

**CLUB ESPAÑOL DE MONDIORING**  
**Asociación Deportiva de Adiestradores de Perros de Utilidad**



**REGLAMENTO de MONDIORING**  
**2016**

**INDICE**

**I – ANTE PROPÓSITO**

**II – HOMBRE ASISTENTE (HA)**

**III – PRESCRIPCIONES**

1. Presentación
2. Común a todos los ejercicios
3. Ordenes de llamadas al finalizar un ejercicio
4. Prescripciones generales

**IV – OBEDIENCIA**

1. Seguimiento sin correa
2. Acostado bajo distracción
3. Envío hacia delante
4. Posiciones
5. Rehúse de comida
6. Cobro de un objeto lanzado (Apport)
7. Búsqueda del bloque

**V – EJERCICIOS DE SALTOS**

1. Empalizada
2. Salto de longitud
3. Salto de altura

**VI – EJERCICIOS DE CORAJE**

1. Ataque de frente con bastón
2. Ataque de frente con accesorios
3. Ataque en huida
4. Ataque frustrado en huida
5. Búsqueda y conducción del HA
6. Defensa del dueño
7. Guarda del objeto

**VII – RESUMEN DE CALIFICACIONES**

**VIII – ABREVIACIONES**

**IX – ANEXO**

Regla de los 30 segundos

## I - ANTE PROPÓSITO

El programa de MONDIORING ha sido elaborado por los delegados de trabajo de varios países, esperando que pueda servir de relevo con los programas nacionales ya existentes en cada país y con el deseo de crear entre los aficionados del perro, que sean guías principiantes o confirmados, una unión enriquecedora para todos.

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

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

Para ser accesible a la mayoría, el programa de Mondioring es conciso en su descripción, simple en su práctica y claro en la forma de juzgar.

Los jueces nunca tienen que olvidar la preocupación de los "padres" del programa, cada vez que se presentara una circunstancia excepcional, no prevista o mal definida en el reglamento. Tendrán antes que nada que respetar el espíritu del reglamento, y negarse en hacer cualquiera interpretación abusiva perjudicial al perro.

La finalidad del Mondioring es de hacer resaltar:

- las aptitudes del perro,
- la calidad de su adiestramiento
- el control del guía
- el patrimonio genético del perro

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

- 1- Ejercicios de obediencia.
- 2- Ejercicios de salto.
- 3- Ejercicios de coraje.

El orden de dichos ejercicios será el mismo para todos los perros.

NOTA:

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

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

## II - HOMBRE ASISTENTE (HA)

Recordamos que en el pasado al figurante se le ha llamado "Apache", "Malhechor", "Payaso". En EE.UU. lo llaman "Decoy" (Engaño) o "Helper" (Ayudante).

Cada una de estas expresiones es representativa por ella misma de una filosofía del arte del adiestramiento canino.

El hombre asistente (HA) es el compañero del perro y del guía, también, tendrá que ser para ellos un adversario, porque es el colaborador del juez durante la prueba; con su participación el juez podrá clasificar a los perros por orden de mérito.

Si se satisface de un comportamiento pasivo, no es más que un muñeco articulado, válido para hacerse morder nada más.

Si su papel es de permitir al juez valorar las cualidades del perro, tendrá que enfrentarse con el animal. Pero como está protegido por su traje, podría tender a exagerar dicha oposición. Podría también, voluntariamente o no cambiar de actitud de un perro a otro.

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

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

- *se comportará con una imparcialidad absoluta;*
- *bajo ningún concepto, dará castigo, o provocará dolor físico en el perro;*
- *tendrá que comportarse como si no tuviese traje de protección y por lo tanto, utilizará para defenderse o impresionar al perro velocidad, astucia, amenaza y esquivas.*

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

- Esta totalmente prohibido al HA, mandar o hablar al perro.
- Sí, puede hacer gestos asimilados a mandos.
- Bajo ningún concepto se podrá pegar al perro con la caña.
- Al usar la pistola sé dispara siempre al aire de la mano opuesta al perro, y con un ángulo de 45°.
- Al empezar todos los ataques se colocará siempre entre 10 y 20m del perro en él asís mediano del terreno.
- En caso del uso de un elemento liquido, solo el agua está autorizado.
- Para los niveles II y III, los dos HA compartirán los ejercicios a la elección de los jueces. El nivel uno puede ser hecho por un único HA.

### **III - PRESCRIPCIONES**

#### **1) PRESENTACIÓN**

El guía entra en el terreno con su perro a la orden del comisario de ring.

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

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

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

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

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

#### **2) COMÚN A TODOS LOS EJERCICIOS:**

Orden de salida.

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

Un toque de bocina del juez autoriza la preparación del perro (30 segundos); si no se respeta, se cancela el ejercicio.

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

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

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

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

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

Cualquier mando inadecuado, dará lugar a una penalización

#### **3) ORDENES DE LLAMADA AL FINALIZAR UN EJERCICIO.**

Son de dos clases:

a) llamada a distancia.

b) llamada de cerca (1 m.). La llamada de cerca se considera como una reanudación al pie.

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

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

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

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

Una orden que no sea unida será considerada como doble mando y penalizada.

Se permite una sola orden de llamada.

Toda orden suplementaria se penaliza.

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

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

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

En el nivel I, el guía puede dejar su perro vigilando al HA, y no llamar al final de la intercepción. Tendrá que informar el juez antes de empezar la prueba.

En caso de que el perro no suelte el HA, en los ejercicios de ataque a distancia, en los 30 segundos después de la orden del guía, el juez le pedirá que se dirija hacia el perro, que le ponga la correa y que abandoné el lugar.

Cuando el guía se desplace en cualquiera de los ejercicios de mordida sin el permiso del juez, a fin de lograr que el perro suelte al HA después de la primera orden, el juez le requerirá que se acerque al perro, le ponga la correa, y abandone el lugar.

En estas dos situaciones, el perro quedará descalificado, perdiendo todos los puntos que hubiera ganado hasta ese momento. En su cartilla de trabajo, se pondrá: "descalificado - sin clasificación". Esta decisión no deberá perjudicar de ningún modo la carrera del perro. El significado "descalificación" solo será válido para ese error en ese concurso en cuestión.

#### 4) PRESCRIPCIONES GENERALES

##### ACTITUD GENERAL

Si el juez considera que la ejecución de un ejercicio no es buena, podrá aplicar una penalización de hasta un 10% del total de la puntuación del mismo.

Actuará igual en el caso de un comportamiento incorrecto de un guía, antes, durante o después del concurso. La penalización será según valoración del juez.

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

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

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

##### EX AEQUO

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

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

##### CONDICIONES PARA PARTICIPAR EN UNA PRUEBA DE MONDIORING.

El guía del perro tiene que poseer un Carné de Trabajo otorgado por las instancias responsables de su país. (Y su licencia si existe en dicho país).

Todas las razas son admitidas.

Para participar en un campeonato del mundo de Mondioring el guía tiene que ser residente en el país que representa. Para poder competir en el nivel I de Mondioring el perro tiene que tener 12 meses cumplidos.

Antes de poder competir en el nivel III, el perro tendrá que haber superado:

- su calificación en el nivel I consiguiendo por lo menos 2 veces 160 puntos sobre 200.
- su calificación en nivel II consiguiendo por lo menos 2 veces 240p sobre 300.

Si el guía lo desea, podrá permanecer en un nivel tanto tiempo como crea oportuno. Mientras que un perro compitiendo en el Nivel III no haya conseguido alcanzar 300p, el guía tiene derecho a volver a presentarlo en el nivel II tanto como crea conveniente.

Un perro de Ring Belga o francés puede participar en Mondioring al nivel que está participando en su país.

Un perro participando en su país Ring al más alto nivel nacional tiene que empezar a participar al nivel III de Mondioring.

