

2023

REGLAMENTO DE OBEDIENCIA DEPORTIVA CANINA (ODC)



FEDERACIÓN DE CAZA
DE LA REGIÓN DE
MURCIA



INDICE

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	FUNDAMENTOS.....	4
2.1.	OBJETO	4
2.2.	CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.....	4
2.3.	JUECES	5
2.4.	ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA.....	6
2.4.1.	JURADO.....	6
2.4.2.	TERRRENO.....	6
2.4.3.	LOGÍSTICA	7
2.4.4.	SORTEO	7
2.4.5.	HOJAS DE JUICIO	7
2.4.6.	HOJAS DE RECLAMACIONES	8
2.4.7.	PREMIOS	8
2.5.	PROCEDIMIENTO	8
2.5.1.	PRESENTACIÓN	8
2.5.2.	MANDOS DE LLAMADA.....	8
2.5.3.	INICIO DEL EJERCICIO.....	9
2.5.4.	ACTITUD GENERAL (AG).....	9
2.5.5.	SOCIABILIDAD	10
2.5.6.	EX – AEQUO	10
3.	PRUEBAS DE OBEDIENCIA DEPORTIVA CANINA (O.D.C.).....	11
3.1.	DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL CACHORROS.....	11
3.1.1.	SEGUIMIENTO CON CORREA:	11
3.1.2.	APPORT	12
3.1.3.	EL JUGUETE.....	13
3.1.4.	PRESENTACIÓN	14
3.1.5.	EJERCICIO DE LLAMADA.....	15
3.2.	DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL INICIO	16
3.2.1.	SEGUIMIENTO.....	16
3.2.2.	LLAMADA A DISTANCIA (15 m).....	17
3.2.3.	QUIETO CON DISTRACCIÓN. CIRCULO (30").....	18
3.2.4.	TRAER UN JUGUETE LANZADO (30")	19



3.2.5.	SOCIABILIDAD Y SALUDO A PERSONA (30")	20
3.3.	DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL BÁSICO	21
3.3.1.	QUIETO CON DISTRACCIÓN	21
3.3.2.	SEGUIMIENTO	22
3.3.3.	ENVIO HACIA ADELANTE. VORAUS	23
3.3.4.	COBRO APPORT	25
3.3.5.	POSICIONES	26
3.3.6.	REHUSE DE COMIDA	27
3.3.7.	LLAMADA CON SALTO	27
3.4.	DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL MEDIO	29
3.4.1.	SEGUIMIENTO	29
3.4.2.	QUIETO CON DISTRACCIÓN	30
3.4.3.	ENVÍO HACIA ADELANTE	30
3.4.4.	APPORT CON SALTO	33
3.4.5.	POSICIONES	34
3.4.6.	REHUSE DE COMIDA	35
3.4.7.	BUSQUEDA DEL GUÍA	35
3.4.8.	DISCRIMINACIÓN DE OLORES	36
3.5.	DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL AVANZADO	38
3.5.1.	SEGUIMIENTO	38
3.5.2.	QUIETO CON DISTRACCIÓN	39
3.5.3.	ENVÍO AL CIRCULO	40
3.5.4.	COBRO APPORT DOBLE	42
3.5.5.	POSICIONES	43
3.5.6.	REHUSE DE COMIDA	45
3.5.7.	BUSQUEDA DE PERSONA EXTRAÑA	45
3.5.8.	OBJETO PERDIDO	46
4.	COMITÉ TÉCNICO DEPORTIVO	48
5.	DISCIPLINA DEPORTIVA Y DE ASUNTOS INTERNOS	48
6.	COMITÉ ORGANIZADOR	48



REGLAMENTO DE OBEDIENCIA DEPORTIVA CANINA (O.D.C.)

1. INTRODUCCIÓN

Esta actividad deportiva de obediencia O.D.C. tiene como objetivo animar a los federados en la Federación de Caza poseedores de perros destinados o no a la caza, a darles una educación progresiva basada en la obediencia, por la cual guía y perro irán forjando un potente vínculo, y lo más importante, el binomio hombre- perro aprenderá a comunicarse y entenderse correctamente, de tal forma que tendremos perros capaces de desenvolverse adecuadamente en cualquier situación, tanto cotidiana, en su entorno habitual, como en salidas al campo o montaña, caza, etc.

A través de este reglamento también se persigue que cualquier amante de los perros pueda acceder a su incorporación federativa para conseguir tal fin.

Se proponen cinco niveles de obediencia, desde el de nivel cachorros hasta el nivel avanzado con el fin de evolucionando y mejorando la calidad de comunicación del binomio.

Con una serie de ejercicios variados, pretendemos que nuestros perros trabajen física y mentalmente consiguiendo perros equilibrados y con la solidez suficiente para resolver cualquier situación. Hacer perros obedientes, que acudan de inmediato a la llamada y ejecuten sin vacilación las ordenes de sus guías, con capacidad de resolución e iniciativa para la búsqueda, perros entrenados en la discriminación de olores, animales trabajados físicamente con capacidad de resistencia, perros capaces de cobrar un objeto en distintas situaciones de dificultad y, por supuesto, poder demostrar nuestra capacidad como guías y la de nuestros perros.

De este modo podremos practicar un deporte canino de competición y ser propietarios de perros educados y controlados.

La ODC no contempla entre sus actividades la selección de ejemplares para la cría, por lo tanto, pueden participar en este programa de obediencia y en cualquier otra actividad perros de todas las razas y mestizos tanto si están castrados como si no

Para practicar O.D.C. es necesario un terreno cerrado equipado de materiales diversos, sus conductores y los jueces encargados de puntuar en las pruebas según las condiciones establecidas en el reglamento. En este reglamento se describen:

La planificación de pruebas

Los puntos atribuidos a los ejercicios

Las penalizaciones según las faltas cometidas.



2. FUNDAMENTOS

2.1. OBJETO

El presente reglamento tiene por objeto una educación progresiva del perro basada en la obediencia.

2.2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

El conductor debe cumplir los siguientes requisitos:

- La condición de socio del Club Deportivo Federado a través de un documento de trabajo o cartilla de trabajo, expedido o convalidada por C.D. A.C.M y pertenecer a un grupo de trabajo (equipo).
- Una licencia federativa expedida por la Federación de Caza de la Región de Murcia (F.C.R.M.)

Excepcionalmente se podrá participar con:

- **Una invitación:** Se podrá participar como invitados solo en dos pruebas y en ciertas situaciones especiales cuando lo determine el **C.D.A.C.M.** En este caso su participación no será puntuable para el campeonato regional. Pero los invitados deberán pertenecer a un grupo de trabajo que esté federado en la Federación de Caza de la Región de Murcia.

El perro debe estar en posesión de una **cartilla de trabajo expedida por el C.D.A.C.M.** y sobre todo debe mostrar un nivel de sociabilidad adecuado para realizar las pruebas sin incidente alguno con otros perros o personas ni dar la más mínima muestra de conductas agresivas. Antes de iniciar una prueba el juez podrá realizar algún ejercicio para comprobar la sociabilidad de los perros participantes.

Los perros deben estar en perfecto estado de salud, si algún perro diera muestras de enfermedad o lesión será apartado de la competición, salvo que en caso de enfermedad crónica o invalidez su guía aporte un certificado veterinario en el que se especifique la lesión o lesiones y conste que el perro está en condiciones de competir.

Las perras en celo podrán competir, estando sus guías obligados a comunicarlo al jurado en la presentación el día de la prueba. Competirán siempre en último lugar y el día de la prueba no podrán permanecer en las inmediaciones de la pista hasta que llegue su turno de competir.

No está permitido el uso de collares y otros instrumentos prohibidos por la ley ni en las instalaciones, ni en las inmediaciones del lugar donde se desarrolla la prueba, siendo su uso motivo de descalificación automática en la prueba.

Para empezar a competir en O.D.C. un perro debe tener, al menos, 3 meses, donde podrá comenzar a competir en nivel cachorros y 10 meses donde comenzará en nivel inicio.

Antes de poder concursar en el nivel AVANZADO un perro deberá pasar por las siguientes etapas:

- Realizar al menos una prueba en nivel de INICIO siempre que el perro no haya competido en un nivel superior de otra disciplina en la que se realice obediencia.
- Clasificarse en el nivel BÁSICO, obteniendo 2 veces, por lo menos el 80% de la puntuación del total de la prueba.
- Clasificarse en el nivel MEDIO, obteniendo 2 veces, por lo menos, 80% de los puntos del total de la prueba.



Si el conductor lo desea podrá quedarse en cada nivel tanto tiempo como desee a excepción del nivel de INICIO o en nivel CACHORRO, en los que por regla general se podrá competir durante una sola temporada, o hasta los 10 meses en nivel CACHORROS, permitiendo que continúen en la siguiente temporada aquellos binomios que no obtengan al menos en una prueba 95 puntos o más. En los otros tres niveles superiores mientras un perro que concursa en un nivel inferior y no haya conseguido superar los puntos para pasar al nivel superior, su conductor podrá presentarlo en ese nivel inferior tantas veces como crea oportuno, ahora bien, el perro que supera la puntuación para pasar a un nivel superior y concursa en este una sola vez, ya no podrá descender de nivel.

El perro que actualmente esté compitiendo en alguna de las disciplinas en la que la obediencia forme parte de la misma (Mondioring, IPO, OCI, Ring, etc.), podrá presentarse en el mismo grado al que esté compitiendo o en el inferior, en el caso de que no lo tenga aprobado. Es aplicable igualmente a los perros retirados de las disciplinas mencionadas.

En los niveles de CACHORRO, INICIO y BÁSICO se compete con correa y collar, este último será de los permitidos por la legislación vigente para pasear y en los dos niveles superiores los perros se presentan en pista sin correa y sin collar (ni siquiera collar desparasitante). Si algún participante de nivel básico quiere competir sin correa podrá hacerlo, comunicándolo al juez antes de entrar a pista e iniciar la prueba, sumando 2 puntos en A.G.

La temporada de competición de ODC va desde el 1 de enero al 31 de diciembre del año correspondiente.

Se hará un Campeonato Regional Anual ODC para determinar cuáles han sido los mejores perros de la temporada o año en los distintos niveles/grados, para lo cual, se celebrarán distintas pruebas puntuables y una final regional.

Para optar a la final del campeonato regional, el guía deberá de haber participado a un mínimo de la mitad de las pruebas del calendario anual, sin importar la puntuación que haya sacado en dichas pruebas. La final será una final doble donde las pruebas se podrán realizar en un mismo fin de semana (sábado y domingo), o en diferentes fines de semana. Se determinará el campeón regional, y por tanto su asistencia a la prueba nacional, con la puntuación resultante de la suma de las dos pruebas. El campeón regional tendrá derecho a asistir, como representante regional en su categoría al campeonato de España cuando se celebre.

El campeonato Autonómico deberá de estar previsto en el calendario de competiciones de la Federación de Caza de la Región de Murcia.

Los C.D. se reservan el derecho a realizar otras pruebas no oficiales cuyas condiciones y características se determinarán puntualmente para cada una de ellas por la Junta directiva del club.

2.3. JUECES

Para ser Juez de esta modalidad deportiva los aspirantes deberán superar las pruebas pertinentes establecidas por la escuela de jueces de la Federación de Caza de la Región de Murcia, siendo preciso además de lo anterior contar con una experiencia mínima de 1 año como guía competidor en pruebas de obediencia canina de cualquier disciplina y haber juzgado al menos dos pruebas como jueces aspirantes dirigidos por un juez titular, el cual concederá la calificación de apto o no apto al aspirante, y mientras mantengan su condición de jueces titulares deberán dominar el **reglamento vigente en el momento de la realización de la prueba** a la perfección y deberán aplicar las penalizaciones previstas para las faltas en la más estricta observación del reglamento.



Todos los ejercicios deberán ejecutarse según su indicación que podrá ser a la voz o con bocina o silbato, indicarán la señal del principio y del fin de cada ejercicio a la voz **“comienza el ejercicio”** y **“finalizado el ejercicio”**, si fuera con bocina o silbato se **dará un toque de bocina o pitido para comenzar el ejercicio y dos toques seguidos o pitidos para finalizar el ejercicio**. El juez vigilará que todos los ejercicios puedan desarrollarse de la misma manera por todos los perros. Las circunstancias deberán ser las mismas para todos los concursantes. El juez totalizará los puntos obtenidos por el perro y firmará las hojas de juicio. Estará siempre auxiliado por el o los comisarios de la prueba y escribientes.

2.4. ORGANIZACIÓN DE UNA PRUEBA

La organización de la prueba deberá procurar todos los detalles para su realización.

