



REGLAMENTO DE GRADOS  
PROMOCIONALES  
OBEDIENCIA CLASE  
INTERNACIONAL  
ACCC

O.C.I. Colombia



El presente reglamento derogara el reglamento de categorías promocionales y se ajustara a las exigencias del reglamento internacional, sobre las normas y exigencias para la realización de competencias de obediencia clase internacional, comenzando a regir desde el mes de julio de 2021.



### CATEGORIA CACHORROS

La siguiente categoría está diseñada para apreciar las pulsiones de los cachorros, mostrar al nuevo binomio de una forma lúdica el inicio de la actividad deportiva. Las

calificaciones logradas en esta prueba son más de carácter cualitativo, ya que se otorgara la mención de PROMETEDOR y MUY PROMETEDOR, luego de haber presentado 5 pruebas, que inician desde el pre pista. El uso de la correa será necesario en esta categoría, cada guía podrá utilizar la correa entre ejercicios y en los ejercicios que este los requiera, deberán estar atentos a las indicaciones del comisario (steward), con el uso de dicho elemento. La correa al retirarse debe guardarse o en su defecto debe terciarse de la siguiente forma, sobre el hombro izquierdo queda el dobles de la correa y se cierra el mosquetón a la altura de la cintura.

#### Ejercicio 1 revisión sanitaria

#### Ejecución:

Para la revisión sanitaria, el binomio se acercara a la pre pista, para este ejercicio el perro deberá llevar collar y correa, esta deberá estar libre de tensión alguna; el guía hará la respectiva presentación al comisario. El comisario tomara un lector de microchip, adquiriendo una postura de acuerdo al tamaño de perro (esta puede ser de pie o arrodillado) realizara la lectura

del microchip del participante. Luego de esto se le pedirá al binomio ingresar a la pista, siendo este el final del ejercicio.

Indicaciones:

El binomio deberá llegar a la zona de la pre pista con su perro sujeto a un collar con su respectiva correa, el cachorro debe ir de forma alegre y complaciente, la correa debe ir sin ningún tipo de tensión, formando una U en su caída. Para la presentación al comisario no es necesario que el cachorro adopte una posición determinada, El GUIA deberá anunciarse de la siguiente manera, dará su nombre completo, seguido del nombre del cachorro y dirá el grado al que se presenta, después de esto el comisario tomara el lector de microchip, el guía realizara una sujeción al cachorro, para que el comisario deslice por el cuerpo del mismo el lector, ubicado el microchip, se constataran los números de identificación, luego el comisario le dará autorización de entrada al ring.

El cachorro siempre debe mostrar una actitud alegre y exploratoria, se deberá tener en cuenta la disposición del cachorro para acompañar a su guía en la pre pista, se darán

dos oportunidades extras, si el cachorro de alguna forma se muestra renuente a realizar el ejercicio, cachorros que se tiren al suelo y se nieguen desplazarse, aun con la motivación de su guía, no podrán continuar la prueba.

El cachorro que muestra una actitud de desconfianza al momento de la lectura del microchip, pero supera el momento por el apoyo de guía, podrá continuar la prueba, por el contrario el cachorro que se muestra totalmente incómodo y asustado, se cancelara la prueba para ese binomio.

La presentación ideal debe mostrar un cachorro alegre, seguro de sí mismo, atento a los movimientos de su guía, debe mostrar curiosidad y alegría, al ser manipulado por su guía y comisario debe estar tranquilo.

O.C.I Colombia

Ejercicio 2 entrar a la pista con correa

## Ejecución:

A la orden del comisario el guía entrara a la pista de prueba con su cachorro sujetado por la correa, la correa debe ir sin ninguna tensión, el guía realizara un recorrido bordeando la parte interna del ring, motivando al cachorro en el trayecto, los diferentes actores de la prueba (Juez, Comisario y ayudantes de pista) deben estar dentro del ring y moviéndose al mismo tiempo.

## Indicaciones:

El guía debe caminar a paso normal bordeando el interior del ring de competencia, el cachorro debe acompañar a su guía de manera alegre, el guía puede motivar al cachorro para que lo acompañe, no debe presionar u obligar al cachorro para la ejecución del ejercicio.

La única forma para suspender el ejercicio es que el cachorro se niegue por completo para caminar en el ring, el guía tendrá dos oportunidades para alentar a su cachorro a realizar la marcha, si el cachorro no responde a la motivación el ejercicio será suspenso.

Se debe tener en cuenta la disposición del cachorro para cumplir la prueba, la recuperación de la atención del cachorro después de una distracción. El ejercicio termina al llegar al punto de donde se inició la caminata.

### Ejercicio 3 retirar correa e inducir al juego

Ejecución:

A la orden del comisario el guía retirara la correa del cachorro y la guardara, el guía debe buscar la atención de cachorro e incitarlo al juego, pero no podrá utilizar ningún juguete, para ello podrá desplazarse hacia cualquier dirección al paso que desee (normal, rápido o lento) el cachorro debe responder al juego de su guía, en ese momento el guía podrá utilizar un juguete de su predilección para continuar la prueba, para finalizar el ejercicio el guía debe llamar a su cachorro y colocarle la correa.

Indicaciones:



A la orden del comisario el guía debe empezar a jugar con su cachorro, incitándolo con movimiento y palabras, el cachorro debe responder de forma alegre y corresponder a la actitud de juego de su guía, es en ese momento cuando su guía le muestra el juguete de su predilección y comienzan a jugar, se debe tener en cuenta la decisión que tenga el cachorro para seguir el juego de su guía, el cachorro que se muestre temido pero que termina correspondiendo a su guía en el juego, podrá terminar el ejercicio; el guía podrá motivar a su cachorro para que juegue con él, pero después de tres señales del comisario el ejercicio quedara suspenso, el cachorro deberá mostrar disposición para cooperar en el juego y realizar las peticiones de guía( soltar, morder etc.).

El cachorro que se muestra inseguro, no corresponde al juego con buena actitud, no atiende las motivaciones del guía, queda inmóvil en el campo, el ejercicio debe ser suspendido.

Ejercicio 4 presentación de los elementos

Ejecución:

En una de las mitades del campo se colocaran los diferentes elementos para la práctica del OCI, como los son saltos, conos, medias esferas, mancuernas y señalizaciones, a la orden del comisario el guía retirara la correa del cachorro y le mostrara el juguete o motivador, el guía llamando la atención del cachorro realizara un recorrido a través de los elementos, pasando al lado de los elementos de señalización y pasando al medio de los saltos y box, al finalizar el recorrido y a la orden del comisario se debe colocar la correa y se dará por terminado el ejercicio.

Indicaciones:

A la orden del juez el guía quitara la correa al cachorro e iniciara un pequeño juego con el motivador o juguete del perro, a la respuesta correcta del cachorro, comenzara a realizar el recorrido a través de los objetos de la pista, el cachorro deberá acompañar de forma alegre y decidida a su guía en todo el recorrido.

El cachorro que evite la cercanía a los objetos, se le motivara para que afronte el elemento, si después de dos intentos no lo logra debe continuar al siguiente elemento, siempre y cuando

haya disposición por parte de el para continuar, si por el contrario el cachorro entra en conflicto se bloquea, inmoviliza el ejercicio será suspendido.