**Una vez el terreno de concurso diseñado, su acceso está prohibido a los concursantes, con el riesgo de exclusión del Concurso.**

##### ORGANIZACIÓN DE CONCURSO

Las sociedades que desean organizar concursos deberán prestar los mayores cuidados a su preparación y no descuidar ningún detalle. Informarán dentro de lo que cabe, al órgano coordinador entre países con el fin de poder facilitar la participación extranjera.



## **JURADO PARA EL CONCURSO**

El jurado se compondrá de uno o más jueces cualificados ayudados en sus funciones por HA seleccionados. El tiempo máximo de juicio para un solo juez: 9 horas al día.

La sociedad deberá también hacer la elección de un comisario de ring buen conocedor del programa y de la conducta de las pruebas. Unos o dos secretarios competentes son indispensables para la buena marcha del secretariado. El jurado debería contar con un secretario de modo que los jueces puedan hacer las anotaciones y seguir el trabajo que se efectúa en la pista. La sociedad organizadora deberá garantizar la participación de dos ayudantes como mínimo para maniobrar los distintos obstáculos, rehúse de comida, etc.

## **TERRENO PARA EL CONCURSO**

La superficie del terreno de prueba será como mínimo de 60x40m y como máximo de 5000m<sup>2</sup>. El suelo no puede ser duro, es decir asfaltado, cementado, con losas, etc. Se cuidará particularmente que no haya en dicho terreno ningún objeto capaz de provocar heridas al perro.

El terreno tiene que ser obligatoriamente vallado.

Para acceder al terreno son necesarias al menos dos entradas, una para los guías acompañados de su perro y otra para los HA.

El terreno tendrá decorados que corresponderán a un tema elegido por el organizador. El organizador se encarga del marcado del terreno. Se señalará cada salida de ejercicio. Para el ejercicio "de la guarda del objeto" deberán trazarse dos círculos concéntricos cuyos radios serán de dos y cinco metros.

Los saltos deberán señalarse claramente en el suelo con escuadra delante de los mismos, en la empalizada, en el salto de longitud y delante del salto de altura.

Para la ausencia del guía y el rehúse de comida, la organización tiene que prever un escondite para el guía de donde el guía pueda observar al perro sin ser visto por el perro.

Para el ejercicio del envío hacia delante se trazará una línea de 20 metros de longitud en paralelo a la de la salida y limitada por dos conos colocados a cada lateral. A 5 metros al interior de los conos se trazarán dos perpendiculares de un metro que delimitan la zona óptima de ejecución. El eje de la trayectoria deberá ser sobre los ejes ortogonales del terreno (diagonales prohibidas) y libre de todo obstáculo u objetos que pueda atraer al perro. Las señales (conos y banderines) pueden ser sustituidas por elementos de decorado.

## **LOGISTICA DEL CONCURSO - EL MATERIAL**

El organizador pondrá a disposición de los jueces:

- \* 6 accesorios para el ataque.
- \* El obstáculo para el ataque. (ver reglamento).
- \* 6 escondites para la búsqueda. (Con un pequeño agujero para que el guía pueda ver a su perro).
- \* 3 saltos según planos del reglamento.
- \* 6 objetos de apport (ver lista de reglamento).
- \* Comida para el rehúse (ver el reglamento).
- \* Bloques de madera de (15 x 2 x 2cm) para identificación.
- \* 2 pistolas con cartuchos de 9mm (tolerado 6 doble carga).
- \* Banderas para los ataques frustrados (verde y roja).
- \* Hojas de puntuaciones oficiales.
- \* 1 o 2 distracciones para el minuto de ausencia.
- \* 3 o 4 objetos usuales para la guarda de objeto, preferentemente relacionados con al tema del concurso.
- \* El objeto de apport y el accesorio será elegido por el juez por la mañana antes de la prueba. El juez estará muy atento durante el perro en blanco de la correcta utilización de los accesorios, estos nunca se pueden parecer al objeto a guardar.
- \* La organización tiene que presentar un perro en blanco en cada nivel, y cada día de prueba.
- \* La organización tendrá a disposición una bocina para que el Juez pueda dar la señal de salida y fin de los ejercicios.

Siendo el silbato reservado a los concursantes únicamente.

\* Un local tiene que ser instalado para disimular a los HA mientras no actúen. Tendrá que ser alejado como mínimo 5m del terreno para no molestar a los perros.

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

**SORTEO**

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

El sorteo del orden de los ejercicios es facultativo; que los competidores estén presentes o no será a la valoración de los jueces. La parte defensa nunca comenzará por una búsqueda, ni por un ataque en huida en el grado III.

La posición de salida para el ejercicio de las posiciones (acostado, sentado, de pie) también se sorteará.

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

**PERRO EN BLANCO.**

Es obligatorio pasar un perro en blanco antes del inicio de cada nivel. Los competidores deberán estar presentes al paso del perro en blanco.

**CEBOS.**

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

**CAÑA**

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

**ORDENES.**

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

**HOJAS DE JUICIO.**

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

Se ha previsto una hoja para cada nivel.

Se harán por triplicado:

-Original al juez.

-Duplicado al competidor.

-Tercera a la organización.

**FUNCION Y DEBERES DE LOS JUECES.**

El organismo oficial designa a los jueces habilitados de cada país participante.

Si varios jueces componen el jurado, juzgarán en conjunto, y no por separado. Tendrán que conocer perfectamente el reglamento y seguirlo.

Los jueces son los responsables del desarrollo de las pruebas, tendrán toda libertad de valoración y tendrán particularmente que adaptar el trabajo de él HA a los niveles I, II y III

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

Cada penalización corresponde a una falta, o a una insuficiencia del perro, o a una infracción cometida por el guía. Dichas penalizaciones tienen que ser conocidas por todos los guías, hasta de los principiantes, los cuales no pueden pretender competir sin conocer el reglamento y sus prescripciones.

Las decisiones del Jurado para todos los casos no previstos por el reglamento, son soberanas, los jueces solos rigen las pruebas. Cualquier ejercicio debe ser ejecutado con su permiso, darán la señal de comienzo y fin.

Serán responsables del desarrollo idéntico para todos los perros de los ejercicios. Las circunstancias tendrán que ser idénticas para todos los perros.

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

Sumarán los puntos conseguidos, firmarán las hojas de puntuación.

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

**SEGUIMIENTO SIN CORREA  
6 PUNTOS****DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios.

El guía seguirá de memoria un trayecto (sencillo) indicado por el juez o el comisario, en el cual habrá 3 cambios de dirección, con ángulos derecho o agudo, media vuelta, y dos paradas (posición libre) a la orden del juez. Si hay equivocación de recorrido, será penalizada en la actitud general. Si este error evita una dificultad el guía perderá todos los puntos. No se puede dar objetos en las manos del guía. El guía debe andar de forma natural.

PENALIZACIONES	
- El perro se adelanta, se separa o se retrasa, sea en las rectas, en los ángulos, a la media vuelta, o al sentarse.	-0.5
- El perro abandona, o no sigue al guía	-6
- El guía se equivoca de trayecto (falta ligera)	AG
- El guía se equivoca de trayecto y evita una dificultad	-6

**AUSENCIA DEL GUÍA  
10 puntos****DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios.

Se colocará el perro en un lugar indicado por el juez, sobre el suelo o sobre un sitio estable y fijo suficientemente espacioso para el perro.

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

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

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

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

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

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

Cualquier acción del HA está totalmente prohibida.

PENALIZACIONES	
- El Perro cambia de posición durante el minuto de ausencia.	-10
- El perro cambia de posición durante el trayecto de su guía hacia el escondite	-10
- El perro se desplaza sin cambiar de posición, por m. :	-1
- El perro cambia de posición a la vuelta de su guía.	-2
- El guía se hace ver durante el ejercicio.	-10
- Cualquier mando irregular.	-10
- Mirar al perro durante el camino al escondite o al entrar	-10

**ENVÍO HACIA DELANTE****12 puntos****DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios.

El perro estará colocado detrás del punto de partida en un punto central marcado por una perpendicular.