2.4.1. JURADO

Estará compuesto habitualmente por un juez y en aquellas competiciones que el C.D.A.C.M. crea conveniente como la copa de ODC podrá haber un juez principal y un juez auxiliar, que ostentará la condición de juez de conformidad al presente reglamento, procurando que sea ajeno al club organizador, uno o dos comisarios de ring, que deberá estar al corriente del programa y del manejo de las pruebas y uno o dos secretarios o auxiliares. La designación del juez o jueces que asistirán **será determinada por el Club organizador**, que los elegirá de la Escuela de Jueces de la Federación de Caza de la Región de Murcia, los cuales serán miembros de ésta y tras haber obtenido su calificación de apto, expedida por aquella, podrán ejercer como tales.

Se facilitará una mesa al jurado que se situará dentro de la pista a la que podrán acceder y continuar observando las evoluciones de la prueba. Este jurado estará compuesto por un juez que no evalúe y no compita en dicha prueba y un componente de la Federación de Caza o de deportes de la Región de Murcia.

El orden de las pruebas será el que determine el juez **salvo el quieto con distracción en nivel básico** que al ser de grupo será la primera prueba que se realice

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS: Previo al comienzo de cualquier nivel, el juez llamará a los participantes de dicho nivel a la pista para explicar los ejercicios. Únicamente el jurado y los participantes podrán estar dentro de la pista en ese momento. Los participantes podrán consultar con los miembros del jurado las dudas que aparezcan durante la explicación

2.4.2. TERRENO

Tendrá una superficie suficiente para que se puedan desarrollar las pruebas sin interferirse una con otra. El suelo podrá estar compuesto por materiales diversos: tierra, hierba, pavimentado, enlosado, etc. Se tendrá especial cuidado en que no haya ningún objeto que pueda dañar al perro.

Obligatoriamente el terreno será cerrado, contando mínimo con una puerta de acceso para la entrada y la salida de los participantes.

Nadie entra ni sale de la pista sin el permiso del juez durante la competición. Cuando comience a montarse una pista para celebrar un campeonato queda totalmente prohibido el acceso a la pista salvo con el permiso del juez o del comisario, si este no está presente, y por causa justificada.



Se habilitará un escondite fuera del terreno para que el conductor pueda ocultarse con su perro para la preparación del ejercicio de búsqueda.

Es obligatorio celebrar las pruebas con una temática libre que adornará la pista de competición (la granja, el parque de atracciones, carnaval, etc.) con el fin de crear ambientes distintos a los que deben habituarse los perros

2.4.3. LOGÍSTICA

El Comité de Organización pondrá a disposición del juez:

- Bocina o silbato.
- 6 escondites mínimo para el ejercicio de búsqueda de personas.
- 1 cronómetro
- 1 cinta métrica de al menos 2 m.
- 4 apport de 400 g. y 4 apport de 200 g que serán de madera para el ejercicio de cobro de objeto lanzado.
- Comida para el ejercicio de rechazo de alimento.
- Distracciones para el ejercicio de ausencia del guía.
- Tacos de madera para el ejercicio de cobro del bloque (tacos de 15cmx2cmx2cm). Siempre habrá tacos de sobra para cualquier situación que se requieran.
- Hojas de puntuación oficiales.
- Obstáculo para salto de altura que permita adaptarse a distintas medidas con facilidad.
- Círculo de 2 metros de diámetro para el envío al círculo, será de goma o plástico duro que no pueda producir daño alguno al perro y tendrá un grosor de entre 1 y 3 cm de diámetro
- Salto de longitud.
- Pantalla para las posiciones a distancia en grado avanzado.
- Conos y platos de señalización.
- Objetos de tamaño pequeño que quepan en la mano del guía estando cerrada, para la realización del ejercicio de la búsqueda del objeto perdido. Habrá tantos objetos como guías en nivel avanzado estén participando
- **Comida o cebo:** Debe ser variada, de volumen razonable (máximo grosor de un puño). Será carne cruda o cocida, cabezas de pescado, queso, galletas secas, etc. Nunca carne de cerdo cruda.

2.4.4. SORTEO

La organización procederá a un sorteo que decidirá el orden de participación de los concursantes en cada nivel

2.4.5. HOJAS DE JUICIO

Deberán ser conformes al modelo oficial federativo y contener toda la información relativa a la prueba. Se dispondrá de una hoja para cada nivel con sus ejercicios correspondientes.

Durante la prueba se cumplimentarán cuatro hojas por perro, de las cuales una será el original, otras dos los duplicados y otra para la mesa de coordinación. El original se entregará al juez, un duplicado se le entregará al concursante en el momento de la proclamación de los resultados, el otro duplicado está reservado para la organización y por último el cuarto será para que la mesa de coordinación pueda anotar las observaciones.



2.4.6. HOJAS DE RECLAMACIONES

Estas hojas de reclamaciones estarán disponibles en la mesa de coordinación para que cualquier JEFE DE EQUIPO pueda presentar su reclamación. Si ésta se resuelve en un periodo corto de tiempo, el resultado le será comunicado al jefe de equipo. En cualquier caso, se le comunicará al participante y jefe de equipo, mediante correo electrónico, el resultado de la reclamación

2.4.7. PREMIOS

Se dará trofeo a cada uno de los tres primeros clasificados de cada nivel.

2.5. PROCEDIMIENTO

2.5.1. PRESENTACIÓN

El conductor entrará en el terreno con su perro a la orden del juez acompañado del comisario. Se dirigirá hacia la mesa del jurado para presentarse con su perro al junto. Con correa en nivel cachorro, inicial y básico. Sin correa, sin collar y sin bozal en grado intermedio y avanzado, dejándolo tumbado donde le indique el comisario. En nivel de inicio y cachorro, el perro permanecerá siempre al junto con su guía en la presentación.

Se presentará al juez indicando su nombre, el de su perro, edad del perro, club al que pertenece y ubicación geográfica del club. Durante la presentación, se hará rechazo de comida a los perros de grado medio y avanzado, el perro que coma, lama la comida o se levante, será penalizado.

En nivel de inicio, cachorro y básico, al ir el perro con correa, el juez o el comisario indicarán al guía cuando debe quitársela para ejecutar los distintos ejercicios y cuando debe ponérsela. Como norma general se conducirá al perro a la posición de partida con correa, se le quitará para realizar el ejercicio y se le vuelve a poner al finalizar el ejercicio y dirigirse al siguiente.

Todo guía en cualquier nivel al presentarse y despedirse, saludará al juez dando la mano, de no hacerlo, será penalizado con dos puntos negativos (-2) en **Actitud General (AG)** por cada omisión de saludo **(-2 al iniciar y -2 al despedirse)**.

2.5.2. MANDOS DE LLAMADA

Los guías podrán llamar a su perro indistintamente a la voz o con silbato, pudiendo usar la forma que deseen en los distintos ejercicios, salvo en aquellos ejercicios que se indique llamar a la voz.

Las llamadas serán breves y unidas, ya sean con la voz o el silbato. Una orden que no sea unida será considerada como doble mando y penalizada (“X...Aquí” en lugar de “X Aquí”) según la tabla de penalizaciones.

Se permitirá una sola orden de llamada. Se penalizará toda orden suplementaria según la tabla de penalizaciones.



2.5.3. INICIO DEL EJERCICIO

El guía quedará a disposición del comisario que lo conducirá a unos 2 metros del punto de partida de cada ejercicio. Está autorizado a preparar al perro antes de cada ejercicio de una forma discreta y cesará en el momento que el juez o el comisario ordenen ocupar la posición de inicio del ejercicio, el tiempo de preparación será de **15 segundos** a partir de ese momento, el guía dispondrá de otros **15 segundos** para colocar a su perro en el punto de partida.

El guía podrá utilizar una sola orden de colocación (sentado, tumbado, en pie...) según el ejercicio. Si el guía lo desea, podrá dar una orden de fijación (quieto, quédate, etc.).

Cualquier repetición de una de las órdenes (colocación o fijación) será considerada como un mando suplementario y penalizado con -1 punto.

Si se ha necesitado más de 5 órdenes o de 20 segundos, el ejercicio quedará anulado.

Una vez el guía y el perro están colocados en sus respectivas posiciones, el juez dará la orden de comienzo del ejercicio y el guía dará el mando adecuado, con o sin el nombre del perro.

Cualquier mando inadecuado, dará lugar a una penalización.

2.5.4. ACTITUD GENERAL (AG)

No está permitida ninguna forma de maltrato hacia el perro. Cualquier agresión física o verbal, gritos e insultos, serán tenidos en cuenta por el juez que determinará la sanción correspondiente, pudiendo llegar incluso a la expulsión de la prueba.

Suspender o quedar anulado un ejercicio significa obtener cero (0) puntos en el mismo.

En el caso de un comportamiento incorrecto de un guía, antes, durante o después del ejercicio. La penalización a aplicar será la que el juez estime oportuna a su criterio.

Las órdenes serán breves y secas, en tono neutro y sin gritar. Podrán ir (unidas) precedidas del nombre del perro. Cualquier otro tipo de orden será considerada suplementaria y penalizada como tal.

Desde el momento que el guía, participante entra en la pista con el perro para iniciar su competición, hasta que finaliza la misma y sale de la pista, estará terminantemente prohibido dar comida o premio alimenticio al perro, también queda prohibido premiarlo con motivadores, mordedores o similares. Sólo en la prueba de búsqueda bajo la supervisión del jurado que con el objeto de motivar y premiar al final del ejercicio podrá utilizar dichos motivadores o comida al principio y final de su actuación según el reglamento, en este sentido se entenderá que, el principio de su actuación, será desde el momento en que es llamado a iniciar el ejercicio de búsqueda. En nivel cachorros se podrá premiar al perro en los ejercicios que determina el reglamento.

Está totalmente que un guía se dirija al juez durante la prueba, si no es para señalar un malestar de él mismo o de su perro, **y dará lugar a una penalización de 10 puntos en la actitud general, o a la exclusión de la prueba si se repite.** Una vez terminado el grado, será el momento, en el que el guía participante podrá reclamar ante el Comité Técnico designado para la prueba, que estará presente en el desarrollo de la misma. Deberá cursar por escrito la reclamación pertinente, la cual se responderá por correo electrónico al participante. Se dispondrá de



un tablón de anuncios o punto habilitado donde se irán publicando las calificaciones de los distintos binomios lo antes posible.

Si un perro hace sus necesidades en la pista durante la competición, es decir, desde que entra para competir hasta que sale una vez finalizado su turno, será sancionado con -5 puntos en AG.

Al guía cuyo perro se libere en la pista cuando está compitiendo el jurado le dará 2 minutos para recuperarlo y se penalizará la acción con -10 puntos en AG, si no controla al perro en este tiempo o si llegara a repetirse la acción el binomio será descalificado en el acto.

Las penalizaciones de actitud general se deducirán del total de los puntos conseguidos por el concursante.

Si se produjera algún incidente de disciplina deportiva, el juez podrá excluir al concursante y redactar un informe para el comité de disciplina de la FCRM.

El juez podrá otorgar puntos positivos en AG si la prueba se realiza con un plus de dificultad o se ejecuta a un nivel por encima del requerido.

La revisión y si cabe, la modificación de este reglamento se realizará el 1 de enero de cada año.

2.5.5. SOCIABILIDAD

En cada prueba de los distintos niveles una vez explicado el recorrido y ejercicios a los participantes y antes de que comience el primer competidor, el juez podrá comprobar la sociabilidad del perro con un ejercicio que crea conveniente para este fin.

2.5.6. EX – AEQUO

En caso de que dos o más puntuaciones sean iguales al finalizar la prueba, se determinará la clasificación en función de la **Actitud General**. Es decir, se clasificará antes el que menos puntos haya perdido en **A.G.**

En caso de que persista el empate, se determinará el orden según la mejor puntuación obtenida en cada uno de los siguientes ejercicios y en su nivel correspondiente:

Niveles Cachorros, Básico e inicio:

1. Seguimiento
2. Llamada a distancia
3. Traer objeto

Niveles superiores:

1. Seguimiento
2. Posiciones
3. Envío hacia adelante en nivel Medio y envío al círculo en nivel Avanzado.
4. Cobro de objeto lanzado (Apport)
5. Discriminación de olores

Si a pesar de todo, continuara la igualdad, será por decisión del Comité Técnico el orden de clasificación.

3. PRUEBAS DE OBEDIENCIA DEPORTIVA CANINA (O.D.C.)

3.1. DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL CACHORROS

3.1.1. SEGUIMIENTO CON CORREA:

El guía entrará a la pista con su perro en la posición de junto, provisto de correa y collar fijo. La correa no podrá ser extensible.