### Ejercicio 5 personas extrañas

#### Ejecución:

A la orden del Comisario el binomio caminará por medio de los auxiliares y juez de la prueba, quienes deberán estar a una distancia de dos metros, formando un cuadrado, el avance por parte del cachorro debe ser alegre y con buena disposición al acompañamiento de su guía, la correa no debe tener ningún tipo de tensión, el binomio debe pasar a una distancia no mayor de un metro de las personas del grupo, al llegar al final del grupo, se acercará al comisario realizando una presentación final, dando por terminada la prueba.

#### Indicaciones:

A la orden del Comisario el guía llevará a su perro con correa a través de un grupo conformado por auxiliares, juez y

comisario, cada persona debe estar a una distancia de dos metros, formando un cuadrado, el comisario deberá estar en una de las puntas del cuadrado, pero hacia el final del recorrido, ósea en la esquina contraria al ingreso del cuadrado, para que al finalizar el recorrido a través del cuadrado el binomio tenga facilidad para presentarse y terminar el ejercicio.

El cachorro que se rehusó a pasar por medio del grupo, aun cuando su guía lo motiva, se debe suspender el ejercicio. El cachorro que en cualquier etapa de la prueba de grupo se inmovilice o se tire al suelo y no responda a la motivación o llamado de su guía, suspenderá el ejercicio.

Para finalizar el ejercicio el binomio se debe presentar al comisario y decir que ha terminado los 5 ejercicios del grado de cachorro, con lo cual el comisario dirá ejercicio terminado.

Impresión general

U.C.I. Colombia

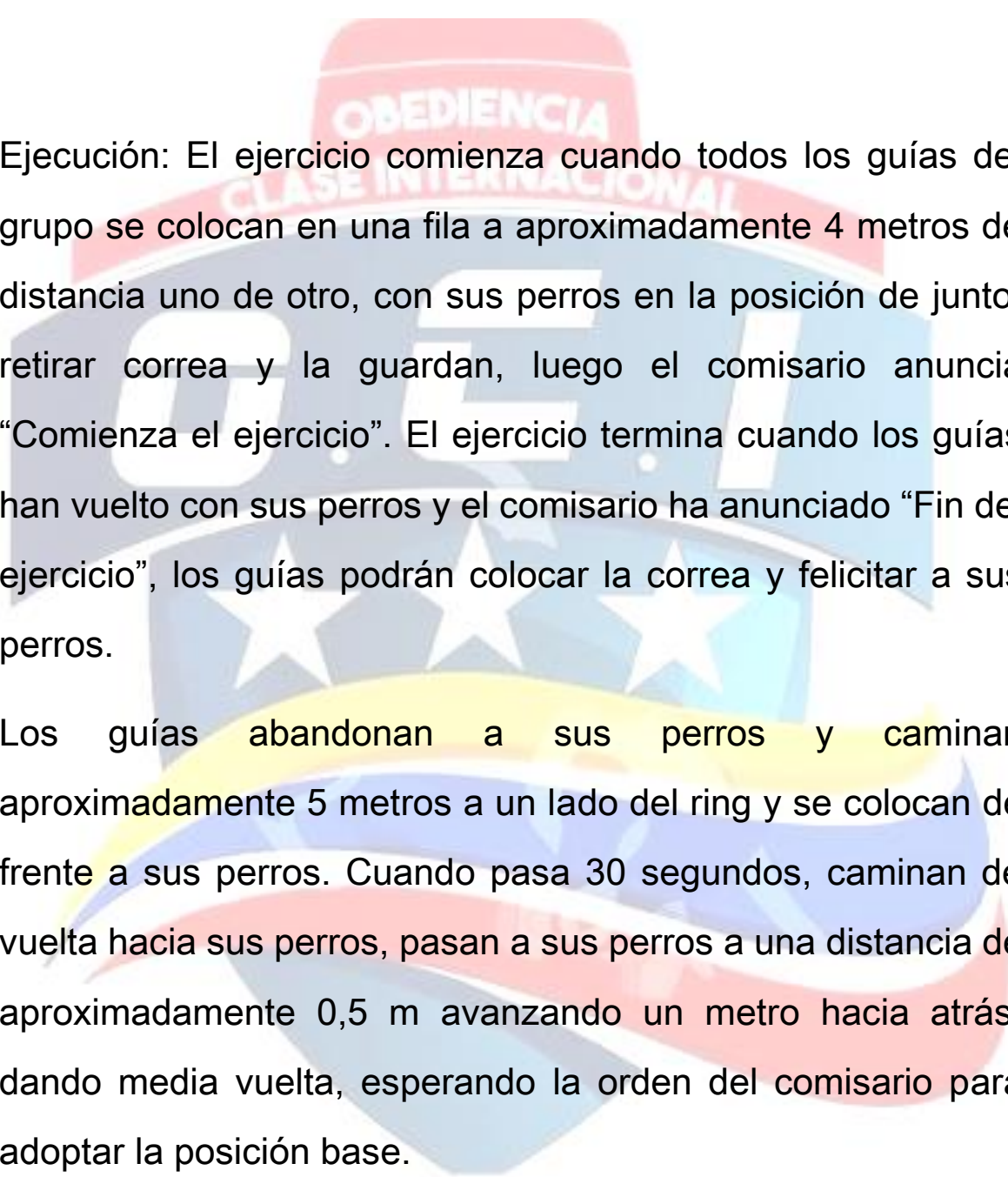


## CATEGORIA JOVENES

En la categoría de jóvenes, los perros realizarán el ejercicio del junto, siempre con correa, también la llevarán entre ejercicios, en los ejercicios de la rutina donde el guía deba alejarse del perro deberán retirarla en la posición base, guardándola o terciándola (la correa se tercia de izquierda a derecha, apuntando el mosquetón a la correa a la altura de la cintura); se podrá volver a colocar la correa después de la voz del comisario de ejercicio terminado.