A la orden del juez el guía manda "adelante"

El perro tiene que correr en línea recta y pasar una paralela a la línea del punto de partida de unos 20 metros de largo marcada por 2 conos o banderas.

Dicha línea estará situada a 20,30 o 40 metros del punto de salida según el nivel 1, 2, 3.

A unos 5 metros en el interior de la línea delimitada por los conos, se determinarán dos perpendiculares de 1m, dando la zona óptima de ejecución, una vez pasada la distancia, el conductor llama a su perro al junto.

Tiempo concedido para la vuelta 20 segundos.

**PUNTOS CONSEGUIBLES**

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

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

**POSICIONES****NIVEL II y III 20 puntos****NIVEL I 10 puntos****DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios.

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

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

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

Igual para la posición inicial, si el perro la cambia, deberá obligatoriamente ser repetida (2 ordenes suplementarias autorizadas.)

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

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



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

PUNTOS ASIGNADOS	NIVEL I	NIVEL II Y III
- las 3 posiciones (3x 3p), o 6 posiciones (6 x 3p)	9p	18p
- llamada al junto después del ejercicio	1p	2p

Ejemplo: Perro en nivel III:

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

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

#### REHUSE DE COMIDA

**NIVEL II y III 10 puntos**

**NIVEL I 5 puntos**

#### DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios

El guía deja al perro en posición tumbado en el sitio indicado por el juez  
 6 cebos diferentes estarán colocados en el suelo en distintas partes del terreno, donde el juez lo vea oportuno.  
 No hay comida en el suelo en el nivel 1.  
 En el nivel 1 se tirará una vez comida hacia al perro.  
 En el nivel 2 y 3 se tirarán o se presentarán 2 por separado o no, durante el trabajo de obediencia, al sitio y al momento decidido por el juez.  
 Los rehúses de comida serán idénticos para todos los participantes.

NOTA: El objetivo no es de poner trampas al perros (no colocar cebos en los saltos, ni en las zonas de trabajo, ni en el final del adelante)

Está prohibido colocar comida en el suelo a menos de 5 metros del sitio de la identificación de objetos.

Tampoco se puede colocar algo en el círculo de 2 metros que delimita el sitio de la guarda de objeto.

PENALIZACIONES	NIVEL II y III	NIVEL I
- El perro lame, come o coge en boca cualquiera de los cebos lanzados o en el suelo	-10	-5
- El perro se aleja del cebo lanzado, por metro	-1	-1
- El perro se aleja de más de 3 metros	-10	-5
- El guía interviene o se interpone	-10	-5
- El perro se levanta al llegar su guía	-2	-2

**APPORT OBJETO LANZADO****12 puntos****DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios

Tiempo concedido para la ejecución: 15 segundos.

El objeto será sorteado antes de que empiece la prueba, dentro de una lista presentada al juez (quilla, mordedor, botella de plástico, saquito, rueda de cochecillo de niño, etc.).

Dichos objetos podrán ser cogidos en boca por los perros, y no pesarán más de 1 kilogramo (cristal y hierro prohibido).

Ningún otro objeto se colocará en un radio de 5 m ya que se trataría entonces de un ejercicio de identificación.

Los cebos están también prohibidos.

El guía no puede desplazar sus pies mientras no tenga el objeto en manos.

El reglamento prevé 1 objeto.

Observación: un par de zapatos atados uno a otro representa lógicamente un único objeto pero hay que ser razonable.

El perro tiene derecho a tres recolocaciones en boca antes de perder un punto por mordisquear.

- El objeto tendrá que ser lanzado al menos a 5 metros del perro a la señal del juez
- El guía esperará la bocina del juez para mandar a su perro.
- Un solo mando de traída está autorizado.
- Está autorizada una breve orden de suelta del objeto, p.ej. "suelta"



C.E.M.

PENALIZACIONES.	
- Mando suplementario o irregular	-12
- Mando dado con voz y gesto	-2
- Objeto traído fuera del tiempo	-12
- Salida anticipada: a) antes orden juez	-4
b) después orden juez	-2
- El perro mordisquea el objeto o juega con el	-1
- El perro deja caer el objeto al llevarlo por falta	-1
- Objeto entregado sin sentarse el perro	-1
- El perro deja caer a los pies del guía y el guía debe recoger el objeto	-2 + -1 AG = -3

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

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios

**BUSQUEDA DEL BLOQUE****15 puntos****DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Tiempo concedido: 1 minuto

- El objeto utilizado será un bloque de madera virgen elegido por el guía y colocado en su bolsillo (vacío) durante la presentación a la mesa de los jueces, indicándoles el número figurando en el bloque.
- El transcurso del tiempo será así el mismo para todos los concursantes.
- Cada uno colocará a su perro en el sitio indicado por el comisario antes de ir a colocar el objeto, a la vista del perro, a 30 metros en un cuadrado ficticio de 1 metro de lado. El bloque será depositado por el guía de espaldas al perro y sin enseñárselo. El bloque será lógicamente accesible para el perro.
- Mientras el conductor regresa hacia su perro, se colocarán otros objetos idénticos sin números, a proximidad del primero (25 cm mínimo) en el interior del cuadrado ficticio.
- El número de objetos (2 o 4)) será proporcional al nivel (II o III) tendrán 15 cm de largo, y 2 de sección igual que el objeto a entregar.
- Después de la señal del Juez, el guía envía su perro en búsqueda del objeto, a la orden "busca y trae". Un solo mando de voz está autorizado, el guía puede hacer olfatear sus manos al perro antes de dar la orden, con el fin que el perro entienda el ejercicio ordenado.
- Ninguna distracción está permitida durante este ejercicio.
- Los bloques de distracción cogidos en boca por un perro tienen que ser cambiados.
- Los bloques de distracción serán depositados en un plato entre cada perro con el fin de evitar demasiados olores en fin de prueba.

PENALIZACIONES	
- El guía muestra el bloque al perro	-15
- Orden voz y gesto	-2
- Orden suplementaria de envió	-15
- Objeto traído fuera de tiempo o no traído	- 15
Salida anticipada	
a) antes de la autorización del Juez	-4
b) después de la autorización	-2
- El perro mordisquea el objeto	-1
-Deja caer el objeto durante la traída por falta	-1
- Objeto entregado perro no se ha sentado	-1
- El perro deja caer el bloque a los pies del guía y este debe recoger el objeto	-2 + -1 AG = -3
- El perro se mueve de su sitio en un radio de 2m, por metro	-1
- El perro se desplaza más allá de los 2m antes de la vuelta del guía	-15
- El perro se equivoca de objeto	-15

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

Si el perro trae dos bloques, el verdadero y otro, obtendrá la totalidad de la puntuación pero será penalizado en actitud general.

## **V - EJERCICIOS DE SALTO**

### **DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO:**

Ver prescripciones de colocación comunes a todos los ejercicios

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

En el nivel II el salto de altura es obligatorio, pero puede elegir entre la empalizada o salto de longitud.  
(Ver prescripciones de colocación común para todos los saltos)

Las normativas siguientes son idénticas para los 3 saltos  
(longitud, altura o empalizada.)

\* El guía coloca su perro en la posición y a la distancia del obstáculo que a él le conviene.

El guía tiene el derecho en el perro en blanco a tomar referencia para las salidas de los saltos. No podrá hacerlo después sin perder los puntos asignados.

\* El guía se coloca rápidamente a la izquierda o a la derecha del obstáculo, dentro de la escuadra marcada en el suelo, pegada a la empalizada o a la longitud en la parte derecha e izquierda, y delante los soportes de la altura.

\* El guía no podrá tocar el salto (apoyarse contra la empalizada.....)

