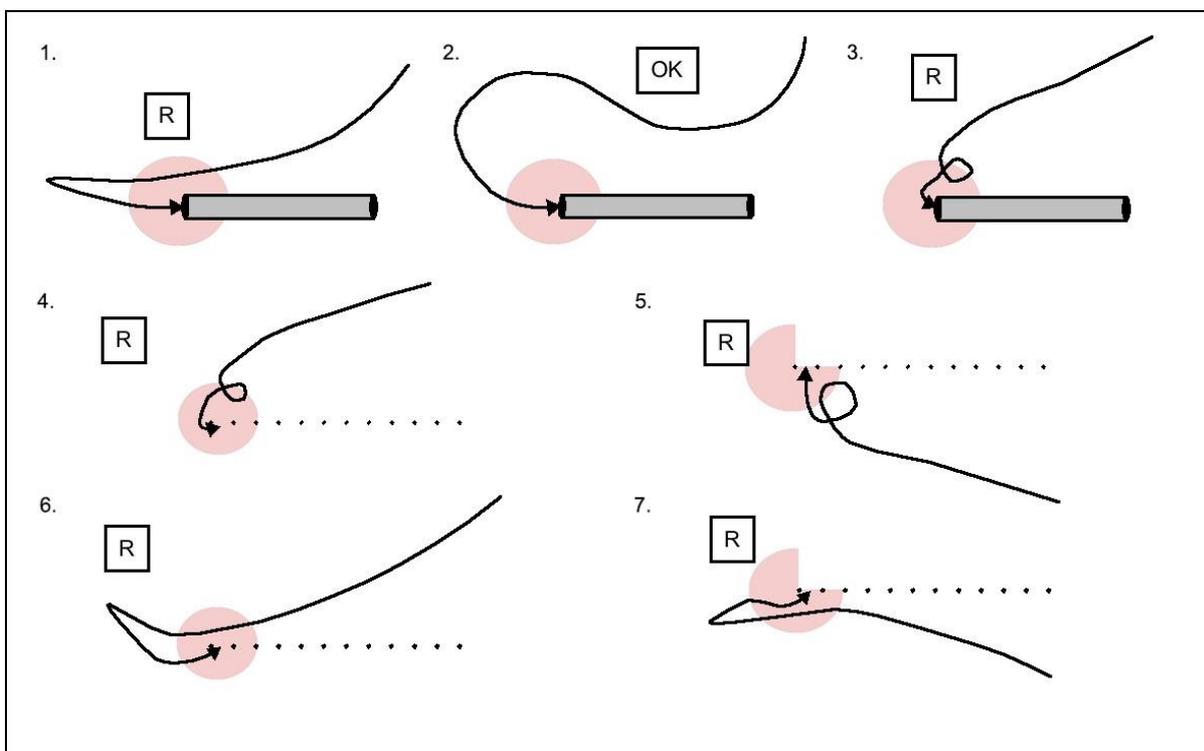
2. El perro gira en la zona donde debe despegar = R

3. El perro gira en la zona por donde debe entrar en el túnel (acometer) = R



Ejemplos:

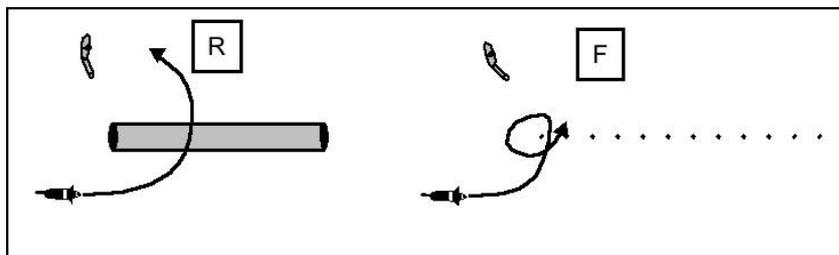
1. El perro gira hacia atrás en la zona por donde debe entrar al slalom (**área de despegue**) = R
2. Entrada incorrecta, no retrocede = R (el perro luego busca la entrada correcta)
3. Retrocede: el perro sortea el obstáculo (más de dos puertas) en la dirección equivocada = E
4. El perro no alcanza la puerta = F (**pero debe superar el obstáculo completo correctamente**)
5. y 6. El perro no alcanza la puerta y luego sortea el obstáculo en la dirección equivocada = F + E



Ejemplos:

1. El perro entra en el área de acometida del túnel y sale sin sortear el obstáculo = R
2. El perro pasa por el área de acometida del túnel y sortea el obstáculo = OK