**EJERCICIO 0.1 Sentarse en un grupo durante 30 segundos, el guía a la vista [Coef.2]**

**Comando: “Sentado”, “Quieto”**



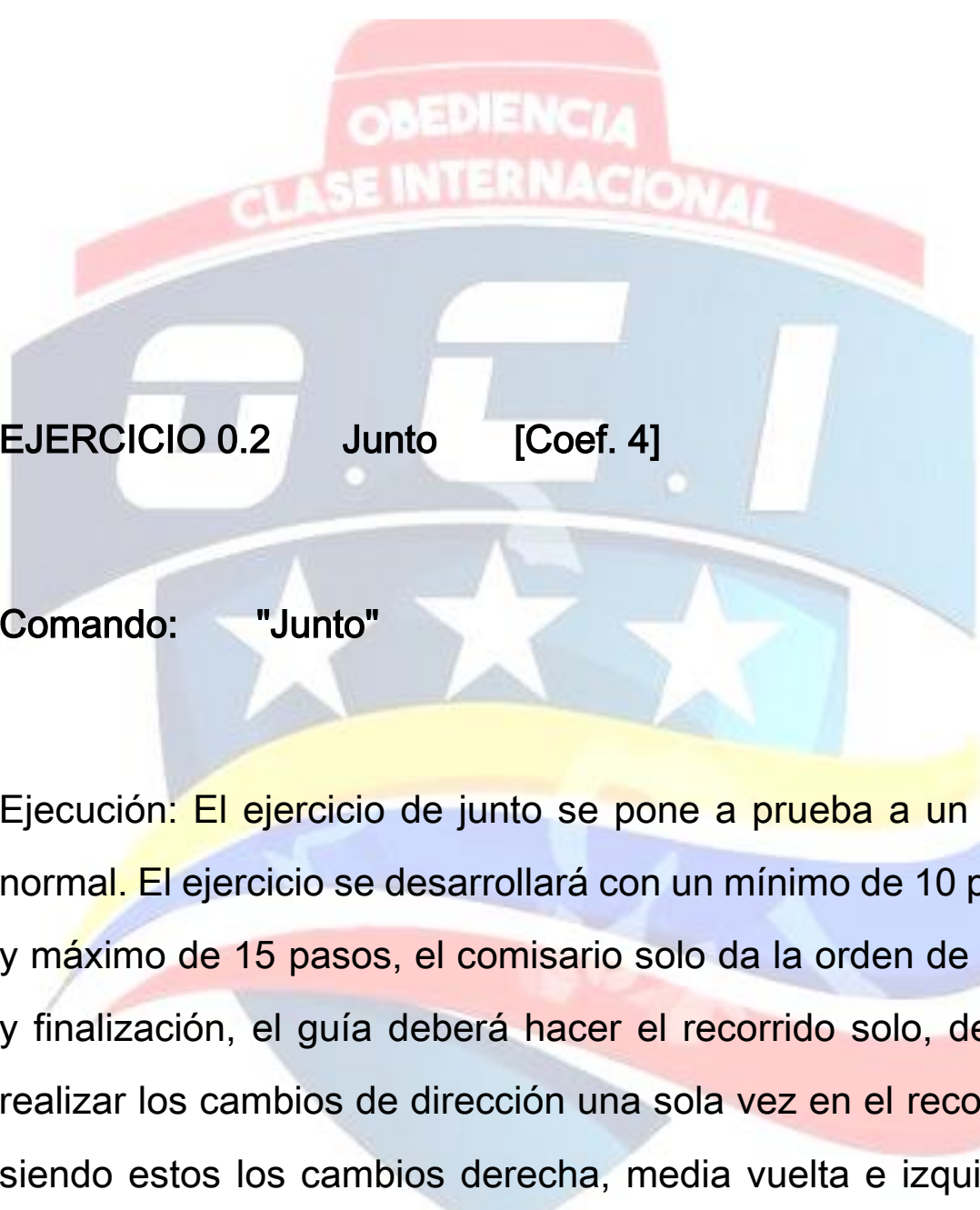
Ejecución: El ejercicio comienza cuando todos los guías del grupo se colocan en una fila a aproximadamente 4 metros de distancia uno de otro, con sus perros en la posición de junto, retirar correa y la guardan, luego el comisario anuncia “Comienza el ejercicio”. El ejercicio termina cuando los guías han vuelto con sus perros y el comisario ha anunciado “Fin del ejercicio”, los guías podrán colocar la correa y felicitar a sus perros.

Los guías abandonan a sus perros y caminan aproximadamente 5 metros a un lado del ring y se colocan de frente a sus perros. Cuando pasa 30 segundos, caminan de vuelta hacia sus perros, pasan a sus perros a una distancia de aproximadamente 0,5 m avanzando un metro hacia atrás, dando media vuelta, esperando la orden del comisario para adoptar la posición base.

Debe haber al menos tres perros en un grupo y no más de seis.

Indicaciones: Un perro que no se sienta con el comando por reglamento más 2 comandos adicionales, el ejercicio queda suspendido. Si el perro se levanta, se tumba en la mitad del tiempo establecido no podrá sacar más de 5 puntos o se mueve una longitud mayor a la de su propio cuerpo consigue 0 puntos. Si el perro ladra 1-2 veces, se quitarán 1-2 puntos, si ladra casi todo el tiempo, el ejercicio estará suspenso (0 puntos). Muestras de inquietud, como cambiar el peso de un lado a otro, deberán ser penalizadas. Se permite que el perro gire la cabeza y mire a su alrededor, y se permite que muestre interés si hay distracción o ruido en el interior o fuera del ring. Sin embargo, esto no deberá dar apariencia de inquietud o ansiedad. Si un perro se tumba o se levanta después de acabar el periodo de un minuto y los guías se están moviendo hacia sus perros, no se otorgarán más de 5 puntos. Si un perro se levanta y se acerca a otro perro, pudiendo temer una pelea, deberá detenerse el ejercicio y ser reanudado por todos los perros excepto por el perro que causó la perturbación.

O.C.I Colombia



**EJERCICIO 0.2    Junto    [Coef. 4]**

**Comando:    "Junto"**

**Ejecución:** El ejercicio de junto se pone a prueba a un ritmo normal. El ejercicio se desarrollará con un mínimo de 10 pasos y máximo de 15 pasos, el comisario solo da la orden de inicio y finalización, el guía deberá hacer el recorrido solo, deberá realizar los cambios de dirección una sola vez en el recorrido, siendo estos los cambios derecha, media vuelta e izquierda. Todos los perros en una prueba o competición deberán hacer el ejercicio de junto de acuerdo con un mismo esquema.



Indicaciones: Un perro que abandone al guía o lo siga a una distancia de más de medio metro durante la mayor parte del ejercicio suspenderá el ejercicio. Si el perro se mueve lentamente, sólo podrán concederse de 6 a 7 puntos. La falta de concentración (foco) se penalizará con 1 o 2 puntos y los comandos adicionales son errores. Una alineación imperfecta (no paralela) de la posición de junto supondrá la pérdida de unos 2 puntos. Disminuir el ritmo o pararse antes, durante o después de los giros quitará puntos. Se penalizará si un perro camina tan cerca del guía que lo moleste o estorbe, incluso se reducirán más puntos si el perro se inclina y toca al guía.

### **EJERCICIO 0.3      sentado sobre la marcha[Coef. 3]**

**Comandos:      “Junto”, “sentado”**

**Ejecución:** El guía y el perro abandonan el punto de partida caminando en línea recta a un ritmo normal. Después de unos

5 metros el guía hace una pequeña pausa antes de sentar al perro, ordenará al perro que permanezca sentado y el perro deberá sentarse inmediatamente. El guía caminara (5 m) , se detendrá a la altura del cono, dará media vuelta y a la orden del comisario regresara al lado de su perro, pasando por el costado izquierdo del mismo y llegando a ubicarse en posición base, dando por terminado el ejercicio bajo autorización del comisario.

Indicaciones: El perro que quede en posición de sentado pero en el trayecto del guía antes de dar el giro en el cono cambia la posición pero la mantiene no obtendrá más de 5 puntos, si el perro se detiene en posición incorrecta pero voluntariamente cambia a la posición correcta antes de que el guía haya dado la vuelta en el cono, no se concederán más de 7 puntos, si el perro se anticipa al comando no se concederán más de 7 puntos, si el perro se detiene en una posición incorrecta y la mantiene durante todo el desarrollo del ejercicio será ejercicio suspendido, si el guía da una orden para colocar el perro en la posición y da 2 adicionales ejercicio suspendido.

Si se utilizan ayudas corporales o dobles comandos se penalizarán con 1 hasta 3 puntos. Para obtener puntos el perro no deberá moverse más de la longitud de su cuerpo después del comando o que su guía se aleje de él.