\* Si el perro deja su sitio antes del intento de salto y que el guía tenga que volver a colocarlo, habrá pérdida de un ensayo, más las penalidades correspondientes.

\* El perro tiene derecho a tres ensayos como máximo para el salto de longitud y la empalizada.

\* Para el salto de altura, el perro dispone también de 3 ensayos en total. En el caso de un rehúse a la vuelta, el guía colocará de nuevo el perro en el sitio exacto donde lo había bloqueado y volverá a colocarse en el sitio que ocupaba antes, delante del salto de altura, esperando la señal del juez para ordenar la vuelta a su perro.

\* En caso de fracaso, sea la que sea la altura, el guía no puede en ningún caso pedir una altura superior o inferior.

\* La orden de salto será dada con la voz únicamente.

Cualquier gesto del cuerpo o de acompañamiento será penalizado. Pero el guía podrá seguir a su perro con la mirada en una actitud natural sin quedarse rígido.

\* Después de la ejecución del salto, el guía tiene derecho (facultativo) a un mando de vuelta al junto, o de bloqueo detrás del obstáculo.

El perro tendrá 10 segundos para volver al guía con o sin mando, si no, será penalizado.

\* Igual será penalizado si no se queda detrás de la empalizada a pesar del mando. En ese caso el guía tiene que recoger a su perro.

Si utiliza orden podrá hacerlo con voz o silbato pero será igual por todos los saltos.

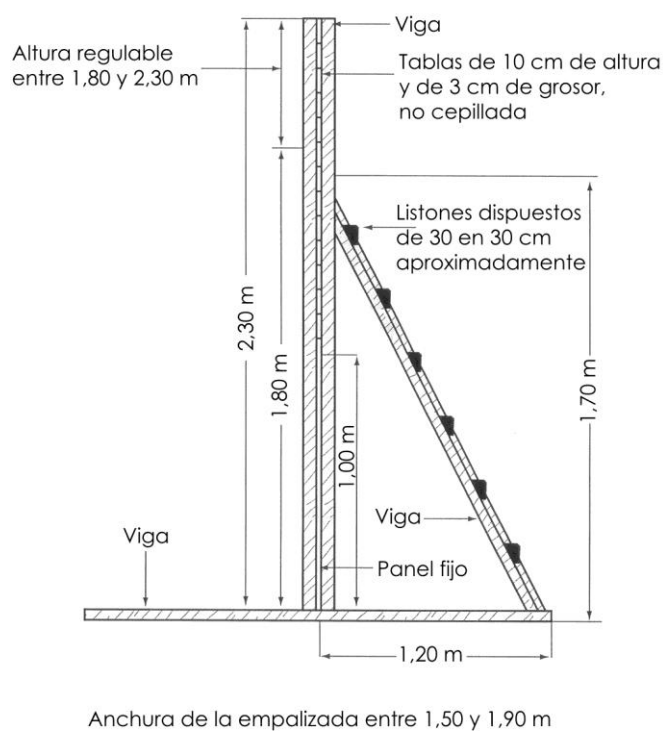
\* El guía ha de esperar el bocinazo de final de ejercicio para dejar el obstáculo.

El guía no puede presentar el obstáculo a su perro.



**EMPALIZADA**  
15 puntos

## Empalizada



### Alturas Reglamentarias y Puntuación

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

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

La empalizada esta constituida en la parte baja, de un panel fijo, llena hasta 1m de altura, después de tablas superpuestas de 10cm de altura cada una, con unos 2,7 a 3,0 cm de grueso, no cepilladas.

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

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

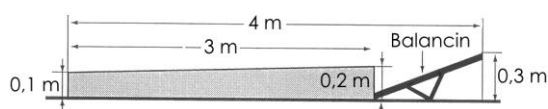
Dicho plano inclinado servirá de apoyo a la empalizada.

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

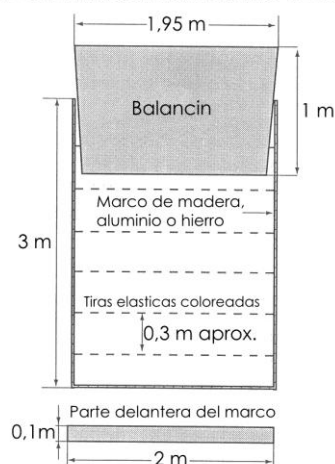
No hay salto de vuelta por lo tanto no hay recinto.

**SALTO DE LONGITUD**  
**NIVEL I y II**      **15 puntos**  
**NIVEL III**        **20 puntos**

## Salto de longitud



DETALLE DEL MARCO PARA EL SALTO DE LONGITUD



### LONGITUD REGLAMENTARIA Y PUNTUACIÓN

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

En Nivel 1: longitud única a 3m = 15 puntos

Se compone de un marco constituido de 3 tablas. Una de 2m de largo y 10cm de alto, colocada por delante, en la cual se fijan las dos laterales de 3m de largo cada una, 10cm de alto por la parte de delantera y de 20cm por la parte trasera mantenida atrás por 2 escuadras metálicas colocadas en el suelo para que no tiendan a separarse. Dicho marco será cubierto con cintas de goma elásticas de color, tensadas de 30cm en 30cm en toda la longitud del marco.

El perro tendrá que, sin pisar dentro del marco, saltar por encima de un pequeño obstáculo basculante de 1,95m de largo y 1m de ancho en su centro, de forma trapezoidal, lo que permite moverlo más o menos en el marco sin que toque a los laterales. Dando así la posibilidad de conseguir un salto de 3m o 3,50m.

Para realizar el salto de 4m únicamente será necesario sacar el zarzo basculante del marco. Este último tendrá que ser construido de forma que su parte inferior colocado en el suelo, su parte superior se encuentre separada del suelo de 30 cm aplomado.