- 3. El perro gira en el área de acometida por donde debe entrar al túnel = R
- 4. y 5. El perro gira en el área de acometida por donde debe entrar en el slalom = R
- 6. y 7. El perro entra en el área de acometida del slalom y sale sin sortear el obstáculo = R



Ejemplos:

Izquierda: El perro rehúsa el túnel y se acerca al guía por el túnel = R

Derecha: El perro entra correctamente en el slalom, luego da vueltas alrededor del primer poste y continúa en el resto de postes = F

## 14.2 Contactos, rehúses y faltas

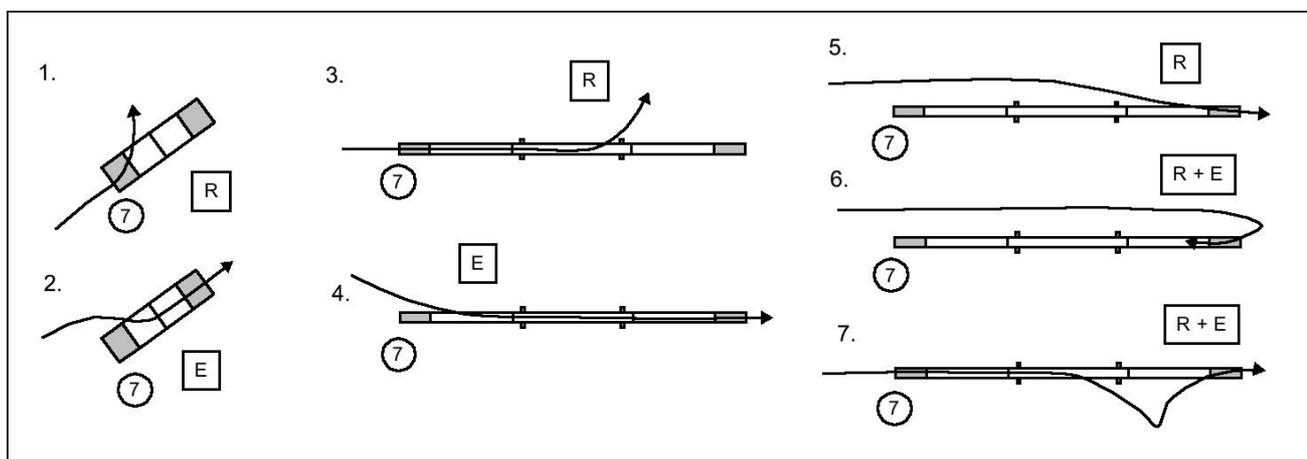
Si el perro salta de la pasarela antes de tocar la rampa de descenso = R

Si el perro salta desde la empalizada antes de tocar la rampa descendente = R, pero si el perro salta por encima de la empalizada y aterriza en el suelo, sin tocar la rampa de descenso con ninguna pata = E

Si el perro salta del balancín antes de pasar el punto de pivote con las cuatro patas = R

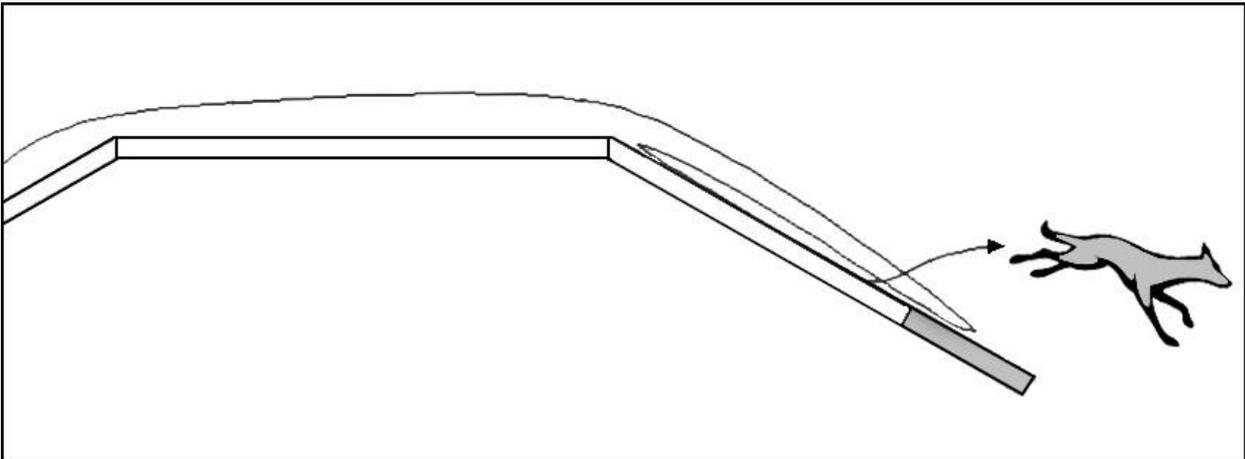
Si el perro no toca la rampa ascendente de la empalizada o la pasarela con las cuatro patas = E