En este ejercicio se valorará que el perro no vaya dando tirones y que vaya pendiente a su guía e irán haciendo un recorrido marcado por el juez competente, con giros a derecha e izquierda en movimiento.

En este nivel, al cachorro se le podrá motivar con chucherías. En el recorrido

el cachorro no hará ningún ejercicio de tumbado, ni sentado.

Se valorará con la preparación del ejercicio antes de ejecutarlo, diciendo al perro el ejercicio que hará dos metros antes del punto de salida. El tiempo de preparación puede variar entre 15 y 20 segundos.

NIVEL CACHORROS	
SEGUIMIENTO CON CORREA. PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
NO PREPARA EL EJERCICIO	-2 PUNTOS
SE ALEJA	-1 PUNTO
TIRÓN DE CORREA	-2 PUNTOS
SE ALEJA ENTRE 40 Y 50 CM Y NO RECUPERA EL SEGUIMIENTO Y TENSIÓN CONTÍNUA DE CORREA	-5 PUNTOS
EL GUÍA SE CONFUNDE EN EL RECORRIDO	-2 PUNTOS
TENSIÓN DE CORREA	-1 PUNTO
NO REALIZA	-20 PUNTOS (EJERCICIO NULO)
PUNTOS TOTALES DEL SEGUIMIENTO CON CORREA	20 PUNTOS

3.1.2. APPORT

El guía prepara al perro dos metros antes del punto de inicio del ejercicio. El comisario entregará al guía un juguete considerado por el juez, como un trozo de cuerda o un mordedor y se lo entregará al guía para que éste lo lance de dos a cinco metros de distancia, mientras el perro está cogido por la correa y no hará falta darle al perro ningún ejercicio de fijación ni orden de sentado. El guía dará al perro la orden de recuperar el objeto lanzado y el perro debe entregárselo al guía lo más cercano posible, no hará falta que lo entregue en la mano ni sentado.

El guía puede llamar al perro.

Se podrá realizar el ejercicio con o sin correa, ya que estamos en un nivel cachorros.

NIVEL CACHORROS	
APPURT. PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
NO PREPARA EL EJERCICIO	-2 PUNTOS
NO ENTREGA EL OBJETO, NO LO SUELTA O LO DEJA A MÁS DE 50 CM	-10 PUNTO
NO COGE EL OBJETO	-20 PUNTOS
NO REALIZA	-20 PUNTOS (EJERCICIO NULO)
PUNTOS TOTALES DEL APPURT	20 PUNTOS

3.1.3. EL JUGUETE

El guía prepara al perro dos metros antes del punto de inicio del ejercicio. El comisario entregará al guía un juguete elegido por el guía, el cual habrá tenido que entregar al juez al comienzo de la prueba.

el comisario le entregará el juguete al guía para que éste lo lance de dos a cinco metros de distancia, mientras el perro está cogido por la correa y no hará falta darle al perro ningún ejercicio de fijación ni orden de sentado. El guía dará al perro la orden de recuperar el objeto lanzado y el perro debe entregárselo al guía lo más cercano posible, no hará falta que lo entregue en la mano ni sentado.

El guía puede llamar al perro.

Se podrá realizar el ejercicio con o sin correa, ya que estamos en un nivel cachorros.

NIVEL CACHORROS “EL JUGUETE”. PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
NO PREPARA EL EJERCICIO	-2 PUNTOS
NO ENTREGA EL OBJETO, NO LO SUELTA O LO DEJA A MÁS DE 50 CM	-10 PUNTO
NO COGE EL OBJETO	-20 PUNTOS
NO REALIZA	-20 PUNTOS (EJERCICIO NULO)
PUNTOS TOTALES DE “EL JUGUETE”	20 PUNTOS

3.1.4. PRESENTACIÓN

El guía preparará a su perro dos metros antes del inicio del ejercicio de presentación. El guía entrará a la pista con su perro al junto y se presentará ante el juez con su perro en sentado mientras mantiene una conversación con éste. La conversación puede durar entre 20 y 30 segundos. En el ejercicio de presentación el juez pedirá el juguete traído por el guía, para que éste realice el ejercicio del juguete.

NIVEL CACHORROS	
PRESENTACIÓN. PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
NO PREPARA EL EJERCICIO	-2 PUNTOS
EL PERRO NO SE MANTIENE SENTADO	-2 PUNTOS
NO SALUDAR AL JUEZ AL INICIO DE LA CHARLA NO DAR LA MANO	-2 PUNTOS
NO SALUDAR AL JUEZ AL FINALIZAR DE LA CHARLA NO DAR LA MANO	-2 PUNTOS
EL PERRO SALTA A SALUDAR AL JUEZ O A OLFATEARLO	-5 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE LA PRESENTACIÓN	20 PUNTOS

3.1.5. EJERCICIO DE LLAMADA

El guía preparará al perro dos metros antes del inicio del ejercicio de llamada. El guía llevará al perro al junto, hasta el punto donde el juez quiera efectuar la llamada. Situará al perro en tumbado y el guía se marchará al lugar indicado por el juez para efectuar la llamada. La distancia desde el perro al punto del guía, no superará los cinco metros. Se le podrá realizar la llamada con chucherías o juguete, no hará falta que el perro se sienta cuando llegue hasta su guía. El guía podrá dejar al perro con una persona de su confianza con la correa.

El tiempo para realizar el ejercicio será de 15 segundos.

NIVEL CACHORROS LLAMADA. Puntuación y Penalizaciones	
NO PREPARA EL EJERCICIO	-2 PUNTOS
EL PERRO NO SE TUMBA	-10 PUNTO
EL PERRO NO VIENE A LA LLAMADA	-10 PUNTOS
EL PERRO SE VA A JUGAR	-10 PUNTOS
NO VA AL JUNTO	-2 PUNTO
NO REALIZA	-20 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE LA LLAMADA	20 PUNTOS

3.2. DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL INICIO

3.2.1. SEGUIMIENTO

El perro irá con correa se realizarán 2 paradas, en sentado, debiendo el perro adoptar la posición correspondiente en cuanto el guía se detenga, para lo cual, el guía podrá dar las ordenes de inicio al comenzar el ejercicio, de sentado al detenerse, de sentado al finalizar el ejercicio y de inicio al reanudar la marcha. Se caminará a paso normal y se podrán realizar cambios de dirección y sentido sobre la marcha.

Un perro que siga al guía a una distancia de más de medio metro o camine con la correa en tensión durante la mayor parte del ejercicio suspenderá el ejercicio.

NIVEL INICIO	
SEGUIMIENTO. PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO SE ADELANTA, SE RETRASA O SE SEPARA	-1 PUNTO (CADA VEZ)
ORDEN SUPLEMENTARIA	-4 PUNTOS
NO SE SIENTA EN LAS PARADAS	-1 PUNTO (CADA VEZ)
TIRÓN DE CORREA. CORREA TENSA (POR METRO)	-1 PUNTO
EL GUÍA ALTERA EL RECORRIDO EVITANDO UNA DIFICULTAD	-10 PUNTO
EL GUÍA EQUIVOCA EL RECORRIDO	-2 PUNTOS
EL PERRO NO SIGUE AL GUÍA, TIRA CONTINUAMENTE DE LA CORREA ALEJÁNDOSE MÁS DE 0,5 M DEL GUÍA LA MAYOR PARTE DEL RECORRIDO	-20 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DEL SEGUIMIENTO	20 PUNTOS

3.2.2. LLAMADA A DISTANCIA (15 m)

El perro se prepara para el ejercicio en el punto correspondiente y a la orden del juez se dirige con su perro caminando al junto hasta un punto situado a unos 10 metros de la preparación donde colocará a su perro en tumbado, a la orden del juez el guía caminará aproximadamente 15 metros en la dirección indicada hasta alcanzar el punto donde debe situarse y se volverá de cara al perro. A la orden del juez el guía llamará al perro para alcanzar la posición de junto o bien quedar situado delante del guía siempre a una distancia inferior al medio metro. El perro dispone de 10 segundos para acudir a la llamada una vez dada la orden. En el recorrido desde el punto de preparación al punto donde dejamos al perro en tumbado, se aplicarán las penalizaciones correspondientes al ejercicio de seguimiento.

NIVEL INICIO	
LLAMADA A DISTANCIA (15m). PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
SALIDA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN	-2 PUNTOS
ORDEN DE LLAMADA CON VOZ Y GESTOS	-2 PUNTOS
EL PERRO VUELVE DESPUÉS DE 10"	-20 PUNTOS
EL PERRO SE LIBERA Y NO ACUDE A LA LLAMADA	-20 PUNTOS
CUALQUIER ORDEN SUPLEMENTARIA	-4 PUNTOS
EL PERRO SE ENTRETIENE, PERO ACUDE ANTES DE 10"	-5 PUNTOS
EL PERRO SE SITUA A MÁS DE 0,5 m DEL GUÍA	-2 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE LA LLAMADA A DISTANCIA	20 PUNTOS

3.2.3. QUIETO CON DISTRACCIÓN. CIRCULO (30’')

Se formará un círculo de unos 4 metros de diámetro con 5 o 6 personas, el guía prepara a su perro en un punto fuera del círculo, a la orden del juez colocará a su perro en tumbado-quieto en el suelo y centro del círculo, y marchará en línea recta y sin mirar atrás hasta un punto situado a 15 metros a la vista del perro, alcanzado este punto permanecerá en el durante 30 segundos bien de cara al perro o de espaldas según considere el jurado. Pasados los 30’; a la orden del juez, el guía vuelve a recoger a su perro y cuando se lo ordene el jurado sale al junto fuera del círculo finalizando el ejercicio. No habrá más distracciones que las habituales propias del desarrollo de la prueba, es decir, con las personas que forman el círculo.

NIVEL INICIO	
QUIETO CON DISTRACCIÓN (30’'). Puntuación y Penalizaciones	
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN DURANTE LA AUSENCIA DEL GUÍA	-10 PUNTOS
SE DESPLAZA SIN CAMBIAR DE POSICIÓN (POR METRO O FRACCIÓN)	-1 PUNTO
SE DESPLAZA MÁS DE TRES (3) METROS SIN CAMBIAR DE POSICIÓN	-20 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN Y SE DESPLAZA	-20 PUNTOS
EL GUÍA MIRA AL PERRO DURANTE EL CAMINO AL PUNTO DE ESPERA	-10 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN DURANTE EL REGRESO DEL GUÍA	-5 PUNTOS
CUALQUIER MANDO IRREGULAR	-10 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE QUIETO CON DISTRACCIÓN	20 PUNTOS

3.2.4. TRAER UN JUGUETE LANZADO (30")

Situado el guía en el punto de partida del ejercicio manteniendo a su perro con la correa puesta y una vez preparado el perro, el comisario entregará al guía el juguete que este último haya elegido y que sea del agrado de su perro, a la señal del juez, el guía lanzará el juguete elegido a distancia de al menos 5 metros del perro.

Cuando el juez lo autorice, el guía quitará la correa a su perro y mandará a su perro traer el juguete. El guía podrá dar más de un mando de traída, pero penalizarán como orden suplementaria. No existirán otros objetos ni comida en un radio de 5 metros que puedan distraer al perro.

El perro entrega sentado o de pie frente al guía situándose a una distancia inferior a 1/2 metro El guía no podrá desplazar sus pies durante la realización del ejercicio. No se considerará desplazamiento si el perro chocase con su guía en el momento de la entrega.

El perro tendrá derecho a 3 tomas en la boca antes de perder un punto por masticar. El guía tendrá derecho a una única orden de entrega para hacer soltar el objeto al perro.

Tiempo concedido para la entrega del objeto será de 30 segundos. El ejercicio comienza en posición de junto y termina con el perro situado a medio metro del guía en sentado preferentemente, pudiendo entregar y finalizar en otra posición.