Las señales con la mano y el uso de lenguaje corporal junto con el comando de pie son errores graves, y serán severamente penalizados, en función de su intensidad y duración con una reducción de 3-5 puntos.

A la hora de juzgar, se deberá prestar también atención al ejercicio de junto. Por un mal ejercicio de junto se deberán quitar 1-2 puntos. Moverse o parar despacio o no pararse en una posición alineada se considerarán errores. La reducción deberá ser de 1-3 puntos. Si el guía pasa al perro por el lado equivocado se hará un llamado de atención.

## EJERCICIO 0.4 Llamada [Coef. 3]

Comandos: "Tumba" ("Quieto"), "Aquí" ("Junto")

Ejecución: El guía ordena al perro que se tumbe (con permiso del comisario) y comienza a caminar (después del permiso del comisario) 10 metros en la dirección indicada al lugar asignado y dándose la vuelta (independientemente). Con el permiso del comisario, el guía llama al perro. El nombre del perro se puede combinar con el comando de llamada, pero nombre y comando deberán estar bien combinados y no podrá dar la impresión de ser dos comandos separados.

Indicaciones: Es importante que el perro responda de buen grado al comando de llamada. El perro deberá moverse a buena velocidad y mantener su ritmo, al menos a un trote rápido. El movimiento lento es un error. La raza deberá tenerse en cuenta a la hora de juzgar la velocidad. Si se da más de un comando de llamada, la puntuación máxima que podrá obtenerse será de 7 puntos. Una tercera llamada suspende el

ejercicio. Si el perro se mueve más de una longitud de su cuerpo antes del comando de llamada, se suspenderá el ejercicio. Si el perro se levanta, se sienta o se mueve menos de una longitud de su cuerpo antes de que se le diga, no podrán obtenerse más de 8 puntos.

**EJERCICIO 0.5 Envío al cuadrado con tumbado [Coef. 3]**

**Comandos: "Adelante", "alto/ echado" sentado**

Cuando el comisario da permiso, el guía enviará al perro a un cuadrado de 3 m x 3 m. situado a aproximadamente 5 metros del punto de partida. El perro deberá moverse en línea recta al cuadrado y deberá entrar al cuadrado por la parte frontal.

Cuando el perro llega al cuadrado, el guía ordenará al perro que permanezca de pie y luego que se tumbe. Si se ordena al perro que permanezca de pie, la posición de pie deberá ser clara y estable, antes de que se dé el comando tumbado.

El guía no deberá usar más de cuatro comandos durante el ejercicio, siendo el segundo comando una orden de pie en el cuadrado. Alternativamente el guía puede ordenar al perro directamente que se tumbe y por tanto, utilizar solo tres comandos. Si el perro tiene que ser re direccionado, las señales con la mano pueden combinarse con el comando de dirección.

O.C.I Colombia

El tamaño del cuadrado es 3x3 m. La distancia entre el centro del cuadrado y el punto de partida es de aproximadamente 5 metros

Los conos (aprox. 10-15 cm de alto) marcan el cuadrado en cada esquina. Las líneas visibles (ej. cinta, líneas con tiza, bandas) deberían conectar los conos por la parte exterior. Deberá haber aproximadamente unos 3-5 metros de distancia del borde del cuadrado al borde del ring más cercano.

Si el guía se mueve (dando pasos en cualquier dirección), mientras da los comandos no se podrá dar más de 5 puntos. Si hay un exceso de acción (lenguaje corporal), no podrán darse más de 8 puntos. Si el perro se mueve muy lentamente, sólo podrán darse 7 puntos. Si el perro actúa de motu proprio se descontarán puntos (p.ej. si el perro para o se tumba sin un comando).

Para obtener puntos, todo el cuerpo del perro, a excepción de la cola, deberá estar dentro del cuadrado. Si el perro se sienta

o se echa fuera del cuadrado, no podrá ser redirigido y se suspenderá el ejercicio.

Se quitarán 1 o 2 puntos si el perro sale del cuadrado antes de que finalice el ejercicio. Si el perro se arrastra (repta) dentro del cuadrado, no podrán darse más de 7 puntos. Si el perro cambia de posición antes de que el guía llegue, no podrán darse más de 6 puntos.

Si el perro adopta la posición incorrecta en el cuadrado se descuentan 3 puntos y si la posición de pie no está clara y estable, se descuentan 2 puntos. Se suspende el ejercicio (0 puntos) si uno de los comandos de pie o tumbado debe darse una tercera vez. Para el segundo comando de pie y tumbado la reducción es de 2 puntos. La reducción de puntos por comandos adicionales de dirección/redirección depende de la intensidad y de la disposición del perro a obedecer los comandos y por ello la reducción puede ser de 1 o 2 puntos. No se pueden otorgar más de 8 puntos si el perro se levanta para sentarse o se pone de pie antes del comando cuando el guía está colocado junto al perro.



No está permitido mostrar el cuadrado al perro antes del ejercicio. Estas situaciones llevan a suspender el ejercicio.

**EJERCICIO 1.6 Cobro [Coef. 4]**

**Comandos: toma, quieto/trae/suelta**

**Ejecución:** El comisario dará el apport al guía, con el perro en posición de junto el guía le dará el apport al perro para que lo sostenga, el guía se alejara 2 metros y llamara al perro para que le lleve el apport y se ubique en posición de junto

**Indicaciones:**

Si el perro arroja el apport, pero lo recoja por voluntad propia no se darán más de 8 puntos, si el perro arroja el apport y el guía tiene que dar otra orden no se darán más de 6 puntos, si el guía tiene que dar una tercer orden para traer el apport no se darán puntos y quedara suspendido el ejercicio. Si el perro

remuerde el apport no se podrán dar más de 7 puntos, si cuando se pide que traiga el apport toca hacer una doble llamada se reducirán de 1 a 2 puntos, si realiza un tercer llamado no se darán puntos y el ejercicio quedara suspendido. Si el perro no llega a la posición base y el guía tiene que dar otro comando no se concederán más de 8 puntos, si el guía tiene que dar un segundo comando para que el perro llegue a la posición base no se concederán más de 6 puntos, si el guía tiene que dar una tercer orden para que el perro se ubique en la posición base quedara suspendido el ejercicio y no se concederán puntos.

### **EJERCICIO 0.7 Control de la distancia, [Coef. 3]**

**Comandos pie/tumba**

**Ejecución:** El perro deberá cambiar de posición 2 veces (pie / tumba) de acuerdo con los comandos del guía y mantenerse en su sitio original. Se marcará un límite, por detrás del perro, con una línea imaginaria que conectará dos marcadores. El guía dará a su perro el comando de tumba en el punto de inicio

posicionado por delante del límite marcado. El guía dejará al perro e irá al lugar asignado, a unos 50cm en frente del perro de cara a él. La orden para colocarse en las posiciones sólo deberá ser pie - tumba (una vez) y por lo tanto el último comando para cambiar posición deberá ser tumba. El comisario mostrará al guía en qué orden debe cambiar el perro de posición usando señales escritas o dibujos o un tablero eléctrico. El comisario deberá mantener una distancia de aproximadamente 3 – 5 metros del perro de manera que no pueda ver al perro cuando se muestren las instrucciones. El comisario deberá cambiar de señal cada 3 segundos. El guía puede utilizar ambos comandos, de voz y señales con las manos, cuando se encuentre a distancia del perro, pero deberán ser breves y utilizarse simultáneamente. Después del último comando de tumbado, el guía volverá al perro y le ordenará que se siente.