He aquí algunos ejemplos:

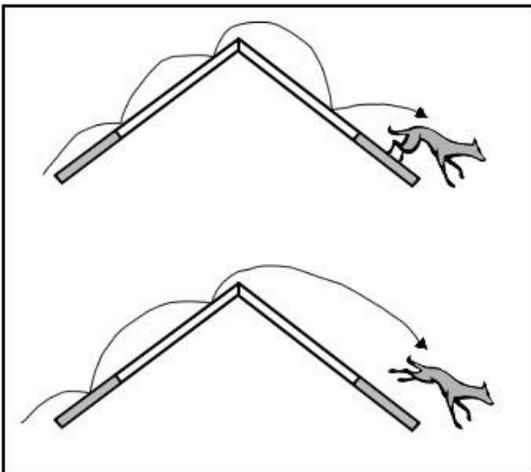


1. El perro toca la **rampa ascendente**, abandona la empalizada antes de tocar la rampa descendente = R
2. El perro sube a la empalizada desde un lado y si no toca la rampa ascendente con las cuatro patas = E
3. El perro toca la **rampa ascendente con las cuatro patas**, pero abandona la pasarela en la rampa ascendente o en la horizontal = R
4. El perro sube a la pasarela **por el lado y no toca la rampa ascendente con las cuatro patas** = E
5. El perro pasa la pasarela y toca la rampa descendente en la misma dirección de sus movimientos = R
6. El perro pasa la pasarela y luego comienza a sortear el obstáculo en la dirección equivocada = R + E
7. El perro pasa la pasarela y luego comienza a sortear el obstáculo en la dirección equivocada = R + E

7. El perro toca **la rampa ascendente con las cuatro patas**, abandona la pasarela por la rampa ascendente o la horizontal, luego toca la rampa descendente en la misma dirección de sus movimientos = R, y si continúa hasta el siguiente obstáculo = E



El perro no alcanza la zona de contacto cuando salta del obstáculo = F, aunque haya tocado el contacto antes de retroceder.

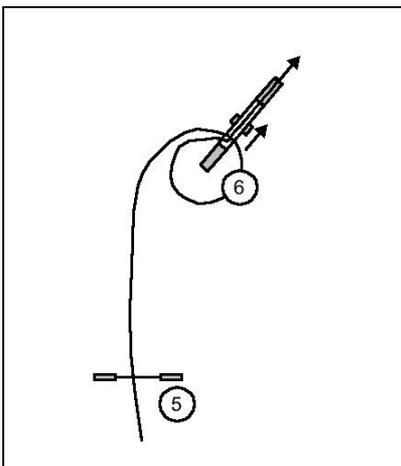


Ejemplos:

Arriba: El perro baja por la empalizada tocando la rampa de descenso con las cuatro patas. Luego salta antes de tocar la zona de contacto, aterriza con las dos patas en el suelo y vuelve a caer sobre el contacto con las patas traseras = OK

Abajo: El perro salta sobre la parte superior de la empalizada y aterriza, sin tocar la rampa de descenso con ninguna pata, directamente en el suelo con sus dos patas delanteras (incluso si cae hacia atrás sobre la zona de contacto con sus dos patas traseras) = E

Ejemplos:

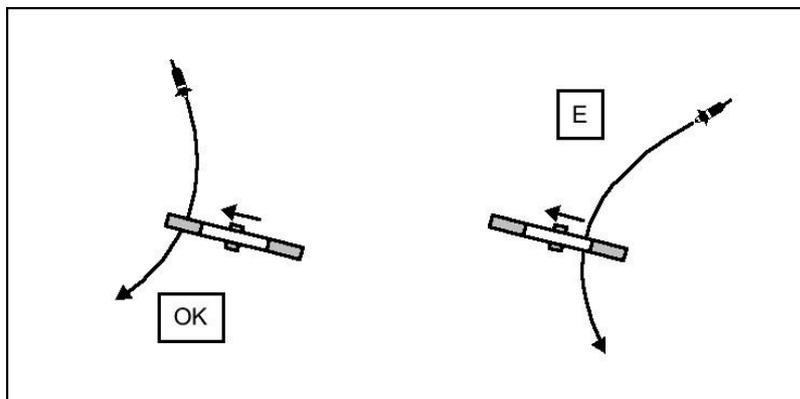


1. El perro pasa por la parte superior del balancín, salta sobre la tabla lateral superior del balancín y no hace el contacto superior (F), salta por el otro lado de la tabla (R), corre alrededor del lado superior, no hace el contacto superior