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

## SALTO DE ALTURA

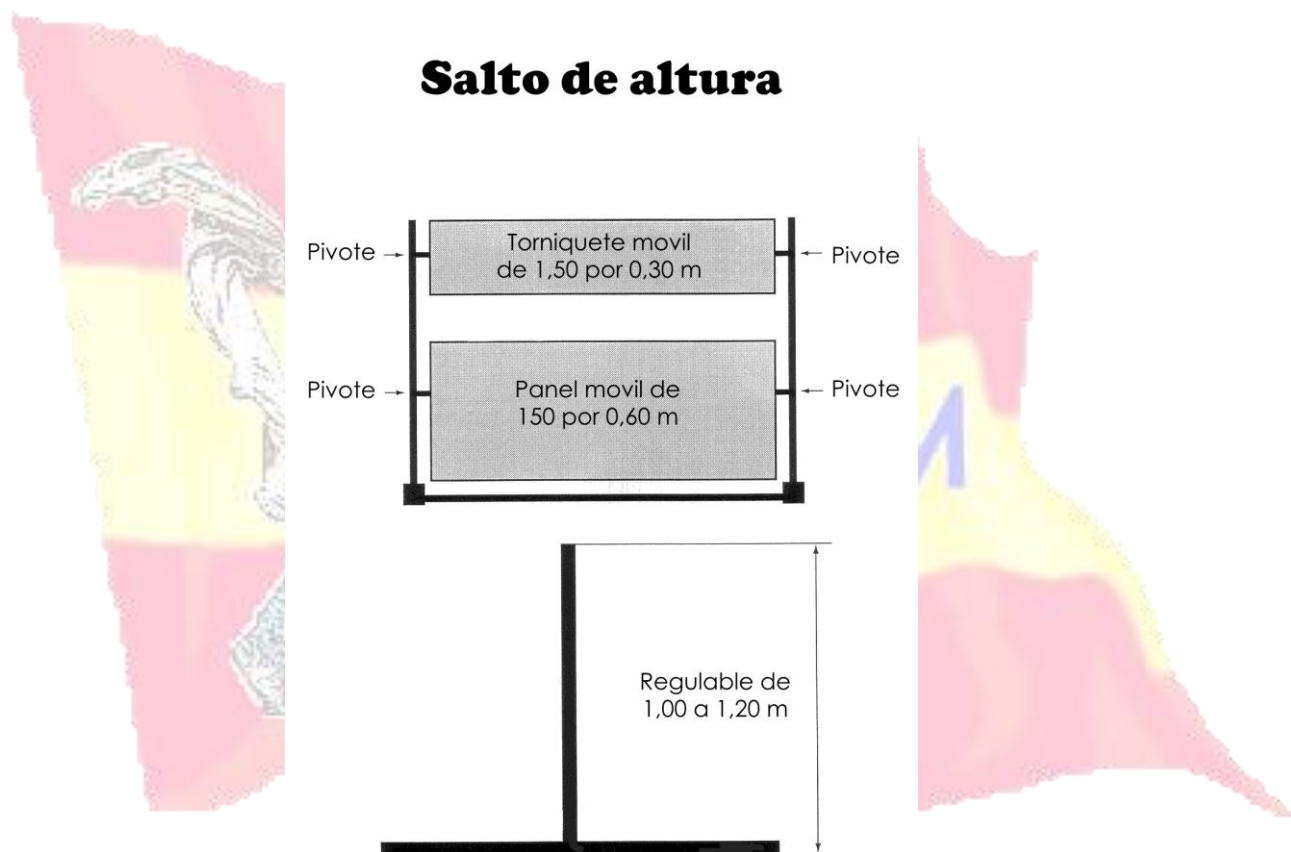
NIVEL I

15 PUNTOS

NIVEL II y III

20 PUNTOS

(Mitad de los puntos a la ida y mitad por la vuelta)



### ALTURAS REGLAMENTARIAS Y PUNTUACIÓN

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

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

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

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

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

#### Relación del ejercicio

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

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

Cualquier orden de bloqueo o de colocación suplementaria será penalizada.

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

PENALIZACIONES (comunes a los 3 saltos)	
- Salida anticipada antes autorización del Juez,	-4 + pérdida de un ensayo
- Salida anticipada después autorización	-2
- Orden de salto dado con voz y gesto	-2
- Rehúse o evitación, ida o vuelta	-4
- Fallar ida o vuelta	-2
- El perro no se bloquea detrás del obstáculo (Si la orden se le ha dado).	-2
- Cualquier orden suplementaria de bloqueo, colocación o llamada	-2
- Orden suplementaria de salto	-5
- El perro no vuelve al guía en los 10 segundos	-2
- Cualquier orden irregular	Perdida de los puntos correspondientes

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



## VI – EJERCICIOS DE CORAJE

### ATAQUES DE FRENTE CON BASTON

<b>NIVEL I</b>	<b>SIN OBSTACULO</b>	<b>50 p</b>
<b>NIVEL II</b>	<b>CON OBSTACULO</b>	<b>40 p</b>
<b>NIVEL III</b>	<b>CON OBSTACULO</b>	<b>50 p</b>

#### REPARTICIÓN DE LOS PUNTOS:

- Salida	10 puntos
- Ataque	30 puntos (20 en nivel II)
- Parada y vuelta al guía	10 puntos

*Tiempo impartido al ataque:* 10 segundos

**Distancia:**  
**30 m (nivel I)**  
**40 m (nivel II)**  
**50 m (nivel III)**

#### ESTAN PERMITIDOS.

"Baraje" (impedimento de paso con caña), oposiciones, amenazas, intimidaciones, cargas hacia el perro (2 pasos máximo), esquivas durante el ataque cuando el perro suelta.

Un accesorio puede ser utilizado en lugar de la caña. En el nivel 1 el brazo tiene que ser asequible al perro.

#### ESTAN PROHIBIDOS.

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

#### OBSTACULOS:

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

A parte de la balsa de agua o los obstáculos planos de una altura de 25 cm máximo, dichos obstáculos no podrán exceder de 80cm de ancho. Los neumáticos, la paja o la red, no podrán sobrepasar 80cm de altura. La longitud de dichos obstáculos será de 8 a 10 metros.

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

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

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

El obstáculo se debe asociar a un moderador de velocidad y nunca para intimidar al perro.

El HA se ha de situar a 5 metros detrás del obstáculo, en el centro de su longitud, con el fin de evitar un encuentro demasiado fuerte, que podría lesionarles y de mantener el espíritu del reglamento.

No podrá nunca cargar sobre el perro si este está aun en el aire.

Si el HA carga sobre el perro, deberá añadir la distancia de carga a los 5 metros previstos.

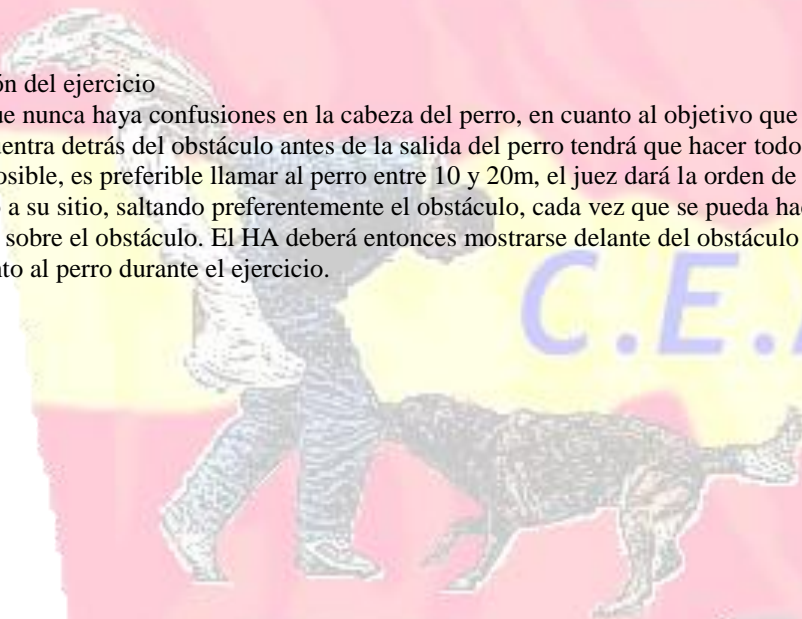
En todo los ataques el HA deberá amortiguar al perro, pero permaneciendo en el eje del curso del perro. La esquivar sigue estando prohibida en la entrada, si la amortiguación se hace muy anticipada por el HA, pasa a ser una "esquiva" involuntaria. No se puede penalizar el tiempo que "tarda" en morder.

El HA no se inmovilizará hasta la orden de soltar; el inmovilizar debe ser inmediato.

#### Relación del ejercicio

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

Si es posible, es preferible llamar al perro entre 10 y 20m, el juez dará la orden de salida una vez que el HA haya llegado a su sitio, saltando preferentemente el obstáculo, cada vez que se pueda hacer. Se puede colocar un pórtico sobre el obstáculo. El HA deberá entonces mostrarse delante del obstáculo y seguir siendo visible en todo momento al perro durante el ejercicio.