NIVEL INICIO	
TRAER UN JUGUETE LANZADO (30"). PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
ORDEN SUPLEMENTARIA O IRREGULAR	-4 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO)	-2 PUNTOS
JUGUETE TRAIIDO FUERA DEL TIEMPO	-20 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ	-4 PUNTOS
TIRA DE LA CORREA	-4 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL JUGUETE AL TRAERLO, PERO LO EMBOCA DE NUEVO Y LO ENTREGA	-2 PUNTOS
EL PERRO MORDISQUEA EL JUGUETE O JUEGA CON ÉL	-1 PUNTO
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ	-1 PUNTO
EL PERRO DEJA CAER EL JUGUETE A LOS PIES DEL GUÍA Y NO LO ENTREGA	-3 PUNTOS
EL GUÍA MUEVE LOS PIES DEL LUGAR DEL LANZAMIENTO	-20 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE TRAER UN JUGUETE	20 PUNTOS

3.2.5. SOCIABILIDAD Y SALUDO A PERSONA (30'')

El perro se prepara para el ejercicio en el punto correspondiente y a la orden del juez el guía se dirige con su perro, caminando al junto, hasta un punto situado a unos 10 metros de la preparación. Allí se encontrará una persona (preferiblemente el comisario). El guía se colocará con su perro en posición de "sentado junto" delante de esta persona con la que mantendrá una conversación e interactuará durante 30 segundos; a la orden del juez el guía inicia la marcha al junto con su perro y finaliza el ejercicio.

En el recorrido desde el punto de preparación al punto donde paramos a saludar a la persona, se aplicarán las penalizaciones correspondientes al ejercicio de seguimiento.

NIVEL INICIO	
SOCIABILIDAD Y SALUDO A PERSONA (30''). Puntuación y Penalizaciones	
EL PERRO SE LEVANTA AL SALUDAR A LA PERSONA O NO SE SIENTA	-2 PUNTOS
EL PERRO SALTA SOBRE LA PERSONA PARA SALUDAR O LA OLFATEA	-1 PUNTO
EL PERRO MUESTRA MIEDO, ANSIEDAD, ETC. Y QUIERE HUIR DESCONTROLADO TENSANDO LA CORREA PERMANENTEMENTE	-20 PUNTOS
EL PERRO MUESTRA TEMOR O ANSIEDAD DANDO ALGÚN TIRÓN PARA HUIR, PERO PERMANECE EN EL SITIO	-10 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE SOCIABILIDAD Y SALUDO	20 PUNTOS

3.3. DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL BÁSICO

3.3.1. QUIETO CON DISTRACCIÓN

En el suelo y sobre un sitio fijo y estable, el guía colocará a su perro en tumbado en el lugar indicado por el comisario. **Este ejercicio será de grupo y se realizará siempre en primer lugar**, compuesto por un máximo de 6 perros y un mínimo de 3 perros pudiendo ser un número menor caso de no haber suficientes participantes en este nivel, los perros deberán colocarse en línea a una distancia de 3 metros entre ellos. Los guías se situarán con sus perros en la posición de junto en el lugar que les indique el comisario, una vez estén todos en posición a la orden del comisario los guías dispondrán de un tiempo de preparación del ejercicio que será de 15"y dejaran a sus perros en posición de tumbado quieto; en coordinación con el comisario el juez dará la orden de comienzo del ejercicio y los guías se dirigirán sin mirar atrás al punto que se haya fijado que estará a una distancia de 20 metros frente a sus perros y a la vista de estos, debiendo permanecer durante 1 minuto hasta que el juez de la orden de regresar junto al perro. Se hará alguna ligera distracción siempre a una distancia mínima de 1 metro de los perros.

Si un perro se levanta y se acerca a otro perro, deberá detenerse el ejercicio y ser reanudado por todos los perros excepto por el perro que causó la perturbación que suspenderá el ejercicio (0 puntos).

NIVEL BASICO	
QUIETO CON DISTRACCIÓN PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
PERRO CAMBIA DE POSICIÓN	-8 PUNTOS
PERRO SE ADELANTA (REPTA POR EL SUELO)	-4 PUNTOS
EL PERRO NO SE SITUA EN EL PUNTO QUE MARCA EL JUEZ PARA EL EJERCICIO	-10 PUNTOS
EL PERRO SE ADELANTA A LA ORDEN DEL GUÍA	-5 PUNTOS
EL PERRO ROMPE LA POSICIÓN Y SE MARCHA	-16 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE QUIETO CON DISTRACCIÓN	16 PUNTOS

3.3.2. SEGUIMIENTO

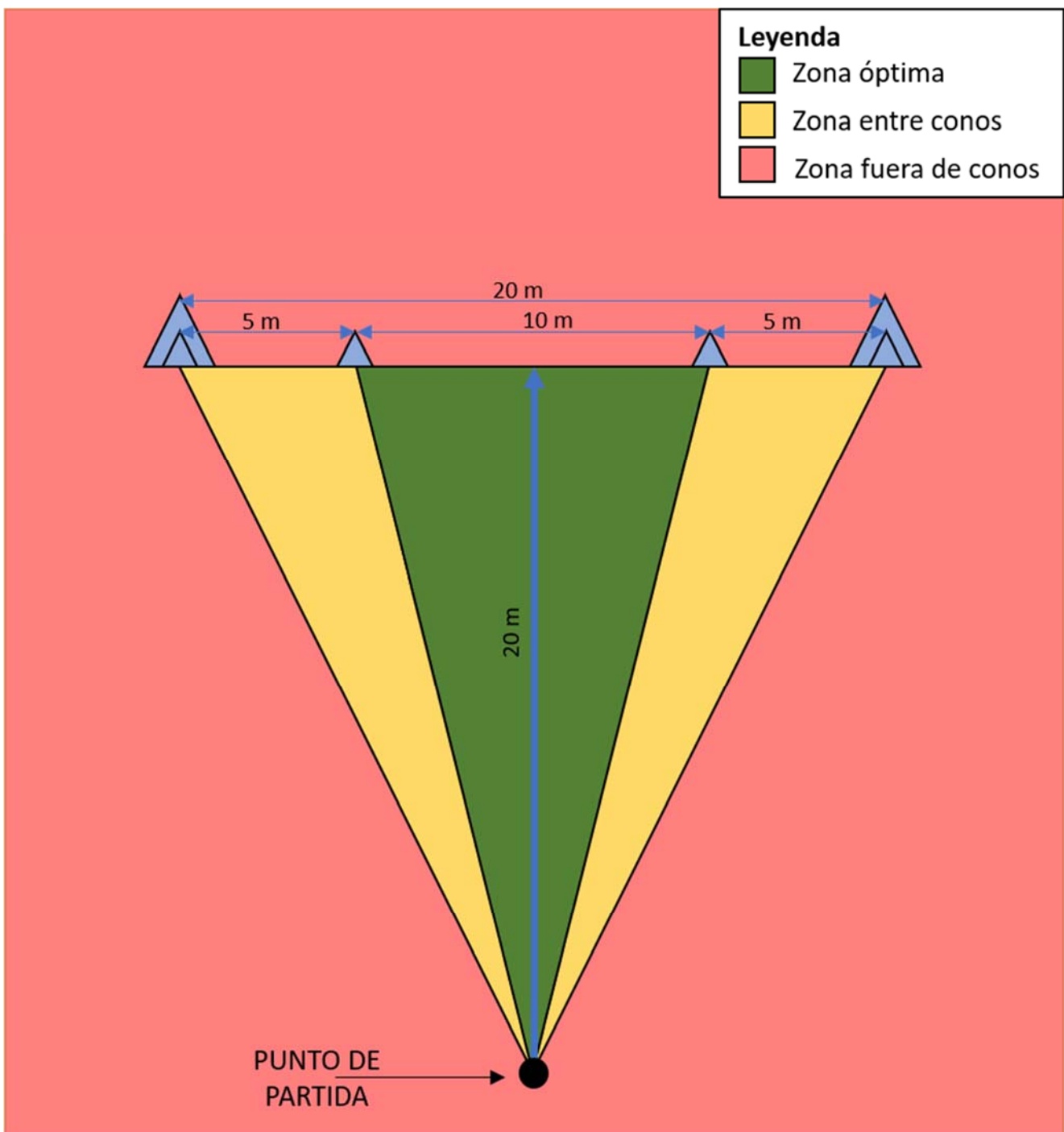
El guía seguirá un trayecto indicado por el juez o el comisario. El recorrido se realizará en la pista simulando situaciones y actividades de todo tipo, en las que pueden intervenir personas y sortear y superar todo tipo de obstáculos que nos podemos encontrar en el día a día

NIVEL BASICO	
SEGUIMIENTO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO SE ADELANTA, SE RETRASA O SE SEPARA (CADA VEZ)	-1 PUNTO
ORDEN SUPLEMENTARIA	-4 PUNTOS
NO SE SIENTA EN LAS PARADAS (CADA VEZ)	-1 PUNTO
TIRÓN DE CORREA	-4 PUNTOS
EL GUÍA ALTERA EL RECORRIDO EVITANDO UNA DIFICULTAD	-11 PUNTOS
EL GUÍA EQUIVOCA EL RECORRIDO SIN EVITAR NINGUNA DIFICULTAD	-2 PUNTOS
EL PERRO NO SIGUE AL GUÍA, TIRA CONTINUAMENTE DE LA CORREA Y SE SEPARA MAS DE 0,5 m DEL GUÍA LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO	-22 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE SEGUIMIENTO	22 PUNTOS

El perro irá con correa podrán realizar hasta un máximo de 3 paradas, debiendo el perro adoptar la posición de sentado en cada una de ellas. Se caminará normal rápido, lento y el perro debe superar cualquier obstáculo o situación habitual y hacer giros y cambios de sentido sobre la marcha. No se pueden dar órdenes ni hablar al perro una vez iniciado el ejercicio, Solo se podrá dar la orden de junto al comienzo del ejercicio y al iniciar la marcha después de una parada.

3.3.3. ENVIO HACIA ADELANTE. VORAUS

El perro tendrá que correr en línea recta y perpendicular en dirección y sentido a una línea de 20 metros de anchura marcada por 2 conos o banderas, dicha línea estará situada a una distancia de **20 metros** del punto de salida. Entre las banderas o conos que marcan la línea de 20 metros de anchura se colocarán otros dos conos distantes del punto medio de la línea 5 metros uno a derecha y otro a izquierda delimitando una amplitud de 10 metros que representa la zona óptima por donde debe pasar el perro. Una vez enviado el perro hacia delante si el guía cree que no alcanzará la línea a cruzar, podrá dar una sola orden suplementaria para reenviarlo sin importar en qué punto del recorrido esté situado el perro, es decir, no será preciso que el perro regrese al junto para poder reenviarlo.



NIVEL BASICO	
ENVIO HACIA ADELANTE VORAUS PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO SE SALE DE LA ZONA ÓPTIMA, PERO SIGUE DENTRO DE LA ZONA ENTRE CONOS	-4 PUNTOS
EL PERRO SE SALE DE LA ZONA ENTRE CONOS	-8 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO.	-2 PUNTOS
ORDEN DE ENVÍO SUPLEMENTARIA.	-4 PUNTOS
ZIGZAG EN LA IDA. (POR ÁNGULO)	-1 PUNTOS
EL PERRO EMPIEZA A VOLVER SIN ORDEN DE LLAMADA.	-2 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-2 PUNTOS
EL PERRO NO LLEGA HASTA LA LÍNEA.	-12 PUNTOS
LLAMADA SUPLEMENTARIA. (UNA SOLA AUTORIZADA)	-2 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE ENVIO HACIA ADELANTE	12 PUNTOS

3.3.4. COBRO APPORT

Situado el guía en el punto de partida del ejercicio y una vez preparado el perro, el comisario entregará al guía el apport, a la señal del juez, el guía lanzará el apport elegido a distancia de al menos 8 metros del perro.

Cuando el juez lo autorice, el guía mandará a su perro traer el objeto. Se autoriza un solo mando de traída. No existirán otros objetos ni comida en un radio de 5 metros. El perro entrega sentado frente al guía y se le hace pasar al junto una vez entregando el apport o bien el perro puede entregar directamente en la posición de junto.

El guía no podrá desplazar sus pies durante la realización del ejercicio. No se considerará desplazamiento si el perro chocase con su guía en el momento de la entrega.

El perro tendrá derecho a 3 tomas en la boca antes de perder un punto por masticar. El guía tendrá derecho a una única orden de entrega para hacer soltar el objeto al perro.

Tiempo concedido para la ejecución: 15 segundos. El ejercicio comienza en posición de junto y termina en posición de junto.

NIVEL BASICO	
COBRO APPORT Puntuación y Penalizaciones	
ORDEN SUPLEMENTARIA O IRREGULAR.	-14 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO.	-2 PUNTOS
APPORT TRAÍDO FUERA DEL TIEMPO.	-14 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-2 PUNTOS
EL PERRO MORDISQUEA EL APPORT O JUEGA CON ÉL.	-1 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL APPORT AL TRAERLO, PERO LO EMBOCA DE NUEVO Y ENTREGA	-1 PUNTOS
OBJETO ENTREGADO SIN SENTARSE EL PERRO.	-1 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL APPORT A LOS PIES DEL CONDUCTOR Y NO ENTREGA	-3 PUNTOS
EL GUÍA MUEVE LOS PIES DEL LUGAR DE LANZAMIENTO	-14 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE COBRO APPORT	14 PUNTOS



3.3.5. POSICIONES

El ejercicio podrá realizarse en el suelo o en superficie distinta a este y a distinta altura, como puede ser mesa de madera, tablón, alfombra, etc.