(F) y Supera el resto del balancín = F+R+F

2. El perro pasa la parte superior del balancín, salta sobre la tabla del balancín (R), corre alrededor del lado superior, no hace el contacto superior (F) y supera el resto del balancín = R+ F

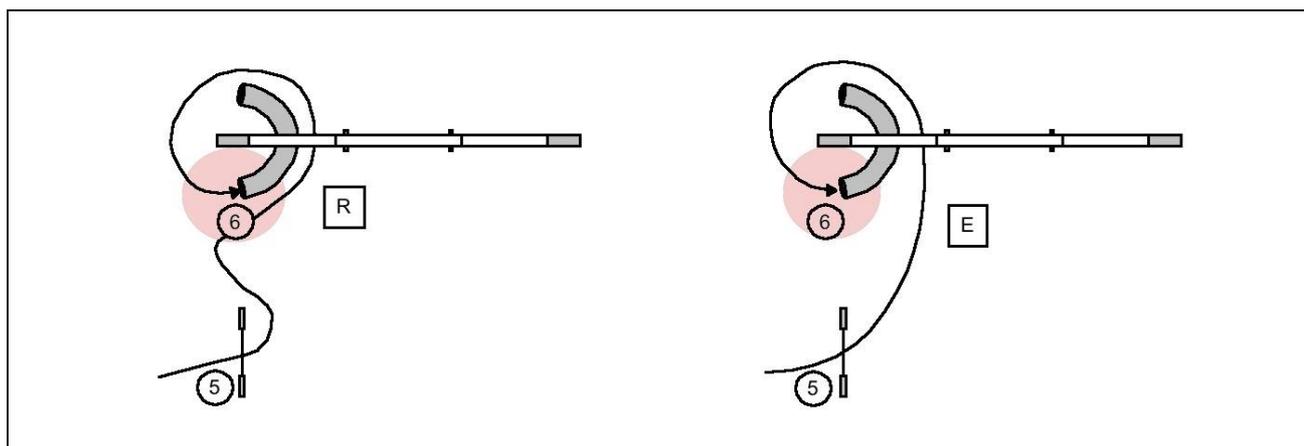
Si el perro pasa por debajo de un obstáculo que no está permitido superar (por ejemplo, fuera del orden de carrera) debe ser eliminado. Sin embargo, a veces resulta difícil ver con claridad si el perro corre por debajo de la parte superior del balancín.



Ejemplos:

Izquierda: El perro corre por debajo de la parte inferior del balancín = OK

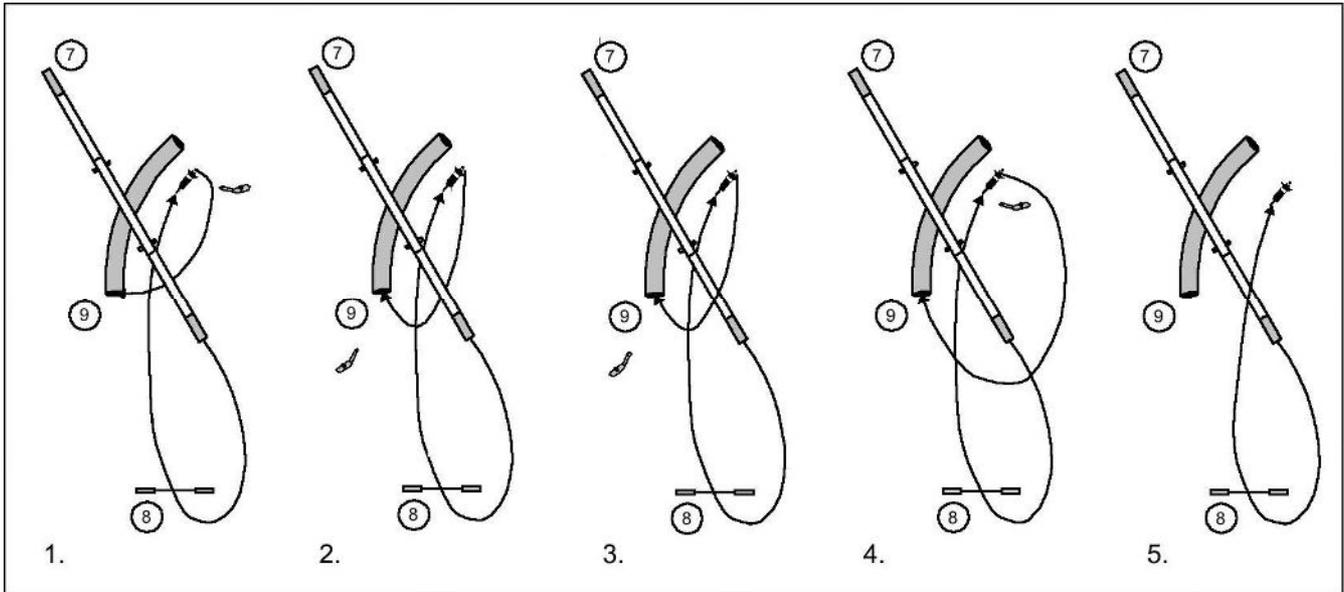
Derecha: El perro corre por debajo de la parte superior del balancín = E