Indicaciones: Deberá hacerse hincapié en la velocidad con la que se cambia de posición, en la claridad de las posiciones y en lo bien que estas posiciones se mantienen. Para obtener puntos, el perro no deberá moverse más de un largo de su

cuerpo desde el punto de partida (en cualquier dirección). Todos los movimientos se suman (delante y detrás, a los lados, etc.). Si el perro se salta una posición de las cuatro, ej. Adopta una posición incorrecta o ha tenido un tercer comando en una posición, no se darán más de 7 puntos y si pierde dos posiciones el ejercicio estará suspenso (0 puntos).

Si el perro se sienta antes de que el guía regrese, no podrán darse más de 8 puntos. Los usos extensivos de la voz y señales con la mano exagerados o demasiado largos serán penalizados. (Ver reglas generales).

Podrá darse un tercer comando para una posición pero esta posición será tomada como fallo. Por la primera vez que se tenga que dar un segundo comando se quitarán 2 puntos. Las siguientes serán -1 punto.

O.C.I Colombia

**EJERCICIO 0.8      Llamada con salto [Coef. 3]**

**Comandos:** "Quieto", "Aquí o Salta", ("Junto")

**Ejecución:** El guía se coloca en frente de una valla a una distancia aproximada de 50cm del salto (a elección del guía) con el perro sentado en la posición de junto. El comisario 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 (aproximadamente 2-4 metros), y mandará que el perro salte por indicación del comisario. El perro deberá saltar y colocarse en posición de junto. El comisario anuncia el final del ejercicio. La altura del salto deberá tener de 10 a 40 cm máximo.

**Indicaciones:** Se hará hincapié en la disposición del perro a seguir los comandos y la llamada, el ritmo del perro y en que tome el camino más corto para llegar hasta el guía. Si el perro toca el salto, incluso un poco al saltar, la puntuación máxima será de 8 puntos. Si el perro se pende sobre el salto, si el salto se cae o si el perro no salta, se suspenderá el ejercicio. Si el perro roza con cualquier parte del cuerpo perderá de 1 a 2

puntos, si se apoya al momento del salto no se darán más de 6 puntos.

**EJERCICIO 0.9**      **Enviar al perro alrededor de un cono y vuelta**      **[Coef. 3]**

**Comandos:**      **"Alrededor" ("Junto")**

**Ejecución:**      El guía permanece con el perro en la posición de junto en el punto de partida de cara a un cono de 40 cm de alto, a una distancia aproximada de 3 m. El guía envía a su perro desde el punto de partida a correr alrededor del cono. El perro debería correr alrededor del cono y volver con el guía y adoptar la posición de junto.

**Indicaciones:** Se hará hincapié en la disposición del perro a seguir los comandos, el tempo del perro y en que tome el

camino más corto para llegar hasta el guía. Al correr alrededor del cono, su distancia desde el cono debería ser razonable teniendo en cuenta la raza y el ritmo.

. El ejercicio se suspenderá (0 puntos), si el perro se vuelve antes de haber alcanzado el cono, si se da un tercer comando “alrededor” o un segundo comando de llamada. Se debe tener en cuenta la raza al juzgar los ritmos. Si el perro tumba el cono se penalizará con 1 o 2 puntos

#### **EJERCICIO 0.10 Impresión general [Coef. 2]**

Indicaciones: Cuando se juzga la impresión general, la buena disposición del perro para trabajar y obedecer las órdenes es esenciales. La exactitud y la precisión son importantes, así como los movimientos naturales de ambos, guía y perro. Para obtener una alta puntuación tanto guía como perro deberán trabajar bien en equipo, mostrar un disfrute mutuo por trabajar

juntos y un buen espíritu deportivo. Las actividades durante y entre los ejercicios influirán en la puntuación de la impresión general.

Si el perro hace sus necesidades en el ring durante el ejercicio no se darán puntos, y se penalizarán con 1 punto si es entre los ejercicios, si el perro abandona al guía dentro de los ejercicios, pero logra controlarlo en un minuto puede continuar y no se darán más de 5 punto, pasado del minuto se descalifica de la prueba. Si el perro abandona al guía entre los intervalos y el guía lo llama no más de 3 veces se le permitirá continuar, de lo contrario quedara suspendido el ejercicio y se dará continuidad a el siguiente.

O.C.I Colombia





O.C.I. Colombia

OBEDIENCIA  
CLASE INTERNACIONAL

CATEGORÍA GRADO CERO

El binomio puede ingresar a la pista con la correa, retirarla a la orden del comisario, siempre y cuando el binomio este en posición base antes de iniciar cualquier ejercicio, deberá guardar la correa o terciarla (la correa debe terciarse de izquierda a derecha, apuntando el mosquetón a la correa a la altura de la cintura), esta directriz se empleara para todos los ejercicios donde el guía deba alejarse de su perro, entre ejercicios el guía puede utilizar la correa, después de la orden “finalizado el ejercicio”.

CLASE 0

EJERCICIO 1.1 echado en un grupo durante 45 segundos,  
el guía a la vista [Coef.2]

Comando: “echado”, “Quieto”

Ejecución: El ejercicio comienza cuando todos los guías del grupo se colocan en una fila a aproximadamente 4 metros de distancia uno de otro con sus perros en la posición de junto y el comisario anuncia “Comienza el ejercicio”. El ejercicio termina cuando los guías han vuelto con sus perros y el comisario ha anunciado “Fin del ejercicio”.

Los guías abandonan a sus perros y caminan aproximadamente 5 metros a un lado del ring y se colocan de frente a sus perros. Cuando pasan 45 segundos, caminan de vuelta hacia sus perros, pasan a sus perros a una distancia de aproximadamente 0,5 m avanzando un metro atrás dando media vuelta, esperan la orden del comisario para volver al perro y adoptan la posición de junto.

Debe haber al menos tres perros en un grupo y no más de seis.

Indicaciones: Un perro que no se echa con el comando por reglamento más dos comandos, se levanta, se tumba o se mueve una longitud mayor a la de su propio cuerpo consigue 0 puntos. Todo movimiento reducirá claramente puntos. Si el perro ladra 1-2 veces, se quitarán 1-2 puntos, si ladra casi todo el tiempo, el ejercicio estará suspendido (0 puntos). Muestras de inquietud, como cambiar el peso de un lado a otro, deberán ser penalizadas. Se permite que el perro gire la cabeza y mire a su alrededor, y se permite que muestre interés si hay distracción o ruido en el interior o fuera del ring. Sin embargo, esto no deberá dar apariencia de inquietud o ansiedad. Si un perro se sienta o se levanta después de acabar el periodo de 45 segundos y los guías se están moviendo hacia sus perros, no se otorgarán más de 5 puntos. Si un perro se levanta y se acerca a otro perro, pudiendo temer una pelea, deberá detenerse el ejercicio y ser reanudado por todos los perros excepto por el perro que causó la perturbación.