El guía se posicionará con su perro en el punto de partida, le ordenará la posición inicial a la señal del juez y se alejará después de haber dado una orden de fijación. En la posición inicial el perro quedará sentado, tumbado o de pie según criterio del juez que también dirá cuál será el orden de las posiciones en la explicación de la pista antes del comienzo de cada nivel y para su ejecución será el comisario quien señale al guía el momento y la posición a ejecutar, bien indicándolo junto al guía en voz baja o frente al guía mostrando foto o dibujo correspondiente de la posición a ejecutar. En el nivel básico al finalizar las posiciones el guía a la orden del juez llama a su perro al junto. Perro y guía deberán verse a una distancia de 5 metros para el nivel Básico.

Solo se podrán dar las órdenes a la voz, no permitiéndose señales con las manos. Los pequeños gestos, movimientos, etc. que puedan servir de ayuda al perro, serán penalizados en AG.

Se tolerará el nombre del perro, pero tendrá que ser pronunciado unido con la orden, en caso contrario será considerado como doble orden. Si no realizase la posición a la primera orden, ésta quedará penalizada. Para cada posición el guía podrá dar 2 órdenes suplementarias. Si después de éstas el perro no la ejecuta, se dará por finalizado el ejercicio. Los puntos adquiridos no se perderán. Lo mismo ocurrirá para la posición inicial, si el perro la abandonase, se deberá volver a ordenar obligatoriamente, permitiéndose un máximo de 2 órdenes suplementarias. Si no se consiguiera, el ejercicio quedará anulado. En nivel básico, las tres posiciones serán ejecutadas una vez cada una en el orden dictado por el comisario de pista.

El perro que anticipase una posición tendrá una menos: la que dejó y, eventualmente podrá, además, perder la siguiente si la posición escogida correspondiera a la posición siguiente. Si el perro regresara al guía antes de la llamada perderá la totalidad de la llamada, pero conservará los puntos conseguidos previamente.

Se podrán obtener hasta veinte (14) puntos, cuatro puntos por cada posición correcta (3x4=12 puntos) y dos (2) puntos por la vuelta al junto

NIVEL BASICO	
POSICIONES PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO CAMBIA LA POSICIÓN INICIAL	-2 PUNTOS
NO EJECUTA LA POSICIÓN PEDIDA	-4 PUNTOS
EL PERRO SE ADELANTA. (POR METRO)	-1 PUNTOS
NO ACUDE A LA ORDEN DE JUNTO	-2 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE POSICIONES	14 PUNTOS

3.3.6. REHUSE DE COMIDA

En este nivel se tirará o colocará, una vez, comida hacia el perro. El rechazo de alimentos es un ejercicio en sí mismo y no podrá ejecutarse durante la realización de otro ejercicio o presentación.

En el punto de preparación del ejercicio se le indica al perro que no debe de comer, a la orden del comisario se dirige el guía con su perro al punto de partida y a la orden del juez se dejará al perro en tumbado y se le dará una orden de fijación dirigiéndose el guía al punto que se le haya indicado para hacer la espera, normalmente a una distancia de no menos de 5 metros, se le pondrá el cebo al perro, el guía no puede hacer ningún gesto, señal o indicación al mismo ya que suspendería el ejercicio.

NIVEL BASICO	
REHUSE DE COMIDA PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO LAME, COME O COGE CON LA BOCA CUALQUIERA DE LOS CEBOS LANZADOS O COLOCADOS EN EL SUELO.	-10 PUNTOS
CAMBIA DE POSICIÓN	-2 PUNTOS
SE ALEJA DEL CEBO LANZADO. (POR METRO)	-2 PUNTOS
SE ALEJA DEL CEBO LANZADO MÁS DE 3 METROS.	-10 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE REHUSE DE COMIDA	10 PUNTOS

3.3.7. LLAMADA CON SALTO

ALTURA DEL OBSTÁCULO SEGÚN LA MEDIDA A LA CRUZ DEL ANIMAL	
ALTURA DE LA CRUZ DEL PERRO	ALTURA DEL OBSTÁCULO
40 cm O MÁS	60 cm
ENTRE 30 cm y 40 cm	40 cm
MENOS DE 30 cm	20 cm

Si el juez aprecia que un perro es demasiado pequeño para saltar 20 cm podrá bajar más aún la altura del salto. El guía se coloca en frente de una valla-salto vertical a una distancia aproximada de 3 m del salto, el perro sentado en la posición de junto. El juez anuncia el comienzo del ejercicio y ordena al guía dejar al perro sentado delante del salto. El guía pasará alrededor del salto hasta el otro lado a 3 metros, y mandará que el perro salte por indicación del juez. El perro deberá saltar y colocarse en posición de junto, bien directamente o quedando delante del guía y dando al perro orden de pasar al junto El juez anuncia el final del ejercicio. El perro tiene derecho a 3 intentos puntuando el mejor, pero, cada intento penaliza -1. El perro que rompe la posición de partida y hay que volver a colocarlo consume un intento.



REGLAMENTO DE OBEDIENCIA DEPORTIVA CANINA (ODC)



El perro que rompe la posición de partida y hay que volver a colocarlo consume un intento.

El perro tiene derecho a 3 intentos puntuando el mejor, pero, cada intento penaliza -1.

La orden de salto será dada con la voz únicamente.

Cualquier movimiento del cuerpo será penalizado. El guía podrá seguir su perro con la mirada en una actitud natural sin quedarse rígido.

Después de la ejecución del salto, el guía tiene derecho a un mando de vuelta al junto. El guía ha de esperar la señal del juez de final del ejercicio para dejar el obstáculo.

NIVEL BASICO	
LLAMADA CON SALTO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
SALIDA ANTES AUTORIZACIÓN DEL JUEZ	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS AUTORIZACIÓN	-2 PUNTOS
ORDEN DE SALTO CON VOZ Y GESTO	-2 PUNTOS
REHÚSE O EVITACIÓN SALTO	-12 PUNTOS
EL PERRO SE LIBERA Y NO SALTA	-12 PUNTOS
CUALQUIER ORDEN SUPLEMENTARIA	-2 PUNTOS
EL PERRO NO ACUDE AL GUÍA EN 10 SEG.	-2 PUNTOS
EL PERRO TOCA EL SALTO	-1 PUNTOS
EL PERRO SE APOYA EN EL SALTO	-2 PUNTOS
EL PERRO TIRA EL SALTO	-5 PUNTOS
EL PERRO FINALIZA SENTADO A MÁS DE 1/2 M DEL GUIA	-1 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE LLAMADA CON SALTO	12 PUNTOS

3.4. DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL MEDIO

3.4.1. SEGUIMIENTO

Además de lo exigido en nivel básico “El perro irá con correa podrán realizar hasta un máximo de 3 paradas, debiendo el perro adoptar la posición de sentado en cada una de ellas. Se caminará normal rápido, lento y el perro debe superar cualquier obstáculo o situación habitual y hacer giros y cambios de sentido sobre la marcha. No se pueden dar órdenes ni hablar al perro una vez iniciado el ejercicio, Solo se podrá dar la orden de junto al comienzo del ejercicio y al iniciar la marcha después de una parada”. El perro caminará sin correa y deberá hacer giros a izquierda y derecha de 90º y 180º en parado desde la posición de junto. También el guía podrá portar o empujar objetos o utensilios varios

NIVEL MEDIO	
SEGUIMIENTO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO SE ADELANTA, SE RETRASA O SE SEPARA (CADA VEZ)	-1 PUNTO
ORDEN SUPLEMENTARIA	-4 PUNTOS
NO SE SIENTA EN LAS PARADAS (CADA VEZ)	-1 PUNTO
EL GUÍA ALTERA EL RECORRIDO EVITANDO UNA DIFICULTAD	-11 PUNTOS
EL GUÍA EQUIVOCA EL RECORRIDO SIN EVITAR NINGUNA DIFICULTAD	-2 PUNTOS
EL PERRO NO SIGUE AL GUÍA, SE SEPARA MAS DE 0,5 m DEL GUÍA LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO	-30 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE SEGUIMIENTO	30 PUNTOS

3.4.2. QUIETO CON DISTRACCIÓN

El ejercicio se hará de forma individual a la orden del juez, el guía marchará sin mirar atrás a esconderse al lugar fuera de la vista del perro destinado para la espera.

La ausencia del guía será de 1 minuto contado desde que éste llega al lugar destinado para la espera y será igual para todos los perros.

Durante la ausencia habrá una distracción simulando situaciones cotidianas. Se guardará una distancia mínima del perro de 1 metro.

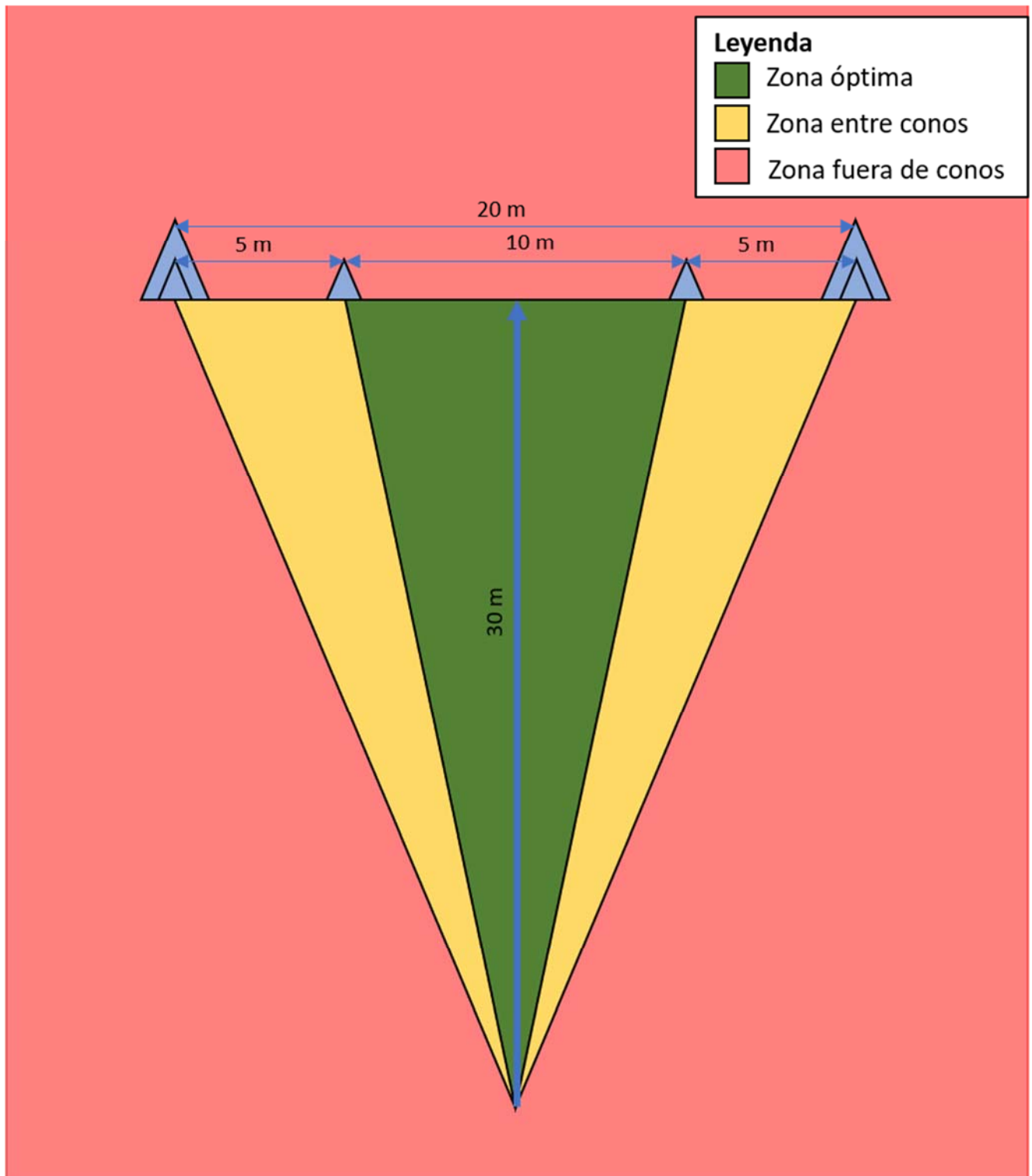
NIVEL MEDIO	
QUIETO CON DISTRACCIÓN PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN DURANTE LA AUSENCIA DEL GUÍA.	-6 PUNTOS
SE DESPLAZA SIN CAMBIAR DE POSICIÓN. (POR METRO)	-1 PUNTOS
SE DESPLAZA MÁS DE 3 METROS, NO CAMBIANDO POSICIÓN.	-26 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN Y SE DESPLAZA.	-26 PUNTOS
EL GUÍA MIRA AL PERRO DURANTE EL CAMINO O SE DEJA VER EN LA AUSENCIA.	-12 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN DURANTE EL REGRESO DEL GUÍA.	-3 PUNTOS
CUALQUIER MANDO IRREGULAR.	-26 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE QUIETO CON DISTRACCIÓN	26 PUNTOS

3.4.3. ENVÍO HACIA ADELANTE

El perro estará colocado detrás del punto de partida, en el punto central de una perpendicular a la dirección del envío. A la orden del juez el guía mandará “adelante”.