Ejemplos

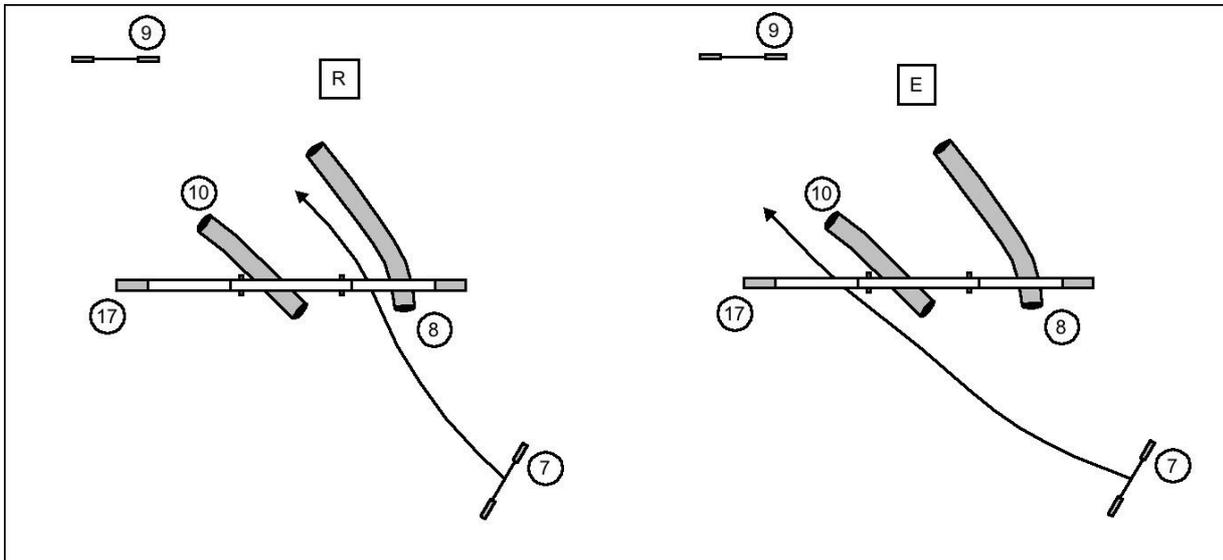
Izquierda: El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (túnel) y **pasa por el túnel (a través del área de acometida) sin tomar el obstáculo** = R (rehúse del túnel, no es un recorrido equivocado para pasar por debajo de la pasarela)

Derecha: El perro aterriza detrás del siguiente obstáculo (túnel) y, **sin intentar entrar en el túnel**, pasa por debajo del obstáculo equivocado = E (sin rehúse del túnel):



**Ejemplos:**

1. Después de un rehúse en el túnel, el guía envía al perro de regreso al túnel por debajo de la pasarela = R, pero si toca la pasarela = E
2. Después de un rehúse en el túnel, el perro regresa al guía por debajo de la pasarela = R
3. Después de un rehúse en el túnel, el perro regresa al guía por encima de la pasarela = E
4. Después de un rehúse en el túnel, el guía envía al perro de regreso al túnel alrededor de la pasarela = R
5. El perro abandona el túnel y se acerca al guía saltando/tocando la pasarela = (R +) E



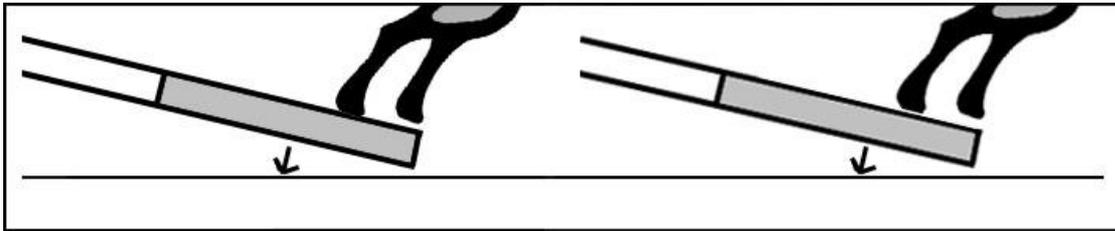
**Ejemplos:**

- Izquierda: El perro rehúsa el túnel pasando junto a él = R
- Derecha: El perro rehúsa el túnel pasando al lado del túnel que se supone que no debe tomar = E

**14.3 Juzgar un vuelo en el balancín**

Juzgar los vuelos no siempre es fácil.