PENALIZACIONES	NIVEL I y III	NIVEL II
- Salida anticipada antes de la orden del juez	-10 más - 5p AG	-10 más -5p AG
- Segunda salida sin autorización del juez	-50	-40
- Salida anticipada después autorización del juez	-5	-5
- Orden suplementaria de mando al ataque (una sola autorizada)	-10	-10
- Cualquier comportamiento irregular antes de la salida o durante el ejercicio	-50	-40
- Por segundo sin morder	-3	-2
- Por cada cambio de sitio de mordida rápido	-1	-1
- Por segundo suplementario de mordida después de la orden de soltar (un margen de un segundo suplementario será dejado al perro para que suelte)	-2	-2
- Cada golpe de diente después de la cesación	-2	-2
- Orden suplementaria de llamada (una sola orden suplementaria esta permitida)	-5	-5
- Llamada del perro no enganchado al traje, (más los segundos sin morder)	-5	-5
- Perro no vuelve dentro de los 30 segundos	-10	-10
- Todo comportamiento irregular después de la suelta	-10	-10
- El perro no va al ataque o no muerde. <b>Este perro no podrá hacer el frustrado o perderá los puntos de este si ya lo ha hecho.</b>	-50	-40
- El guía se aleja del punto de partida durante el ejercicio ( un desplazamiento lateral detrás de la línea se autoriza para que pueda ver su perro, pero la inmovilización es obligatoria durante la suelta.)	-50	-40
- El guía utiliza el ataque como si fuera un entrenamiento	-50	-40
- El perro duda en saltar el obstáculo	-5	-5
- El perro rodea el obstáculo (rodear el obstáculo a la vuelta está permitido)	-15	-10

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

### ATAQUE DE FRENTE CON ACCESORIOS

Nivel III      50 puntos  
 Nivel II      40 puntos

**Distancia: 30 metros**

Todas las prescripciones de este ataque serán iguales que las del ataque de frente con caña.

#### ACCESORIOS AUTORIZADOS:

- Ramaje, carraca.
- Trapos, periódicos, sacos o bolsas de plástico,

- Cubo de agua vacío o lleno,(agua único líquido tolerado)
- Cualquier utensilio ruidoso, pero inofensivo, etc.
- El accesorio no puede tapar totalmente al perro mordiendo.

El accesorio está destinado a impresionar al perro él HA no podrá utilizarlo para empezar una esquivada.

Si un perro va voluntariamente sobre un civil, el ejercicio será inmediatamente detenido por el juez. Perderá todos los puntos asignados al ejercicio. Si se da al perro por peligroso, deberá dejar el terreno.

Si el HA considera que el perro va sobre su cara, tendrá derecho a protegerse rechazando al perro o esquivándolo.

Relación del ejercicio: (idéntica a la del ataque de frente con bastón.)

Para el ataque el HA debe utilizar el accesorio para probar el valor del perro, pero no lo debe utilizar para empezar una esquivada.

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

### **ATAQUE EN HUIDA**

**NIVEL I 50 puntos**

**NIVEL(II y III) 30 puntos**

**REPARTICIÓN DE PUNTOS** NIVEL I II y III

- Salida	10 p	10 p
- Ataque	30 p	10 p
- Soltar y volver	10 p	10 p

### **CARACTERÍSTICAS DEL EJERCICIO**

*Tiempo impartido al ataque:* 10 segundos

**DISTANCIA: 30 a 40 metros**

Relación del ejercicio:

Ver prescripciones de inicio comunes a todos los ejercicios.

El HA comenzará el ejercicio a 10m del perro y el juez indicará el inicio del ejercicio sin perder tiempo.

Las huidas se harán entre los 30 y 40 metros .

En el ataque en huida el HA acelerará cuando el perro esté alrededor de los 10 metros desde ese momento se mantendrá la misma velocidad hasta el impacto.

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

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

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

**PENALIZACIONES:** Ver ataque de frente con bastón.

En nivel II y III perderá 1 punto por segundo que este sin morder.

### **ATAQUE FRUSTRADO EN HUIDA**

**NIVEL III 30 puntos**

**REPARTICIÓN DE LOS PUNTOS**

-Salida	10 puntos
-Ataque	20 puntos



**CARACTERÍSTICAS DEL EJERCICIO:****DISTANCIA: 30 a 40 metros****DURACIÓN : 10 segundos*****EL HA IGNORARÁ QUE SE TRATA DE UN ATAQUE FRUSTRADO.***

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

Relación del ejercicio:

Ver prescripciones de inicio comunes a todos los ejercicios

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

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

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

PENALIZACIONES	
- Salida ver penalidades de los demás ataques.	
- El perro muerde	-30
- Llamada a 3m del HA	No se penaliza
- Por metro suplementario (a partir 4m):	-2
- Orden de llamada suplementaria (una sola permitida) si el perro vuelve a unos 5m de su guía	-5
- Si el perro no muerde pero no vuelve a los 5m. de su guía (llamada suplementaria prohibida): Le quedaran los puntos de salida.(10)	-20

**BUSQUEDA Y CONDUCCIÓN DEL HA  
NIVEL II Y III 40 PUNTOS*****REPARTICIÓN DE LOS PUNTOS***

Búsqueda 10 puntos

Acompañamiento 30 puntos

**CARACTERÍSTICAS DEL EJERCICIO**

*Cantidad de escondites:*

6 Fijos mas 1 móvil a disposición del juez. (Con agujero con el fin de permitir al guía ver a su perro).

*Tiempo impartido para la búsqueda y el ladrido:*

2 a 3 minutos, a la apreciación del juez en función de la superficie del terreno.

Es importante que el juez o un miembro del jurado este colocado de tal modo que pueda observar lo que pasa en el escondite. En efecto si el perro pierde la vigilancia el juez haría huir el HA y se contabilizarían los metros de huida.

El HA deberá obligatoriamente seguir el recorrido indicado por el juez con el fin de que todos los perros estén en igualdad. Su forma de caminar deberá ser natural y su actitud tan similar como sea posible con todos los perros sin provocación de su parte.

Intentará huir por tres veces, a su iniciativa, en función del comportamiento y de la vigilancia del perro, independientemente de la huida del escondite. En caso de defecto de vigilancia después de la tercera fuga, el juez puede sancionar esta actitud pidiendo una fuga suplementaria.

El HA no deberá concentrarse exageradamente sobre los obstáculos para tomar un máximo de metros. Podrá pasar sobre este obstáculo un máximo tres veces antes de efectuar su fuga.

El acompañamiento debe resaltar la capacidad del perro para impedir al malhechor huir y este debe ponerse en la situación de un preso que intente huir.

En el perro en blanco el juez impone al HA la actitud y el comportamiento, define el recorrido y controla la buena adecuación entre el espíritu del ejercicio e su realización.

Está prohibida la utilización de los saltos para intentar huir.

Para intentar la huida se puede utilizar los obstáculos utilizados para la distracción, pero nunca en más de dos fugas.

Las órdenes de fijación durante las sueltas en las fugas están prohibidas. La orden de suelta está constituida por el nombre del perro seguido de otra palabra a la selección del guía.

Relación del ejercicio:

Ver prescripciones de inicio comunes a todos los ejercicios.

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

- Después de encontrar y ladrar si el perro vigila y después de recibir la autorización del juez, el guía se dirigirá a paso normal hacia el escondite y a la orden del juez hace salir el HA del escondite. En el descubrimiento del HA el guía se acerca como mínimo a tres metros del escondite antes de pedir al HA que salga.

- Si el guía va hacia el escondite corriendo será penalizado en actitud general.

- Por el contrario si el perro sale de la zona de vigilancia el juez podrá hacer huir al HA. Se considerará a un perro que vigila en el escondite si observa y supervisa el HA.

- Si el juez está solo se colocará preferiblemente cerca del escondite.

- Si el perro no encuentra en el tiempo asignado se termina el ejercicio.

- Si el perro descubre pero no ladra en el tiempo concedido pierde los puntos de la búsqueda pero el guía después de la orden del Juez, se acerca al escondite, para seguir el trascurso del ejercicio.

- Si el perro vuelve hacia su guía en un radio de 3 metros antes de la finalización del tiempo impartido, el guía puede dar una segunda orden de búsqueda, la cual será penalizada.

- Si el perro muerde al HA en el escondite, haya ladrado o no, pierde los 5 puntos de búsqueda.

- Si el perro avisa al guía sin haber descubierto, está penalizado de 5 puntos.