El perro tendrá que correr en línea recta y perpendicular en dirección y sentido a una la línea de 20 metros de anchura marcada por 2 conos o banderas, dicha línea estará situada a una distancia de 30 metros del punto de salida. Entre las banderas o conos que marcan la línea de 20 metros de anchura se colocarán otros dos conos distantes del punto medio de la línea 5 metros uno a derecha y otro a izquierda delimitando una amplitud de 10

metros que representa la zona óptima por donde debe pasar el perro. Una vez enviado el perro hacia delante si el guía cree que no alcanzará la línea a cruzar, podrá dar una sola orden suplementaria para reenviarlo sin importar en qué punto del recorrido esté situado el perro, es decir, no será preciso que el perro regrese al junto para poder reenviarlo. Las diagonales están prohibidas. Una vez traspasada la línea, el conductor llamará a su perro al junto. Tiempo máximo permitido para la vuelta: 20 segundos. Si el regreso del perro no es directo o se entretiene por el camino, se descontarán 2 puntos de Actitud General. Si el perro sale fuera de los conos marcados a la ida el ejercicio se contará como nulo, es decir, 0 puntos.



NIVEL MEDIO	
ENVIO HACIA ADELANTE VORAUS PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO VA SALIENDOSE DE LA ZONA ENTRE CONOS	-12 PUNTOS
EL PERRO VA ENTRE CONOS, PERO NO POR LA ZONA ÓPTIMA	-4 PUNTOS
EL PERRO VUELVE ENTRE CONOS, PERO NO POR LA ZONA ÓPTIMA	-4 PUNTOS
EL PERRO VUELVE POR LA ZONA FUERA DE CONOS	-6 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO	-2 PUNTOS
ORDEN SUPLEMENTARIA	-4 PUNTOS
ZIGZAG EN LA IDA (POR ANGULO)	-1 PUNTOS
EL PERRO VUELVE SIN ORDEN DE LLAMADA	-2 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ	-2 PUNTOS
EL PERRO NO LLEGA HASTA LA LÍNEA	-12 PUNTOS
LLAMADA SUPLEMENTARIA	-2 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE ENVIO HACIA ADELANTE	12 PUNTOS

3.4.4. APPORT CON SALTO

ALTURA DEL OBSTÁCULO SEGÚN LA MEDIDA A LA CRUZ DEL ANIMAL	
ALTURA DE LA CRUZ DEL PERRO	ALTURA DEL OBSTÁCULO
60 cm O MÁS	60 cm
ENTRE 50 cm y 60 cm	50 cm
ENTRE 40 cm y 50 cm	40 cm
ENTRE 30 cm y 40 cm	30 cm
MENOS DE 30 cm	10 cm

El guía se colocará frente al salto a una distancia de entre 1 y 2 metros a consideración del juez con el perro sentado en posición de junto.

El comisario entrega el apport al guía. El guía lanza el apport por encima del salto. El guía ordenará al perro que salte por encima del salto, cobre el apport y salte de vuelta. Después de que el perro haya comenzado a saltar no se podrá dar ninguna orden. El ejercicio comienza en posición de junto y termina en posición de junto, bien el perro entrega sentado frente al guía y se le hace pasar al junto una vez entregado el apport o bien el perro puede entregar directamente en la posición de junto. El guía no podrá desplazar sus pies durante la realización del ejercicio. No se considerará desplazamiento si el perro chocase con su guía en el momento de la entrega. Tiempo concedido para la ejecución: 15 segundos.

EL JUEZ ESTARÁ PROVISTO DE UN METRO PARA PODER MEDIR CUALQUIER PERRO QUE TENGA DUDA.

NIVEL MEDIO	
APPORT CON SALTO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
ORDEN SUPLEMENTARIA O IRREGULAR.	-12 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO.	-2 PUNTOS
APPORT TRAÍDO FUERA DEL TIEMPO.	-12 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-2 PUNTOS
EL PERRO MORDISQUEA EL APPORT O JUEGA CON ÉL.	-1 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL APPORT AL TRAERLO, PERO LO EMBOCA DE NUEVO Y ENTREGA	-1 PUNTOS
OBJETO ENTREGADO SIN SENTARSE EL PERRO.	-1 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL APPORT A LOS PIES DEL CONDUCTOR Y NO ENTREGA	-3 PUNTOS
EL GUÍA MUEVE LOS PIES DEL LUGAR DE LANZAMIENTO	-12 PUNTOS
EL PERRO NO SALTA A LA IDA	-12 PUNTOS
EL PERRO NO SALTA A LA VUELTA	-5 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE LLAMADA CON SALTO	12 PUNTOS

3.4.5. POSICIONES

El ejercicio podrá realizarse en el suelo o en superficie distinta a este y a distinta altura, como puede ser mesa de madera, tablón, alfombra, etc.

El guía se posicionará con su perro en el punto de partida, le ordenará la posición inicial a la señal del juez y se alejará después de haber dado una orden de fijación. En la posición inicial el perro quedará sentado, tumbado o de pie según criterio del juez que también dirá cuál será el orden de las posiciones en la explicación de la pista antes del comienzo de cada nivel y para su ejecución será el comisario quien señale al guía el momento y la posición a ejecutar, bien indicándolo junto al guía en voz baja o frente al guía mostrando foto o dibujo correspondiente de la posición a ejecutar. Al finalizar las posiciones el guía a la orden del juez llama a su perro al junto. Perro y guía deberán verse a una distancia de 10 metros, debiendo el guía dar las ordenes en posición de sentado. Solo se podrán dar las órdenes a la voz, no permitiéndose señales con las manos. Los pequeños gestos, movimientos, etc. que puedan servir de ayuda al perro, serán penalizados en **AG**.

Se tolerará el nombre del perro, pero tendrá que ser pronunciado unido con la orden, en caso contrario será considerado como doble orden. Si no realizase la posición a la primera orden, ésta quedará penalizada. Para cada posición el guía podrá dar 2 órdenes suplementarias. Si después de éstas el perro no la ejecuta, se dará por finalizado el ejercicio. Los puntos adquiridos no se perderán. Lo mismo ocurrirá para la posición inicial, si el perro la abandonase, se deberá volver a ordenar obligatoriamente, permitiéndose un máximo de 2 órdenes suplementarias. Si no se consiguiera, el ejercicio quedará anulado. las posiciones serán ejecutadas 2 veces cada una. El perro que anticipase una posición tendrá una menos: la que dejó y, eventualmente podrá, además, perder la siguiente si la posición escogida correspondiera a la posición siguiente.

El perro que anticipase una posición tendrá una menos: la que dejó y, eventualmente podrá, además, perder la siguiente si la posición escogida correspondiera a la posición siguiente. Si el perro regresara al guía antes de la llamada perderá la totalidad de la llamada, pero conservará los puntos conseguidos previamente.

Se podrán obtener hasta veinte (20) puntos, tres puntos por cada posición correcta (6x3=18 puntos) y dos (2) puntos por la vuelta al junto

NIVEL MEDIO	
POSICIONES Puntuación y Penalizaciones	
EL PERRO CAMBIA LA POSICIÓN INICIAL	-3 PUNTOS
NO EJECUTA LA POSICIÓN PEDIDA	-3 PUNTOS
EL PERRO SE ADELANTA. (POR METRO)	-1 PUNTOS
EL PERRO SE ADELANTA A LA POSICIÓN	-3 PUNTOS y pierde la posición
DOBLE ORDEN	-3 PUNTOS y pierde la posición
NO ACUDE A LA ORDEN DE JUNTO	-2 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE POSICIONES	20 PUNTOS

3.4.6. REHUSE DE COMIDA

En nivel medio se tirarán o colocarán 2 cebos, por separado o no, al sitio. El momento y lugar será decidido por el juez y será idéntico para todos los participantes. Está prohibido realizar ninguna prueba bajo ningún concepto a menos de 5 metros del área donde se ejecute el rechazo de comida en los distintos grados. Entendiéndose la mencionada área como el terreno que abarcaría el círculo comprendido en un radio de 5 metros tomando como centro el punto donde se coloca la comida.

NIVEL MEDIO	
REHUSE DE COMIDA PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO LAME, COME O COGE CON LA BOCA CUALQUIERA DE LOS CEBOS LANZADOS O COLOCADOS EN EL SUELO.	-11 PUNTOS
CAMBIA DE POSICIÓN	-6 PUNTOS
SE ALEJA DEL CEBO LANZADO.	-11 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE REHUSE DE COMIDA	11 PUNTOS

3.4.7. BUSQUEDA DEL GUÍA

Estarán disponibles un mínimo de 6 escondites en el terreno. Deberá ponerse a su disposición en el punto de preparación del ejercicio un recipiente con agua por si el perro desea beber. Si el perro no encontrase en el tiempo impartido, se anulará el ejercicio. Si el perro pasa delante del escondite sin pararse, no ha encontrado. Si el perro ha encontrado, pero no ladra dentro del tiempo impartido, perderá los puntos de no avisar.

Si el perro regresa al conductor en un radio de 3 metros, antes de finalizar el tiempo reglamentario, éste

podrá dar una segunda orden de búsqueda que será penalizada. Cuando el perro encuentre tendrá que ladrar y después de algunos ladridos se le podrá premiar. Antes del ladrido, la persona escondida no podrá moverse, ni enseñar el objeto motivador al perro, en caso contrario se suspende el ejercicio.

A fin de evitar suspicacias, la persona a buscar será neutral, ajena a los clubes de los participantes.

El guía en nivel medio podrá motivar al perro con un motivador de no más de 30 cm. De longitud o una pequeña porción de comida en la preparación del ejercicio. Tiempo impartido para la búsqueda: de 2 a 3 minutos, según la apreciación del juez y en función de la superficie del terreno y de la dificultad del escondite. El guía saldrá del terreno con su perro acompañado por el comisario de pista y lo dejará con un ayudante de su confianza. A continuación, el guía, provisto de un objeto motivador o pequeña porción de comida, entrará en el terreno y se esconderá en el lugar indicado por el juez.

Por indicación del comisario de pista, el ayudante entrará en el terreno y mandará al perro a buscar su guía.

NIVEL MEDIO	
BUSQUEDA DEL GUIA PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO NO LADRA DENTRO DEL TIEMPO IMPARTIDO	-2 PUNTOS
EL PERRO NO ENCUENTRA EN EL TIEMPO IMPARTIDO	-25 PUNTOS
EL PERRO LADRA SIN ENCONTRAR	-2 PUNTOS
ORDEN SUPLEMENTARIA EN LA SALIDA O ANTES DE QUE FINALICE EL TIEMPO DE BÚSQUEDA (PERRO A MENOS DE 3 METROS DEL GUÍA). (1 SOLA AUTORIZADA)	-4 PUNTOS
LA PERSONA ESCONDIDA LLAMA AL PERRO SE MUEVE O SE DEJA VER.	-25 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE BUSQUEDA DEL GUIA	25 PUNTOS

3.4.8. DISCRIMINACIÓN DE OLORES

El tiempo concedido para todo el ejercicio es de 1 minuto. El objeto utilizado es un bloque de madera virgen, numerado y/o firmado por el juez que será escogido por el guía entre otros iguales en el momento antes de iniciar el ejercicio. Este lo guardará en su bolsillo, que deberá estar vacío, sin presentárselo al perro. Todos los concursantes conservarán el bloque el mismo lapso de tiempo.