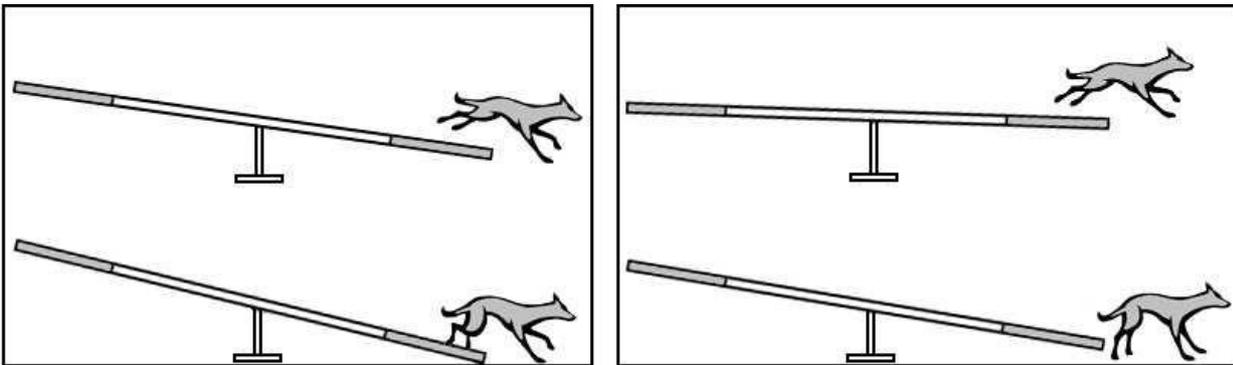
Definición de abandonar el balancín = patas en el aire, no hay contacto alguno con las patas



Ejemplos:

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

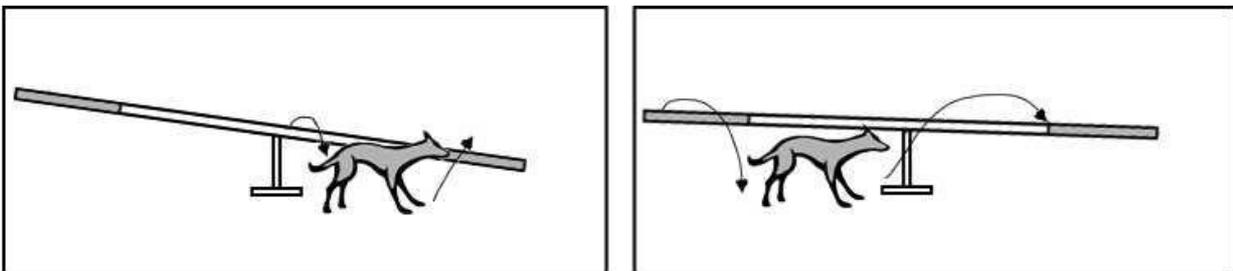
Derecha: Esta situación es más difícil de juzgar: el perro también empuja el balancín hacia abajo, pero se no puede tener la seguridad de que el balancín realmente toca el suelo antes de que la última pata pierda contacto con el balancín. En este caso, hay que dar al perro el beneficio de la duda.



Ejemplos:

Izquierda: el perro comienza a salir demasiado pronto, pero aterriza con dos patas dentro y dos patas fuera = OK

Derecha: el perro comienza a salir demasiado pronto y aterriza en el suelo = F



Ejemplos:

Izquierda: el perro sale del balancín después del punto de giro y vuelve a saltar al balancín = F + E

Derecha: el perro abandona el balancín antes del punto de pivote, vuelve a saltar al balancín después del punto de pivote y continúa el recorrido sin corregir el rehúse = R + E

#### **14.4 Juez auxiliar**

Si un juez auxiliar actúa en el recorrido, ambos jueces deben tener claro qué es lo que juzga cada uno. **La responsabilidad de todas las decisiones que se tomen será del juez principal. Sus decisiones serán definitivas.**

## 15. Otros

### 15.1 Eliminaciones

Descripción de “abandonar la pista”:

- El perro encontró algo fuera de la pista, lo que evidentemente le resulta más atractivo que quedarse dentro.
- El guía intentó varias veces llamar a su perro, pero sin éxito.