El HA deberá obligatoriamente ocultarse para conservar la finalidad del ejercicio de la búsqueda. Si un perro sale del terreno porque este no esté cerrado convenientemente el guía podrá llamar a su perro, no se penalizará y se detendrá el crono, el ejercicio se reanudará cuando el perro esté de nuevo en el recinto del terreno. Sin embargo, si el terreno se considera como bien cerrado, no se modificará el tiempo asignado para el ejercicio. Durante estas tentativas de huida podrá utilizar esquivas para intentar escaparse y conseguir crear la mayor distancia posible entre el perro y él.

Parará sus movimientos de huida a la orden del guía después del toque de bocina del juez, 3 segundos mas o menos después que el perro haya enganchado.

Los metros de huida mientras el perro esta mordiendo no serán penalizados. Pero sí el perro soltará antes de la orden de su guía, el HA seguiría huyendo.

El HA no puede volver a caminar después de una orden de cesación, antes de recibir la orden del juez.

Durante toda la conducción, el guía se colocará a unos 3 metros por detrás o lateralmente del figurante, nunca delante.

El juez indicará el final del ejercicio con varios toques de bocina.

El guía ordenará "HALT", o "X HALT" y el figurante se inmovilizará. Habrá una vigilancia igual que en la defensa del guía. 5 seg. El guía llamará a su perro en junto y se pondrá a disposición del comisario.

**PENALIZACIONES RELATIVAS A LA BÚSQUEDA Y A LA CONDUCCIÓN**

Prescripciones de colocación idéntica a todos los ejercicios.

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

**DEFENSA DE DUEÑO**

**Nivel I, II, III    30 puntos**

**CARACTERISTICAS DEL EJERCICIO**

Este ejercicio será determinado por los siguientes principios:

1º - Siempre habrá un encuentro preliminar entre el guía y el HA con o sin conversación y con apretón de mano. El guía podrá responder al saludo del HA en tono normal.

2º - Las dificultades encontradas por el perro serán progresivas según el nivel en el cual está participando.

3º - En cualquiera de los niveles, el ataque del figurante tendrá que ser claro, evidente y hecho con las dos manos.

4º - ÉL HA y el guía se quedarán estáticos durante 2 seg.

Por supuesto si el perro muerde antes del fin de los 2 seg. el HA sigue su trabajo normalmente, si no, al finalizar los 2 seg. el juez señalará el fin del ejercicio.

5º - El perro tendrá que reaccionar únicamente a la agresión de su guía.

6º - El apretón de mano será dado obligatoriamente por el HA que hará la agresión al guía.

7º - El tema de la defensa, así como el seguimiento, serán explicados una vez por toda durante el perro en blanco, se podrán pedir todas las aclaraciones necesarias en aquel momento.

8º - La distracción no puede convertirse en provocación, induciendo en el perro una amenaza sobre él o su guía y provocando su actuación anticipada.

El HA nunca debe intentar a toda costa sacar al perro, pero seguirá la ruta inicialmente prevista. En el paso del perro en blanco el juez decidirá si un perro que se mete en conducción debe ser llevado sí o no a más de 10 metros.

El guía deberá tener a su perro al pie, a la izquierda o a la derecha, nunca entre las piernas excepto cuando se detiene. Habrá siempre un apretón de manos pero no siempre habrá una conversación.

Los dos HA podrán dar la mano al guía. Una vez dada la primera orden el juez podrá pedir al guía no decir nada. El guía podrá responder al saludo del HA en un tono normal.

Antes del apretón de manos el HA no provocará el perro. Después del apretón de manos, en el caso de una situación en la que intervengan dos HA, el segundo HA (el "falso") no debe encontrarse a menos de tres metros del guía durante las fases de provocación en la distracción.

Un perro que falta en la suelta con golpes de diente o por tardar en soltar, perderá 10 puntos como máximo. Están previstos 20 puntos para la mordida, todo lo demás es acumulativo (orden suplementaria, no vigila en la suelta, no vuelve en los 10 segundos...).

Como en los ataques el perro tendrá un segundo de franquicia en la suelta. El perro que no reacciona en el plazo de dos segundos perderá los puntos asignados en el ejercicio. Hay que hacer diferencia entre el tiempo de reacción y el tiempo de la mordida, este último puede alargarse debido a un desplazamiento o de un rodeo de un obstáculo.

El HA deberá agarrar y mantenerlo durante dos segundos, plazo en el cual el perro debe haber intervenido.

Durante la defensa el guía deberá mantenerse al menos de tres metros del HA hasta después de la suelta y de la vuelta del perro al pie.

Relación del ejercicio:

Ver prescripciones de inicio comunes a todos los ejercicios

#### ALGUNOS EJEMPLOS

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

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

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

PENALIZACIONES	
- El guía habla a su perro después del inicio del ejercicio	-30
- El perro muerde antes o durante el encuentro o en la conversación	-30
- El perro muerde después del encuentro pero antes de la agresión, por metro, hasta el punto previsto para dicha agresión	-2
- El perro se aleja mucho de su conductor sin morder con una franquicia de 1m, por metro	-1
- El perro se aleja de su guía a más de 10m	-30
- El perro va a atacar a un tercero	-30
- El perro no defiende en un plazo de 2 segundos	-30
- El guía anima a su perro, no se mantiene a los 3 metros de él durante la defensa o a la cesación	-30
- El perro muerde después de la cesación, por mordisco	-2
- El perro no ha regresado al junto en los 10 segundos después de la llamada	-5
- El perro no mantiene su vigilancia durante 5s.	-5



## **GUARDA DE OBJETO (NIVEL III) 30 PUNTOS**

### **CARACTERISTICAS DEL EJERCICIO**

El juez puede utilizar sea uno, o dos HA, pero alternativamente, el uno como el otro manteniéndose al menos a 10 metros del objeto mientras trabaja su colega. En cualquiera de los casos, tres intentos de coger el objeto son obligatorios, las penalidades siendo acumulativas, idénticas para los tres intentos según las faltas cometidas.

\* Si el objeto esta robado, sea en el primero, el segundo, o el tercer intento, el perro pierde los 30 puntos atribuidos al ejercicio.

\* El objeto estará colocado en un círculo de 2 metros de radio. Un segundo círculo concéntrico de 5m de radio será marcado.

Dichos círculos sirven únicamente de referencia habrá por lo tanto que volver a reconstituirlos mentalmente en caso de desplazamiento del objeto.

\* El HA penetrando en el círculo exterior tendrá que comportarse de forma neutra, sin agresión, o intentos de atraer al perro. (En caso de intervención prematura del perro esta en legítima defensa y actuara)

\* Si el perro deja al HA penetrar en la zona de los 2m, este último podrá entonces utilizar todas las astucias posibles, amenazas, intimidaciones, esquivas, susceptibles de engañar la vigilancia del perro, o de impresionarlo. Tendrá 30 segundos más o menos para robar el objeto.

\* Durante una de las tres pasadas, la misma para todos los concursantes, el HA en acuerdo con el juez tendrá la posibilidad de utilizar algunos accesorios, destinados a eventualmente distraer la atención del perro. Pero en ningún caso tienen que ser utilizados como protección, o impedir la mordida del perro.

\* Está prohibido el uso de un accesorio no franqueable (tiene que dejar al perro la posibilidad de atravesarlo).

\* No puede ser un accesorio idéntico que los accesorios usados en los ataques.

\* En el caso que el accesorio utilizado pudiese ser confundido por el perro con un objeto a guardar será utilizado en el último intento.

\* No puede el accesorio ser abandonado intencionalmente en los 5m.

\* No pueden los objetos de guardar presentar cualquier riesgo de herir al perro.

\* Si el perro muerde en cualquier momento antes que el HA haya podido tocar o coger el objeto, el HA tendrá que esperar 2 segundos antes de irse o de intentar llevarse al perro si este no ha soltado.

\* Si el perro muerde después que el HA haya cogido el objeto, este último tiene inmediatamente que soltar el objeto a sus pies, y proceder como arriba indicado.