O.C.I Colombia



EJERCICIO 1.2 Junto [Coef. 4]

Comando: "Junto"

Ejecución: El ejercicio de junto se pone a prueba a un ritmo normal, rápido y lento, con 2 pasos a la izquierda y a la derecha más 2 paradas, el giro a la derecha y la media vuelta en marcha rápida no se deberá realizar en este nivel. Todos los perros en una prueba o competición deberán hacer el ejercicio de junto de acuerdo con un mismo esquema. Este ejercicio se realizara con la correa sujeta al collar, la cual debe estar sin ningún tipo de tensión, cayendo en forma de U.

Indicaciones: Un perro que abandone al guía o lo siga a una distancia de más de medio metro durante la mayor parte del

ejercicio suspenderá el ejercicio. Si el perro se mueve lentamente, sólo podrán concederse de 6 a 7 puntos. La falta de concentración (foco) o falta de atención al guía se penalizará con 1 o 2 puntos y los comandos adicionales son errores. Una alineación imperfecta (no paralela) de la posición de junto supondrá la pérdida de unos 2 puntos. Disminuir el ritmo o pararse antes, durante o después de los giros quitará puntos. Se penalizará si un perro camina tan cerca del guía que lo moleste.

EJERCICIO 1.3 De pie sobre la marcha  
[Coef. 3]

Comandos: “Junto”, para/ de pie

Ejecución: El guía y el perro abandonan el punto de partida caminando en línea recta a un ritmo normal. Después de unos

5 metros el guía, sin detenerse, ordenará al perro que permanezca de pie y el perro deberá pararse inmediatamente. El guía caminará 5 metros y da media vuelta, luego a la orden del comisario vuelve al perro, lo manda sentar y se da por terminado el ejercicio bajo autorización del comisario.

Indicaciones: Si el perro se detiene en una posición incorrecta y la mantiene aun después de que el guía da la media vuelta, cero puntos, el perro se anticipa a la orden, necesita un tercer comando adicional, el guía hace una total detención para dar la orden, ejercicio suspenso. Para obtener puntos el perro no debe avanzar más de un cuerpo de distancia.

Si el perro cambia la posición a correcta después de que el guía se haya dado la vuelta en el marcador/cono, no podrán darse más de 5 puntos. Si el guía cambia de ritmo, se ralentiza o acelera antes de dar el comando no podrán darse más de 7 puntos. Las señales con la mano y el uso de lenguaje corporal junto con el comando de pie son errores graves, y serán

severamente penalizados, en función de su intensidad y duración con una reducción de 3-5 puntos.

A la hora de juzgar, se deberá prestar también atención al ejercicio de junto. Por un mal ejercicio de junto se deberán quitar 1-2 puntos. Moverse o parar despacio o no pararse en una posición alineada se considerarán errores. La reducción deberá ser de 1-4 puntos. Si el guía pasa al perro por el lado equivocado se reducirá 1 punto.

#### EJERCICIO 1.4 Llamada [Coef. 3]

Comandos: "Tumba" ("Quieto"), "Aquí" ("Junto")

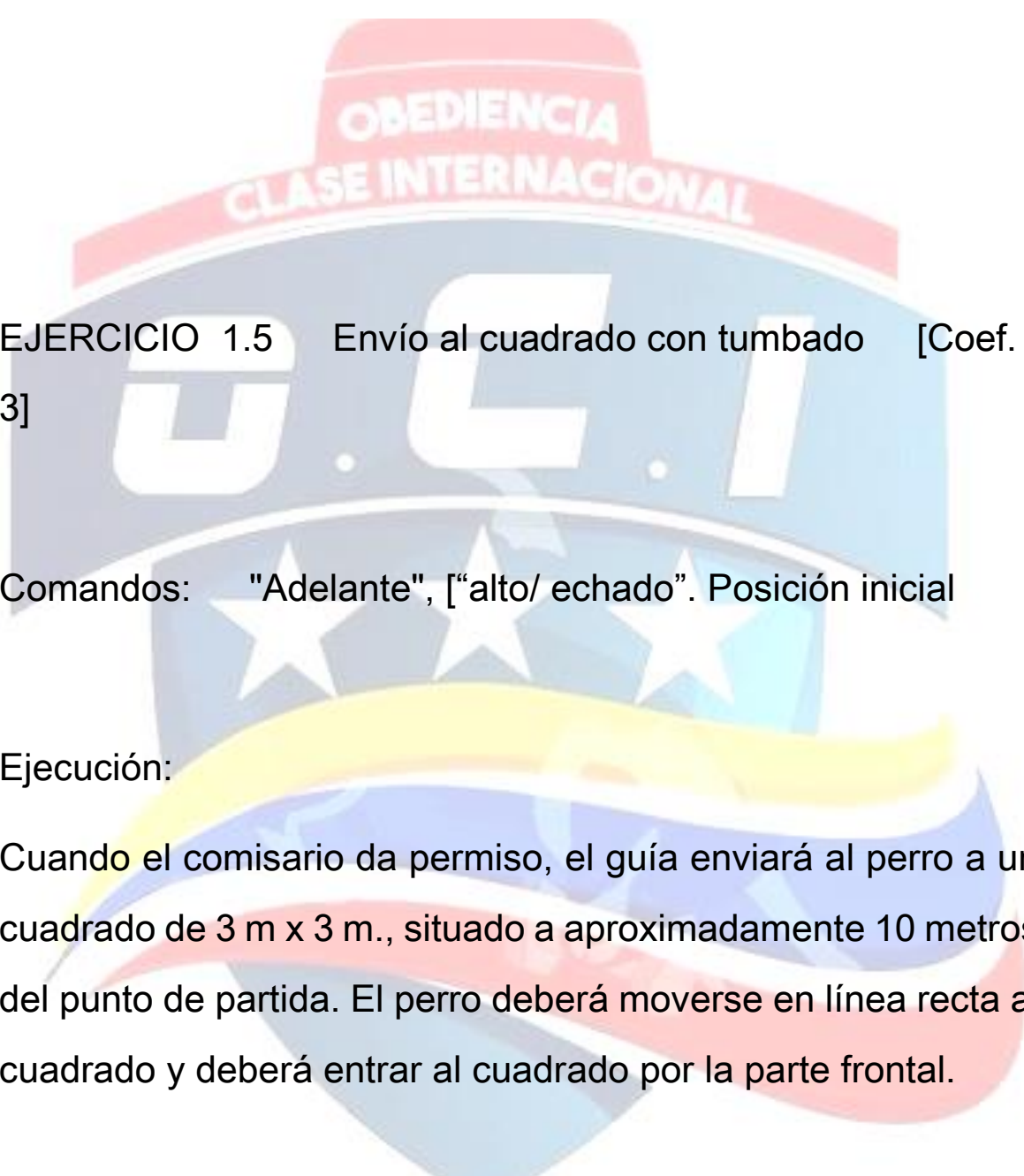
Ejecución: El guía ordena al perro que se tumbe (con permiso del comisario) y comienza a caminar (después del permiso del comisario) 15 metros en la dirección indicada al lugar asignado y dándose la vuelta (independientemente). Con el permiso del comisario, el guía llama al perro. El nombre del

perro se puede combinar con el comando de llamada, pero nombre y comando deberán estar bien combinados y no podrá dar la impresión de ser dos comandos separados.