### 15.2 Rehúses

No se puede dar un rehúse antes de que el perro cruce la línea de salida.

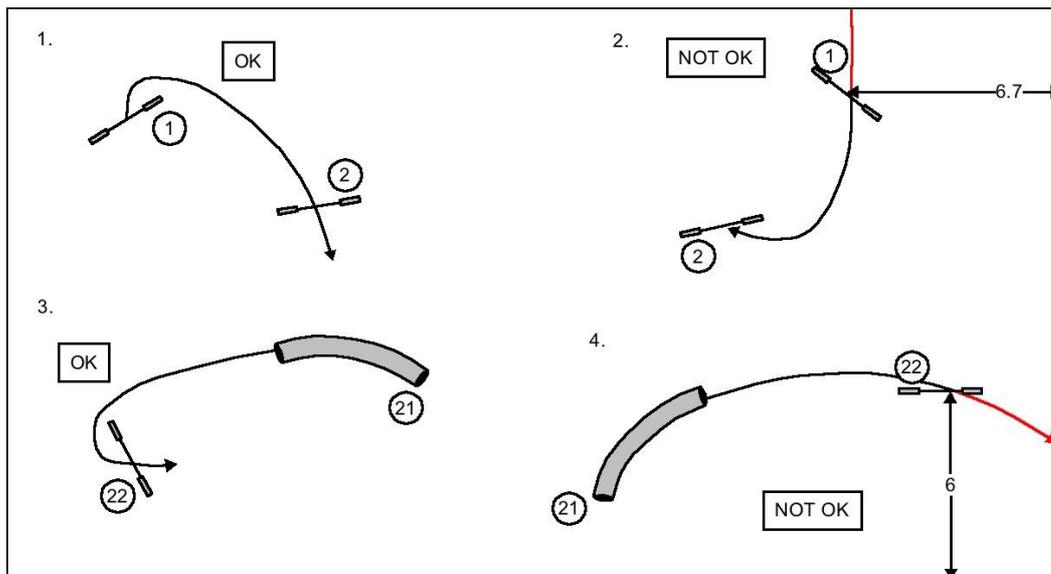
### 15.3 Salida-Llegada

Si el perro rehúsa el primer obstáculo, el guía deberá corregir el rehúse con un movimiento fluido.

Si el guía reinicia o detiene el movimiento natural del perro para reiniciarlo = E

**Debe haber suficiente espacio (al menos 6 m) para que el perro salte de forma natural en la salida y en la llegada.**

**El sistema de cronometraje debe configurarse de manera que no interfiera con el camino natural del perro.**



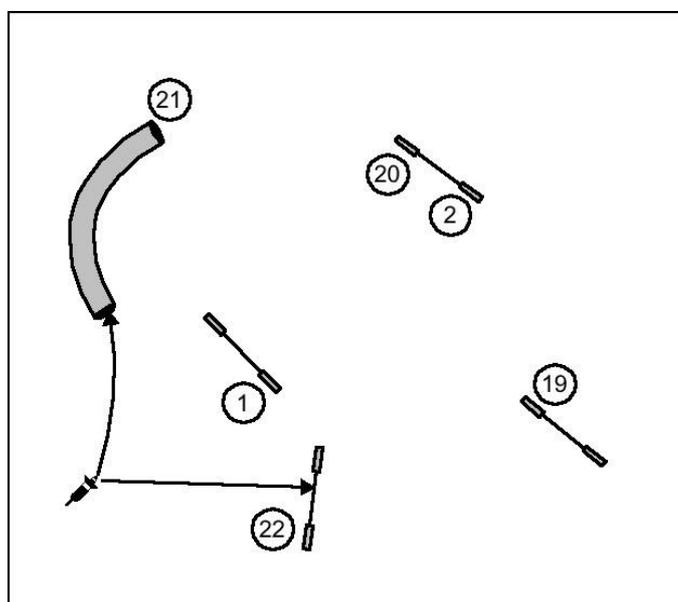
Ejemplos:

1. El perro puede girar hacia la izquierda o hacia la derecha hacia el segundo obstáculo de forma segura.
2. Aunque hay suficiente espacio en el lado derecho del primer obstáculo, para la mayoría de los perros esa no sería la línea de salida natural.
3. Hay suficiente espacio después del último obstáculo en la línea natural del perro. En esta situación, el juez debe tener en cuenta el tipo de sistema de cronometraje que se utiliza (algunos tipos podrían obstaculizar la línea del perro).
4. Aunque hay suficiente espacio debajo del último obstáculo, en la línea natural del obstáculo anterior, para la mayoría de los perros no hay espacio suficiente.