El guía no debe sacar el bloque del bolsillo ni tocarlo hasta que no esté en el punto donde hay que dejarlo y con permiso del comisario, que permitirá que el guía frote el bloque con sus manos durante 20" antes de colocarlo. Otros bloques idénticos, pero no numerados, estarán designados para ser colocados en la proximidad del que deberá cobrar el perro. El número de bloques no marcados será de 3 y tendrán como medida aproximada 15 cm. de largo por 2 cm. de sección, igual que el bloque a cobrar.

El guía situará a su perro en el lugar indicado por el comisario de pista. A la señal del juez, abandonará al perro para ir a depositar el bloque a una distancia de 20 metros a la vista del perro, pero de espaldas a él, en un cuadrado ficticio de 1 metro de lado.

El bloque será depositado por el guía de espaldas al perro y sin enseñárselo.

Mientras el guía regresa hacia su perro, se colocarán precisamente con pinzas para evitar tocarlos los otros bloques idénticos sin marcar a proximidad del primero como determine el juez dentro del cuadrado ficticio de 1 metro cuadrado.

No habrá comida ni otros objetos en un radio de 5 metros de la zona de colocación del bloque, salvo que forme parte del decorado. Después de la señal del juez, el guía enviará a su perro a la búsqueda del bloque con la orden "busca bloque".



Se permite una única orden. El guía podrá hacer olfatear sus manos al perro antes de dar la orden, con el fin de que el perro entienda bien el ejercicio. El perro tendrá derecho a 3 tomas en la boca antes de perder un punto por masticar. El guía entregará al comisario el bloque traído por el perro para que pueda ser verificado por el juez.

NIVEL MEDIO	
DISCRIMINACIÓN DE OLORES Puntuación y Penalizaciones	
EL GUÍA ENSEÑA EL BLOQUE AL PERRO O MANOSEA MIENTRAS VA A COLOCARLO	-14 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO.	-6 PUNTOS
ORDEN SUPLEMENTARIA.	-5 PUNTOS
BLOQUE TRAÍDO FUERA DEL TIEMPO O NO REALIZADA.	-12 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-2 PUNTOS
EL PERRO MORDISQUEA EL BLOQUE.	-1 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL BLOQUE Y LO RECUPERA	-1 PUNTOS
EL PERRO ENTREGA EL BLOQUE SIN SENTARSE.	-1 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL BLOQUE A LOS PIES DEL CONDUCTOR Y NO ENTREGA	-6 PUNTOS
EL PERRO SE MUEVE DE SU SITIO EN UN RADIO DE 2 METROS.	-14 PUNTOS
EL PERRO SE DESPLAZA MÁS ALLÁ DE LOS 2 METROS ANTES DE LA VUELTA DEL GUÍA.	-14 PUNTOS
EL PERRO SE EQUIVOCA DE BLOQUE.	-14 PUNTOS
EL PERRO NO VA AL BLOQUE Y SE LIBERA POR LA PISTA Y PASA 1 MINUTO	-14 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE DISCRIMINACIÓN DE OLORES	14 PUNTOS

3.5. DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS EN NIVEL AVANZADO

3.5.1. SEGUIMIENTO

Además de lo exigido en nivel medio “El perro irá con correa podrán realizar hasta un máximo de 3 paradas, debiendo el perro adoptar la posición de sentado en cada una de ellas. Se caminará normal rápido, lento y el perro debe superar cualquier obstáculo o situación habitual y hacer giros y cambios de sentido sobre la marcha. No se pueden dar órdenes ni hablar al perro una vez iniciado el ejercicio, Solo se podrá dar la orden de junto al comienzo del ejercicio y al iniciar la marcha después de una parada. El perro caminará sin correa y deberá hacer giros a izquierda y derecha de 90º y 180º en parado desde la posición de junto. También el guía podrá portar o empujar objetos o utensilios varios”. Se mandará en una de las paradas dejar al perro en quieto sentado y desplazarse el guía a unos metros para realizar cualquier acción, para lo cual se podrá dar una orden de fijación y otra orden de junto al iniciar la marcha. También en uno de los tramos, mandará sobre la marcha al perro situarse al lado contrario de donde empezó el recorrido, es decir, si el perro camina al lado izquierdo del guía, lo hará pasar a caminar a su derecha, volviendo al lado original al final del citado tramo. Está permitida una orden suplementaria por cada cambio de lado.

NIVEL AVANZADO	
SEGUIMIENTO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO SE ADELANTA, SE RETRASA O SE SEPARA (CADA VEZ)	-5 PUNTO
ORDEN SUPLEMENTARIA	-5 PUNTOS
NO SE SIENTA EN LAS PARADAS (CADA VEZ)	-5 PUNTO
EL GUÍA ALTERA EL RECORRIDO EVITANDO UNA DIFICULTAD	-29 PUNTOS
EL GUÍA EQUIVOCA EL RECORRIDO SIN EVITAR NINGUNA DIFICULTAD	-15 PUNTOS
EL PERRO NO SIGUE AL GUÍA, SE SEPARA MAS DE 0,5 m DEL GUÍA LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO	-29 PUNTOS
EL PERRO NO CAMBIA DE LADO O LO HACE FUERA DEL LUGAR INDICADO	-15 PUNTOS
EN LA PARADA CON ALEJAMIENTO DEL GUÍA EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN	-6 PUNTO
EN LA PARADA CON ALEJAMIENTO DEL GUÍA EL PERRO EL PERRO SE DESPLAZA UN MÁXIMO DE TRES METROS (POR METRO O FRACCIÓN)	-5 PUNTO
EN LA PARADA CON ALEJAMIENTO DEL GUÍA EL PERRO EL PERRO SE DESPLAZA MÁS DE TRES METROS	-29 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE SEGUIMIENTO	29 PUNTOS

3.5.2. QUIETO CON DISTRACCIÓN

El ejercicio se hará de forma individual a la orden del juez, el guía marchará sin mirar atrás a esconderse al lugar fuera de la vista del perro destinado para la espera.

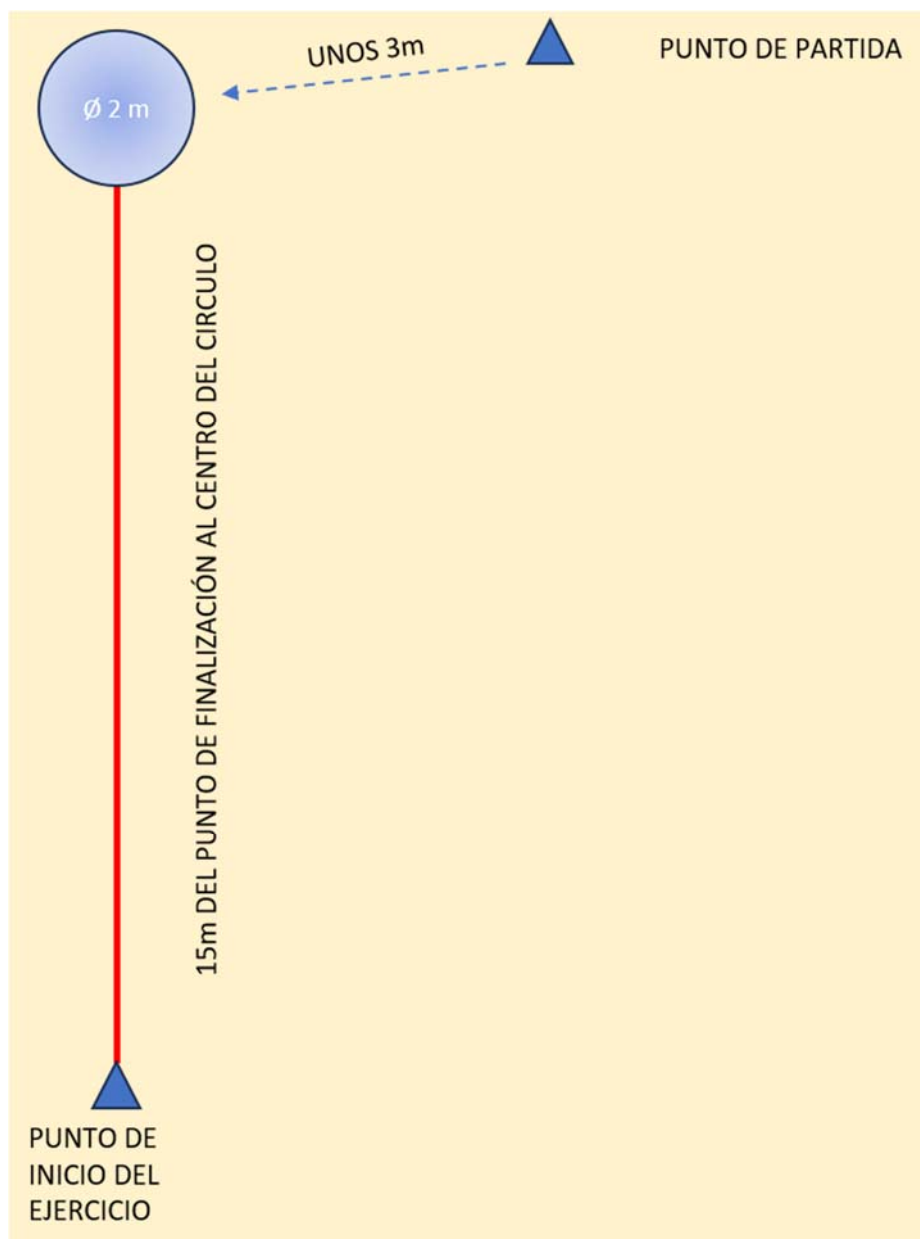
La ausencia del guía será de 2 minutos contado desde que éste llega al lugar destinado para la espera y será igual para todos los perros.

Durante la ausencia habrá una distracción simulando situaciones cotidianas. Se guardará una distancia mínima del perro de 1 metro.

NIVEL AVANZADO	
QUIETO CON DISTRACCIÓN PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN DURANTE LA AUSENCIA DEL GUÍA.	-13 PUNTOS
SE DESPLAZA SIN CAMBIAR DE POSICIÓN. (POR METRO)	-5 PUNTOS
SE DESPLAZA MÁS DE 3 METROS, NO CAMBIANDO POSICIÓN.	-26 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN Y SE DESPLAZA.	-26 PUNTOS
EL GUÍA MIRA AL PERRO DURANTE EL CAMINO O SE DEJA VER EN LA AUSENCIA.	-26 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN DURANTE EL REGRESO DEL GUÍA.	-13 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN ANTES DE LA ORDEN DEL GUÍA.	-10 PUNTOS
CUALQUIER MANDO IRREGULAR.	-26 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE QUIETO CON DISTRACCIÓN	26 PUNTOS

3.5.3. ENVÍO AL CIRCULO

En la preparación del ejercicio habrá un cono de preparación y 3 metros más adelante estará el punto donde el guía y el perro tendrán que pararse, este sitio estará señalado por un círculo de dos metros de diámetro y el guía mandará al perro un sentado, a la orden del juez el guía mandará tumbado y se le permitirá al guía decirle al perro que ese es el sitio donde el perro tiene que regresar. La preparación no podrá durar más de 15 segundos. A la orden del juez el guía junto con su perro en la orden de junto (se permite al guía que la orden sea directa al junto o que pase por el sentado antes de la orden del junto), se dirigirá hacia un segundo cono, que estará a una distancia de 15 metros del centro del círculo, donde se situará dando la orden al perro de sienta, mirando hacia el círculo. A la orden del juez, el guía mandará al perro al círculo, y éste adoptará la postura de tumbado dentro del círculo y se quedará en esa posición hasta la orden del juez en la cual el guía se dirigirá al círculo posicionándose al lado del perro y lo recogerá a la orden del juez, al junto. El ejercicio concluirá cuando el juez haga una señal acústica del término del ejercicio



NIVEL AVANZADO	
ENVÍO AL CÍRCULO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO.	-12 PUNTOS
CADA ORDEN DE ENVÍO SUPLEMENTARIA.	-6 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN EN EL CÍRCULO	-12 PUNTOS
EL PERRO SALE DEL CÍRCULO SIN ORDEN DE LLAMADA EN CUALQUIER SITUACIÓN.	-25 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-4 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-4 PUNTOS
EL PERRO DEJA ENCIMA O FUERA DEL CÍRCULO PARTE DE SU CUERPO (EXCEPTO COLA).	-12 PUNTOS
LLAMADA SUPLEMENTARIA. (UNA SOLA AUTORIZADA)	-12 PUNTOS
EL PERRO SE TUMBA FUERA DEL CÍRCULO, PERO DENTRO DE UN CÍRCULO Ø 4 m	-12 PUNTOS
EL PERRO SE TUMBA FUERA DEL CÍRCULO, PERO DENTRO DE UN CÍRCULO Ø 6 m	-20 PUNTOS
EL PERRO SE TUMBA FUERA DEL CÍRCULO, Y FUERA DE UN CÍRCULO Ø 6 m	-25 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE ENVÍO AL CÍRCULO	25 PUNTOS