Indicaciones: Es importante que el perro responda de buen grado al comando de llamada. El perro deberá moverse a buena velocidad y mantener su ritmo, al menos a un trote rápido. El movimiento lento es un error. La raza deberá tenerse en cuenta a la hora de juzgar la velocidad. Si se da más de un comando de llamada, la puntuación máxima que podrá obtenerse será de 7 puntos. Una tercera llamada suspende el ejercicio. Si el perro se mueve más de una longitud de su cuerpo antes del comando de llamada, se suspenderá el ejercicio. Si el perro se levanta, se sienta o se mueve menos de una longitud de su cuerpo antes de que se le diga, no podrán obtenerse más de 8 puntos.

O.C.I Colombia





EJERCICIO 1.5 Envío al cuadrado con tumbado [Coef. 3]

Comandos: "Adelante", ["alto/ echado". Posición inicial

Ejecución:

Cuando el comisario da permiso, el guía enviará al perro a un cuadrado de 3 m x 3 m., situado a aproximadamente 10 metros del punto de partida. El perro deberá moverse en línea recta al cuadrado y deberá entrar al cuadrado por la parte frontal.

Cuando el perro llega al cuadrado, el guía ordenará al perro que permanezca de pie y luego que se tumbe. Si se ordena al

perro que permanezca de pie, la posición de pie deberá ser clara y estable, antes de que se dé el comando tumbado.

El guía no deberá usar más de cuatro comandos durante el ejercicio, siendo el cuarto comando una orden de la posición inicial, para terminar el ejercicio). Alternativamente el guía puede ordenar al perro directamente que se tumbe y por tanto, utilizar solo tres comandos. Si el perro tiene que ser re direccionado, las señales con la mano pueden combinarse con el comando de dirección. (Siempre y cuando el perro ya haya partido de la posición inicial).

El tamaño del cuadrado es 3x3 m. La distancia entre el centro del cuadrado y el punto de partida es de aproximadamente 10 metros

Los conos (aprox. 10-15 cm de alto) marcan el cuadrado en cada esquina. Las líneas visibles (ej. cinta, líneas con tiza, bandas) deberían conectar los conos por la parte exterior. Deberá haber aproximadamente unos 3-5 metros de distancia del borde del cuadrado al borde del ring más cercano.

Indicaciones: Deberán resaltarse la buena disposición del perro para seguir los comandos. Para conseguir 10 puntos, el

guía no deberá utilizar más de cuatro comandos durante este ejercicio, siendo el cuarto un comando de sentado dentro del cuadrado con el guía en la posición inicial, para terminar el ejercicio). Alternativamente el guía puede dar la orden al perro de tumbarse directamente y entonces solo utilizaría tres comandos.

Si el guía se mueve (dando pasos en cualquier dirección), mientras da los comandos, se suspenderá el ejercicio (0 puntos). Si hay un exceso de acción (lenguaje corporal), no podrán darse más de 8 puntos. Si el perro se mueve muy lentamente, sólo podrán darse 7 puntos. Si el perro actúa de modo propio se descontarán puntos (p.ej. si el perro para o se tumba sin un comando).

Para obtener puntos, todo el cuerpo del perro, a excepción de la cola, deberá estar dentro del cuadrado. Si el perro se sienta o se echa fuera del cuadrado, no podrá ser redirigido y se suspenderá el ejercicio.

Se suspende el ejercicio (0 puntos) si el perro sale del cuadrado antes de que finalice el ejercicio. Si el perro se arrastra (repta) dentro del cuadrado, no podrán darse más de 7 puntos. Si el perro cambia de posición antes de que el guía llegue, no podrán darse más de 6 puntos.

Si el perro adopta la posición incorrecta en el cuadrado se descuentan 3 puntos y si la posición de pie no está clara y estable, se descuentan 2 puntos. Se suspende el ejercicio (0 puntos) si uno de los comandos de pie o tumbado debe darse una tercera vez. Para el segundo comando de pie y tumbado la reducción es de 2 puntos. La reducción de puntos por comandos adicionales de dirección/redirección depende de la intensidad y de la disposición del perro a obedecer los comandos y por ello la reducción puede ser de 1 o 2 puntos. No se pueden otorgar más de 8 puntos si el perro se adelanta al comando de posición inicial o cambia de posición antes del cierre.

O.C.I Colombia

No está permitido mostrar las direcciones al perro desde el punto de partida o mostrar el cuadrado al perro antes del ejercicio. Estas situaciones llevan a suspender el ejercicio.

EJERCICIO 1.6 Cobro [Coef. 4]

Comandos: "Trae" y "Suelta", ("Junto")

Ejecución: El comisario anunciará el inicio del ejercicio y entregará el apport de madera al guía. El guía lanzará el apport a la orden del comisario a una distancia de al menos 10 metros. Cuando sea indicado, el guía ordenará al perro que traiga el apport.

O.C.I Colombia

Indicaciones: Deberá hacerse hincapié en la disposición del perro a seguir las órdenes, el tiempo del perro y en que tome el camino más corto para recoger el apport y regresar. Se le descontará 1 a 3 puntos según la intensidad de la remordida del objeto, si el remorder es muy obsesivo el ejercicio será calificado con 0.

EJERCICIO 1.7 Control de la distancia, sienta/echado, 4 cambios [Coef. 3]

Comandos: "echado", "Quieto", "Sienta", "echado" y / o señales con la mano.

Ejecución: El perro deberá cambiar de posición 2 veces (sienta / echado) de acuerdo con los comandos del guía y mantenerse en su sitio original. Se marcará un límite, por detrás del perro, con una línea imaginaria que conectará dos marcadores. El guía dará a su perro el comando de echado en el punto de

inicio posicionado por delante del límite marcado. El guía dejará al perro e irá al lugar asignado, a unos 2 metros en frente del perro de cara a él. La orden para colocarse en las posiciones sólo deberá ser sienta - echado (una vez) y por lo tanto el último comando para cambiar posición deberá ser echado. El comisario mostrará al guía en qué orden debe cambiar el perro de posición usando señales escritas o dibujos o un tablero eléctrico. El comisario deberá mantener una distancia de aproximadamente 3 – 5 metros del perro de manera que no pueda ver al perro cuando se muestren las instrucciones. El comisario deberá cambiar de señal cada 3 segundos. El guía puede utilizar ambos comandos, de voz y señales con las manos, cuando se encuentre a distancia del perro, pero deberán ser breves y utilizarse simultáneamente. Después del último comando de echado, el guía volverá al perro y le ordenará que se sienta.

Indicaciones: Deberá hacerse hincapié en la velocidad con la que se cambia de posición, en la claridad de las posiciones y en lo bien que estas posiciones se mantienen. Para obtener puntos, el perro no deberá moverse más de un largo de su

cuerpo desde el punto de partida (en cualquier dirección). Todos los movimientos se suman (delante y detrás, a los lados, etc.). Si el perro se salta una posición de las cuatro, ej. Adopta una posición incorrecta o ha tenido un tercer comando en una posición, no se darán más de 7 puntos y si pierde dos posiciones el ejercicio estará suspendido (0 puntos).

Si el perro se sienta antes de que el guía regrese, no podrán darse más de 8 puntos. Los usos extensivos de la voz y señales con la mano exagerados o demasiado largos serán penalizados.