Se considera eliminación si el perro toma un obstáculo antes de que haya comenzado (es decir, antes de que haya dado el primer salto).

Ejemplos:

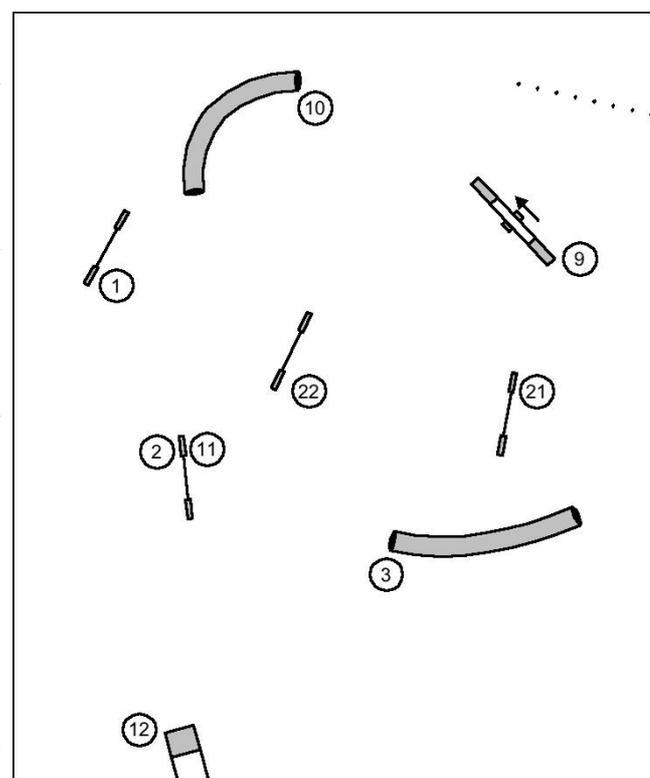
1. Antes de la salida el perro entra en el túnel = E
2. Antes de la salida el perro realiza el último salto = E



Si el recorrido está construido de tal manera que el juez considera que el perro, cuando corre en su camino natural, podría saltar un obstáculo adicional una vez finalizada la carrera, no se considera una eliminación. Si el juez considera que el guía está entrenando en el recorrido o que el perro no está bajo control, antes o después de la carrera, eliminará al perro.

Ejemplos:

1. Después del último obstáculo el perro salta la valla 1 = OK
2. Después del último obstáculo, el perro entra en el túnel 10 (por el lado equivocado) = OK
3. Después del último obstáculo, el perro toma la empalizada 12 = E
4. Después del último obstáculo, el perro entra en el túnel y hace el slalom = E
5. Después del último obstáculo, el perro va y empuja el balancín hacia abajo = E



## 15.4 Repetición

Cuando sea necesaria una repetición, se deben tener en cuenta los siguientes puntos:

- Se contarán las faltas cometidas antes de que el perro fuera detenido.
- El juicio se reiniciará en el punto en el que se detuvo al perro.
- El recorrido debe realizarse en la secuencia correcta y lo mejor que pueda el competidor.
- El juez aún puede decidir penalizar al perro si cree que el guía no está haciendo la repetición lo mejor que puede.

## 15.5 No apto para competir

**El Agility es una competición canina abierta a todos los perros sanos y en buena forma física.**

No podrán competir los perros dopados, los aparentemente enfermos, heridos o físicamente incapacitados ni las perras preñadas.

Si, en opinión del juez, un perro no es apto para correr, el juez deberá impedir al guía iniciar la carrera. Si el juez considera que un perro no está en forma o está herido durante la carrera, la carrera debe detenerse inmediatamente y se debe pedir al guía que abandone la pista.

Las perras preñadas a partir de los 21 días después del primer apareamiento no pueden competir y se consideran no aptas para competir hasta después de 3 meses del nacimiento de sus cachorros.

## **15.6 Categorías**

En las competiciones internacionales de la FCI existen cuatro categorías. El perro debe participar en la categoría correcta según su medida a la cruz. El perro no puede participar en una categoría superior a su altura medida (por ejemplo, el perro medido como Intermediate no puede participar en la categoría Large).

La versión en inglés de estas directrices es la original.

Los cambios en negrita fueron aprobados por el Comité General de la FCI el 8 de agosto de 2023.

Estas directrices modificadas entran en vigor a partir de la fecha de su publicación.

Los [cambios en negrita y azul](#) fueron aprobados por el Comité General de la FCI durante su reunión online el 4 de septiembre de 2020.