\* Si el perro mantiene el objeto en su boca o mantiene una pata sobre o dentro del objeto, sin morder, el HA estando en contacto con el objeto, tendrá que sacar el objeto a fuera del círculo de los 2m antes que el Juez pare el ejercicio, considerando que el objeto no está defendido eficazmente.

\* Para determinar la distancia en la cual muerde el perro, el juez tomará en cuenta la posición del HA: siempre se medirá la distancia de ataque tomando en cuenta la parte del HA más cercana del perro.

\* Con el accesorio se tomará en cuenta para evaluar la distancia de mordida: la parte del accesorio más cercana del perro al momento de su actuación.

A partir que el HA cruza un círculo con una parte cualquiera del cuerpo deberá penetrar directamente en este. Si se trata del círculo pequeño tendrá 30 seg. para hacer su intento. Entre el 2 y 5 metros, si el perro sale a morder, el HA podrá esquivar y deberá bloquear al perro si posee un accesorio. No obstante, este accesorio no puede ayudarle a hacer una esquivas. Si la extremidad del accesorio se encuentra en un radio de dos metros del encuentro se considerará al HA también dentro del último círculo, podrá por lo tanto hacer todo lo que pueda para tomar el objeto.

El pequeño círculo solo puede tener un único objeto a guardar y colocado en el suelo.

\* Para determinar la distancia sobre la cual el perro se deja llevar, el juez tomará en cuenta la posición del perro, las 4 patas fuera de uno de los dos círculos

El juez tiene siempre el recurso de aplicar penalidades en la actitud general, si considera que la defensa del objeto a pesar de ser efectiva, no puede ser considerada como perfecta.

El guía no podrá darse la vuelta u observar a su perro durante el trayecto hacia o a la entrada del escondite. En caso contrario perderá todos los puntos destinados al ejercicio.

Un perro que mordisquea el objeto perderá puntos de AG, e si destruye el objeto que debe guardar, perderá todos los puntos asignados al ejercicio.

Relación del ejercicio.

Ver prescripciones de inicio comunes a todos los ejercicios.

- El guía colocará el objeto en el centro del círculo de 2m de radio y mandará a su perro la guarda antes de ir al escondite previsto a tal efecto.
- El HA que penetrará en el círculo exterior deberá comportarse de modo neutro, sin agredir ni buscar atraer el perro.  
Si éste lo deja penetrar a la zona de los 2m, el HA podrá entonces usar de todas las astucias posibles, amenazas, intimidaciones, esquivas, susceptibles de engañar la vigilancia del perro o de impresionarlo. Tendrá aproximadamente 30 seg. para tomar el objeto.
- Si el perro muerde en cualquier momento, antes de que el HA haya podido tocar o coger el objeto, deberá esperar 2 seg., antes de alejarse de manera normal o intentar llevarse al perro si este no ha soltado.
- Si el perro mordió después de la toma del objeto, el HA deberá inmediatamente dejar el objeto a sus pies y proceder como se indico en el párrafo anterior.
- Si el perro mantiene el objeto en su boca o mantiene una pata sobre o dentro del objeto, sin morder, el HA mientras que este está en contacto con el objeto, tendrá que sacar el objeto fuera del círculo de 2m antes de que el juez pare el ejercicio considerando que el objeto no está guardado eficazmente.
- El guía no podrá darse la vuelta u observar a su perro durante el trayecto hacia, o a la entrada de, el escondite. En caso contrario perderá todos los puntos asignados al ejercicio.
- El perro que mordisquea al objeto perderá puntos de actitud general. Si destruye el objeto que debe guardar, perderá todos los puntos asignados al ejercicio.

PENALIZACIONES	
-El perro muerde en la zona de los 2m antes que el HA toque el objeto:	No se penaliza
-El perro muerde en la zona de los 2m y se deja arrastrar hasta el círculo pero no lo pasa	No se penaliza
-El perro muerde en la zona de los 2m pero se deja alejar del círculo, por metro	-1
-El perro muerde y se deja llevar mas allá del círculo de los 5m de distancia	-15
-El perro se deja alejar a más de 5m y no suelta en los 10 segundos	-30
-El perro deja coger o desplazar el objeto, pero muerde, sea la distancia que sea en el interior de los círculos por metro	-1
-El perro deja robar y desplazar el objeto a más de 10m.	-30
-El perro deja coger objeto y muerde entre 5 y 10m	-15
-El perro ataca al HA en la zona comprendida entre los 2 y 5 metros	-5
-El perro va atacar al HA a más de 5m (ejercicio terminado)	-30
-El perro se aleja del objeto al volver su guía, por metro hasta 10m	-1

## VII – RESUMEN DE CALIFICACIONES

Para tener en cuenta una progresión necesaria y graduar las dificultades, es lógico prever tres niveles en la organización de los concursos, dotadas cada uno de una cuota de puntos:

200 puntos en nivel I,  
300 puntos en nivel II,  
400 puntos en nivel III.

El cuadro siguiente presenta unas anotaciones cómodas para los totales propuestos.

<b>EJERCICIOS</b>	<b>NIVEL I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>
Seguimiento	6	6	6
Acostado bajo distracción	10	10	10
Rehúse de comida	5	10	10
Envío hacia delante	12	12	12
Traer objeto lanzado	12	12	12
Posiciones	10	20	20
Búsqueda del bloque	-	15	15
Salto de la empalizada	15*	15*	15
Salto de altura	15*	20	20
Salto de longitud	15*	15*	20
Ataque de frente con bastón + obstáculos en II y III	50	40	50
Ataque en huida	50	30	30
Defensa del guía	30	30	30
Búsqueda + conducción	-	40	40
Ataque de frente con accesorios	-	40	50
Ataque en huida frustrado	-	-	30
Guarda de objeto	-	-	30
<b>TOTAL</b>	<b>200</b>	<b>300</b>	<b>400</b>

(\*) EJERCICIOS A ELECCIÓN

### CALIFICATIVOS PARA EL NIVEL III

0 a 299      INSUFICIENTE  
300 a 319    SUFICIENTE  
320 a 339    BUENO  
340 a 359    MUY BUENO  
360 a 400    EXCELENTE

En puntuaciones idénticas, se desempatará a los perros según los siguientes criterios:

1. mejor puntuación en los ejercicios de mordida
2. mejor puntuación en los ejercicios de obediencia
3. mejor puntuación en los ejercicios de salto

### **VIII - ABREVIACIONES**

AG	Actitud general
HA	Hombre Asistente
kg	Kilogramo
m	Metro
mn	Minuto
s	Segundo
p	Punto
supl.	Suplementario

### **IX - ANEXO**

**Regla de 30 segundos**, aprobado octubre 2010.

Los ejercicios de mordida pertenecen a los criterios de selección para la mejora de las razas presentadas en los concursos de Mondioring.

El control del perro forma parte de estos criterios.

En caso de que el perro no suelte al HA en los ejercicios de ataque a distancia en los 30 segundos después de la orden del conductor, el juez le pedirá que se dirija hacia el perro, que le ponga la correa y que abandone el lugar.

Cuando un conductor se desplace en cualquiera de los ejercicios de mordida sin el permiso del juez, a fin de lograr que el perro suelte al HA después de la primera orden, el juez le requerirá que se acerque al perro, le ponga la correa y abandone el lugar.

En estas dos situaciones el perro quedará descalificado perdiendo todos los puntos que hubiera obtenido hasta ese momento. En su cartilla de trabajo se pondrá “descalificado sin calificación” esta decisión no deberá perjudicar de ningún modo la carrera del perro. El significado “descalificación” solo será válido para ese error en ese campeonato en cuestión.

**Reglamento del programa Mondioring aprobado en abril 2011 por la Comisión Trabajo de la Federación Canina Internacional (FCI) – Valencia (Spain).**

**EDICIÓN: Club Español de Mondioring (CEM) 2016**