Podrá darse un tercer comando para una posición pero esta posición será tomada como fallo. Por la primera vez que se tenga que dar un segundo comando se quitarán 2 puntos. Las siguientes serán -1 punto.

O.C.I Colombia



## EJERCICIO 1.8 Llamada con salto [Coef. 3]

Comandos: "Quieto", "Aquí, Salta o junto

Ejecución: El guía se coloca en frente de una valla a una distancia aproximada de 2-4 m del salto (a elección del guía) con el perro sentado en la posición de junto. El comisario 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 (aproximadamente 2-4 metros), y mandará que el perro salte por indicación del comisario. El perro deberá saltar y colocarse en posición de junto. El comisario anuncia el final del ejercicio. La altura del salto deberá tener aproximadamente 10 cm de altura y máximo 40cm

Indicaciones: Se hará hincapié en la disposición del perro a seguir los comandos y la llamada, el ritmo del perro y en que tome el camino más corto para llegar hasta el guía. Si el perro toca el salto, incluso un poco al saltar, no se dará más de 5

puntos. Si el perro se para sobre el salto, si el salto se cae o si el perro no salta, se suspenderá el ejercicio.

EJERCICIO 1.9 Enviar al perro alrededor de un cono y vuelta [Coef. 3]

Comandos: "Alrededor o rodea"

Ejecución: El guía permanece con el perro en la posición de junto en el punto de partida de cara a un cono de aproximadamente 15-40 cm de alto, a una distancia aproximada de 6 m. El guía envía a su perro desde el punto de partida a correr alrededor del cono. El perro debería correr alrededor del cono y volver con el guía y adoptar la posición de junto.

Indicaciones: Se hará hincapié en la disposición del perro a seguir los comandos, el tiempo del perro y en que tome el

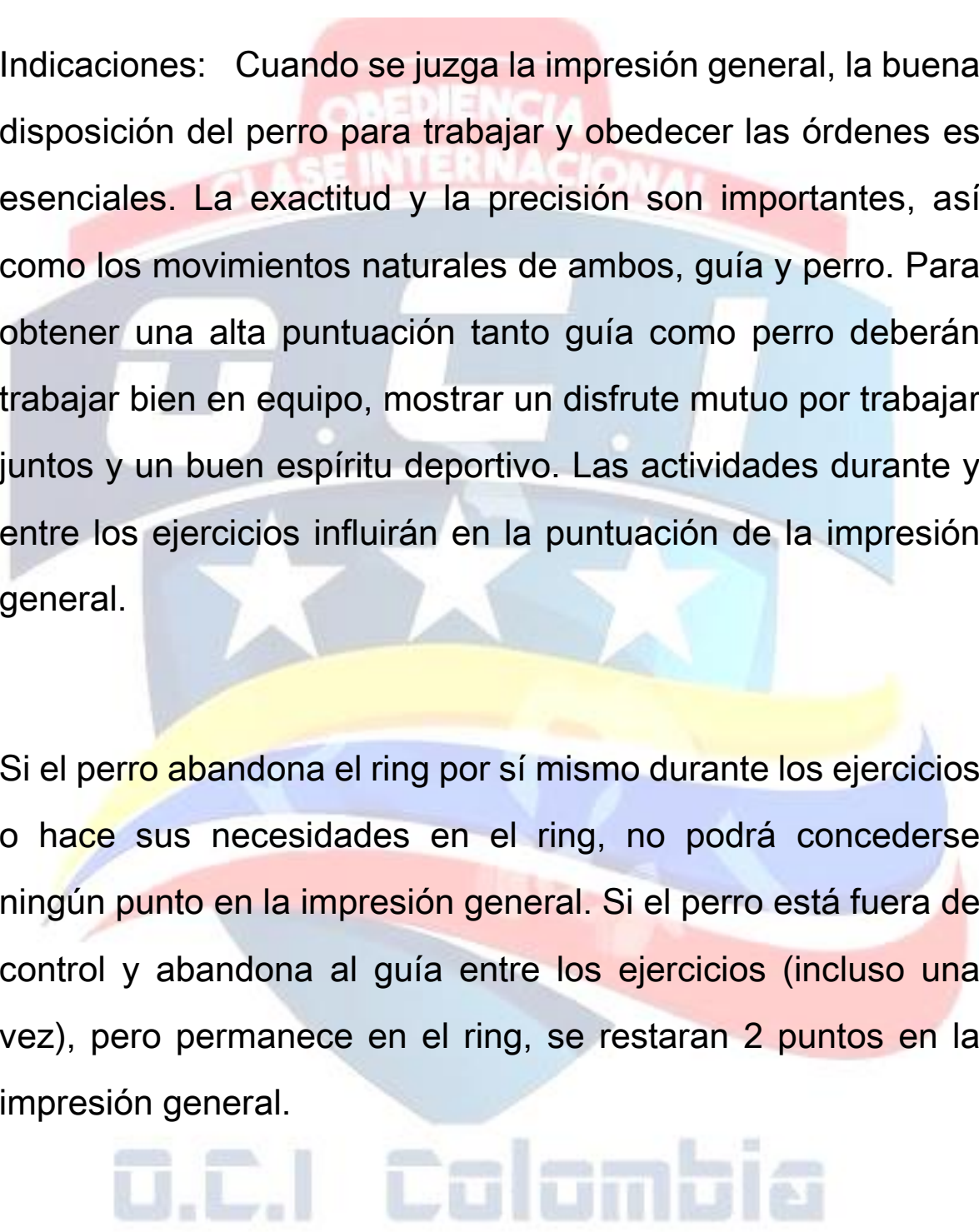
camino más corto para llegar hasta el guía. Al correr alrededor del cono, su distancia desde el cono debería ser razonable teniendo en cuenta la raza y el ritmo.

. El ejercicio se suspenderá (0 puntos), si el perro se vuelve antes de haber alcanzado el cono, si se da un tercer comando “alrededor”. Si el perro debe ser re direccionado se descontaran 1 o 3 puntos. Se debe tener en cuenta la raza al juzgar los ritmos. Si el perro tumba el cono se penalizará con 1 o 2 puntos. El ejercicio también se suspenderá si el guía abandona el punto de inicio del ejercicio, está permitido el re direccionar el perro con señal, pero el perro debe haber abandonado la posición inicial, pero se le descontará puntos según la intensidad y número de órdenes, no podrá sacar más de 6 puntos.

Mostrar al perro la dirección o tocar al perro en el punto de partida dará lugar al suspenso del ejercicio.

O.C.I Colombia

EJERCICIO 1.10 Impresión general [Coef. 2]



Indicaciones: Cuando se juzga la impresión general, la buena disposición del perro para trabajar y obedecer las órdenes es esenciales. La exactitud y la precisión son importantes, así como los movimientos naturales de ambos, guía y perro. Para obtener una alta puntuación tanto guía como perro deberán trabajar bien en equipo, mostrar un disfrute mutuo por trabajar juntos y un buen espíritu deportivo. Las actividades durante y entre los ejercicios influirán en la puntuación de la impresión general.

Si el perro abandona el ring por sí mismo durante los ejercicios o hace sus necesidades en el ring, no podrá concederse ningún punto en la impresión general. Si el perro está fuera de control y abandona al guía entre los ejercicios (incluso una vez), pero permanece en el ring, se restarán 2 puntos en la impresión general.