Los círculos de pérdida de puntos tendrán el mismo centro que el círculo señalado para la prueba (el de Ø 2m)

NIVEL AVANZADO	
COBRO APPORT DOBLE Puntuación y Penalizaciones	
ORDEN SUPLEMENTARIA O IRREGULAR.	-19 PUNTOS
ORDEN DADA CON VOZ Y GESTO 2º APPORT.	-10 PUNTOS
PRIMER APORT TRAIDO FUERA DL TIEMPO (45")	-20 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA ANTES DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-8 PUNTOS
SALIDA ANTICIPADA DESPUÉS DE LA AUTORIZACIÓN DEL JUEZ.	-8 PUNTOS
EL PERRO MORDISQUEA EL APPORT O JUEGA CON ÉL.	-2 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL APPORT AL TRAERLO, PERO LO EMBOCA DE NUEVO Y LO TRAE	-2 PUNTOS
APPORT ENTREGADO SIN SENTARSE EL PERRO	-10 PUNTOS
EL PERRO DEJA CAER EL APPORT A LOS PIES DEL GUÍA Y NO LO ENTREGA	-10 PUNTOS
EL GUIA MUEVE LOS PIES DEL LUGAR DE LANZAMIENTO	-20 PUNTOS
EL PERRO TRAE EL SEGUNDO APPORT FUERA DE TIEMPO, PERO TRAE BIEN EL PRIMERO	-10 PUNTOS
EL PERRO NO SE QUEDA EL ALTO SOBRE LA MARCHA EN EL CONO O SE DESPLAZA MAS DE UN METRO	-7 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE COBRO APPORT DOBLE	20 PUNTOS

3.5.5. POSICIONES

El ejercicio podrá realizarse en el suelo o en superficie distinta a este y a distinta altura, como puede ser mesa de madera, tablón, alfombra, etc. El guía se posicionará con su perro en el punto de partida, le ordenará la posición inicial a la señal del juez y se alejará después de haber dado una orden de fijación. En la posición inicial el perro quedará sentado, tumbado o de pie según criterio del juez que también dirá cuál será el orden de las posiciones en la explicación de la pista antes del comienzo de cada nivel y para su ejecución será el comisario quien señale al guía el momento y la posición a ejecutar, bien indicándolo junto al guía en voz baja o frente al guía mostrando foto o dibujo correspondiente de la posición a ejecutar.



En nivel avanzado, el perro no verá al guía que se situará detrás de una pantalla o escondite y la distancia será de 10 metros. Solo se podrán dar las órdenes a la voz, no permitiéndose señales con las manos. Los pequeños gestos, movimientos, etc. que puedan servir de ayuda al perro, serán penalizados en AG. Se tolerará el nombre del perro, pero tendrá que ser pronunciado unido con la orden, en caso contrario será considerado como doble orden. Si no realizase la posición a la primera orden, ésta quedará penalizada. Para cada posición el guía podrá dar 2 órdenes suplementarias. Si después de éstas el perro no la ejecuta, se dará por finalizado el ejercicio. Los puntos adquiridos no se perderán. Lo mismo ocurrirá para la posición inicial, si el perro la abandonase, se deberá volver a ordenar obligatoriamente, permitiéndose un máximo de 2 órdenes suplementarias. Si no se consiguiera, el ejercicio quedará anulado. las posiciones serán ejecutadas 2 veces cada una. El perro que anticipase una posición tendrá una menos: la que dejó y, eventualmente podrá, además, perder la siguiente si la posición escogida correspondiera a la posición siguiente. Si el perro en nivel avanzado se mueve o cambia de posición antes de ser recogido por el guía perderá los puntos de la recogida.

Se podrán obtener hasta veinte (20) puntos, tres puntos por cada posición correcta (6x3=18 puntos) y dos (2) puntos por la vuelta al junto

NIVEL AVANZADO	
POSICIONES Puntuación y Penalizaciones	
EL PERRO CAMBIA LA POSICIÓN INICIAL	-3 PUNTOS
NO EJECUTA LA POSICIÓN PEDIDA	-3 PUNTOS
EL PERRO SE ADELANTA (POR METRO).	-1 PUNTOS
EL PERRO SE ADELANTA A LA POSICIÓN.	-3 PUNTOS Y PIERDE LA POSICIÓN
DOBLE ORDEN.	-3 PUNTOS Y PIERDE LA POSICIÓN
EL PERRO NO VUELVE AL JUNTO O SE MUEVE ANTES DE LA RECOGIDA	-2 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE POSICIONES	20 PUNTOS

3.5.6. REHUSE DE COMIDA

Se tirarán o colocarán 2 cebos, por separado o no al sitio, en el momento y lugar decidido por el juez que será precisamente en la presentación. Será idéntico para todos los participantes.

Está prohibido realizar ninguna prueba bajo ningún concepto a menos de 5 metros del área donde se ejecute el rechazo de comida en los distintos grados. Entendiéndose la mencionada área como el terreno que abarcaría el círculo comprendido en un radio de 5 metros tomando como centro el punto donde se coloca la comida.

NIVEL AVANZADO	
REHUSE DE COMIDA PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO LAME, COME O COGE CON LA BOCA CUALQUIERA DE LOS CEBOS LANZADOS O COLOCADOS EN EL SUELO.	-15 PUNTOS
EL PERRO CAMBIA DE POSICIÓN	-7 PUNTOS
EL PERRO SE ALEJA DEL CEBO LANZADO	-15 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE REHUSE DE COMIDA	15 PUNTOS

3.5.7. BUSQUEDA DE PERSONA EXTRAÑA

Estarán disponibles un mínimo de 6 escondites en el terreno. Deberá ponerse a su disposición en el punto de preparación del ejercicio un recipiente con agua por si el perro desea beber.

Si el perro no encontrase en el tiempo impartido, se anulará el ejercicio. Si el perro pasa delante del escondite sin pararse, no ha encontrado. Cuando el perro encuentre tendrá que ladrar y después de algunos ladridos se le podrá premiar. Si el perro ha encontrado, pero no ladra dentro del tiempo impartido, perderá los puntos de no avisar.

Si el perro regresa al conductor en un radio de 3 metros, antes de finalizar el tiempo reglamentario, éste podrá dar una segunda orden de búsqueda que será penalizada. Antes del ladrido, la persona escondida no podrá moverse, ni enseñar el objeto motivador al perro, en caso contrario se suspende el ejercicio. A fin de evitar suspicacias, la persona a buscar será neutral, ajena a los clubes de los participantes. El figurante a buscar en nivel avanzado, podrá motivar al perro con un motivador de no más de 30 cm. de longitud o pequeña porción de comida, en la preparación del ejercicio

El tiempo establecido para la búsqueda será de 2 a 3 minutos, según la apreciación del juez y en función de la superficie del terreno y de la dificultad del escondite.

Guía y perro saldrán del terreno acompañados por el comisario de pista. A continuación, una persona extraña provista de objeto motivador o pequeña porción de comida entrará en el terreno y se esconderá en el lugar indicado por el juez. Por indicación del comisario de pista, el guía entrará al terreno con su perro al junto hasta el punto de salida indicado por el juez. Después del toque de bocina, el guía mandará al perro a buscar.

Para aumentar el grado dificultad se procurará que la persona se esconda en lugares no habituales. Se permitirán sitios elevados, fosos, estructuras, pasadizos. Por indicación del comisario de pista, el guía entrará al terreno con su perro al junto hasta el punto de salida indicado por el juez. Después de la orden de inicio de ejercicio el guía mandará al perro a buscar.

NIVEL AVANZADO	
BUSQUEDA DE PERSONA EXTRAÑA PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO NO LADRA EN EL TIEMPO ESTABLECIDO	-15 PUNTOS
EL PERRO NO ENCUENTRA EN EL TIEMPO ESTABLECIDO	-30 PUNTOS
EL PERRO LADRA SIN ENCONTRAR.	-30 PUNTOS
ORDEN SUPLEMENTARIA AL SALIR O DURANTE EL TIEMPO DE BUSQUEDA, (UNA SOLA PERMITIDA).	-10 PUNTOS
LA PERSONA ESCONDIDA SE MUEVE, LLAMA AL PERRO O SE DEJA VER.	-30 PUNTOS
EL PERRO HACE SUS NECESIDADES DURANTE EL EJERCICIO	-10 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE BUSQUEDA PERSONA EXTRAÑA	30 PUNTOS

3.5.8. OBJETO PERDIDO

Al principio de la prueba el juez o comisario entregará al guía un objeto de tamaño que quepa en la mano del guía, el cual, guardará en uno de sus bolsillos.

El ejercicio comenzará con un seguimiento marcado por el juez, el objeto deberá ir en la mano contraria a la posición del perro. En el recorrido habrá un punto señalado por un cono o una marca en el terreno, donde el guía dejará caer el objeto entregado, hacia atrás, mientras que continúa la marcha sin detenerse, seguirá hasta el punto marcado por el juez, donde se parará, se girará y quedará mirando al recorrido realizado. En este punto mandará al perro sentado y esperará a la orden acústica del juez para enviar al perro a buscar el objeto. El perro deberá entregar el objeto en un tiempo de 1 minuto y entregará en la posición de sentado.



NIVEL AVANZADO	
OBJETO PERDIDO PUNTUACIÓN Y PENALIZACIONES	
EL PERRO SE ALEJA EN EL SEGUIMIENTO O SE ALEJA DEL GUÍA MÁS DE 50 cm	-5 PUNTOS
EL PERRO SE ALEJA MÁS DE 1 METRO DEL GUÍA	-10 PUNTOS
DOBLE ORDEN.	-5 PUNTOS
EL PERRO NO SE SIENTA A LA ORDEN DEL GUÍA	-5 PUNTOS
EL PERRO NO ENCUENTRA EL OBJETO.	-20 PUNTOS
EL PERRO NO ENTREGA SENTADO	-5 PUNTOS
EL PERRO NO TRAE EL OBJETO	-20 PUNTOS
EL PERRO SE LIBERA	-20 PUNTOS
PUNTOS TOTALES DE OBJETO PERDIDO	20 PUNTOS



4. COMITÉ TÉCNICO DEPORTIVO

- A. En todas las pruebas se designará un comité técnico deportivo, constituido por tres personas, designadas por el club deportivo ACM, una de ellas será juez de obediencia deportiva canina y otro miembro de la federación de caza o deportes de la región de Murcia.
- B. Sus funciones serán resolver cualquier reclamación por mayoría, que con respecto al enjuiciamiento del juez se haya producido, haciendo referencia a que se tratará de impugnaciones a las reglas del campeonato, pero no a la disciplina deportiva. El procedimiento para resolver las reclamaciones será el que se indica en el punto **C** de este apartado.
- C. El jefe de equipo someterá a este comité cualquier reclamación o desacuerdo con la puntuación de algún ejercicio determinado o puntuación derivada de la ejecución de algún ejercicio determinado, de conformidad a lo previsto en el punto **B**
- D. La resolución de las reclamaciones se hará vía correo electrónico al participante y al jefe de equipo.
- E. La decisión que se tome necesitará preceptivamente oír a las personas implicadas, en especial al juez.
- F. La decisión se tomará lo antes posible, y como mucho al finalizar el grado en el que compite el guía reclamante.

5. DISCIPLINA DEPORTIVA Y DE ASUNTOS INTERNOS

El club deportivo ACM hace suyo el régimen disciplinario de la Federación de Caza de la región de Murcia recogido es los estatutos de ésta, hoy por hoy, artículo 89 a 127, o los artículos que en el futuro recojan lo previsto en estos artículos. En especial se remite expresamente a instructor, al Comité de Disciplina y/o de asuntos internos de la Federación la tramitación y resolución de cualquier denuncia o incidencia que se produzca.

En caso de que se produzca una incidencia que pudiera dar lugar a una infracción de las recogidas en dichos artículos, el juez, competidor o comité técnico o de organización o cualquier interesado, deberá de ponerlo en conocimiento del instructor de la Federación de caza mediante escrito con identificación del denunciante, detallando lo ocurrido, a la mayor brevedad posible.

6. COMITÉ ORGANIZADOR

En toda prueba existirá un comité de organización para dirigir la misma en todas sus vertientes, salvo los aspectos de enjuiciamiento y técnicos.