

**REGLAMENTO INTERNACIONAL DE PRUEBAS
PARA PERROS DE SALVAMENTO
(RIP-PS)**

De la Organización Internacional del Perro de
Salvamento

I R O



En vigor a partir del 01.01.2000
Edición 2003

INDICE

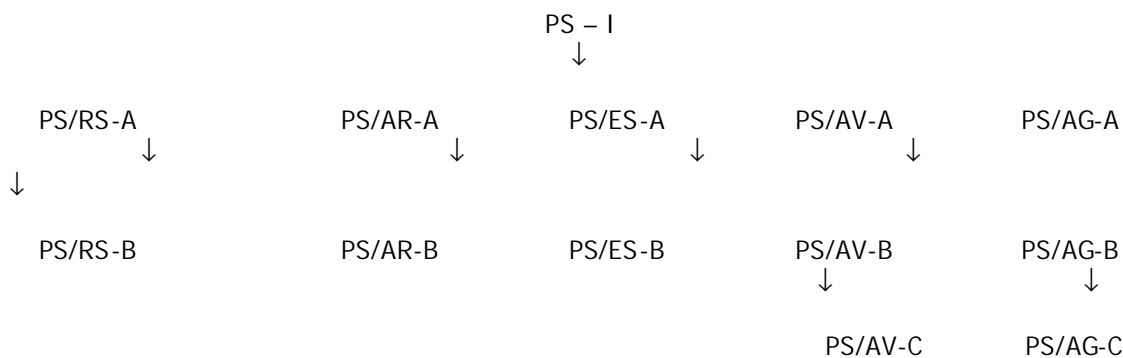
Índice	.2
Estructura de las pruebas	.3
I. Normas Generales	
Generalidades	.4
Derecho a organización de la Prueba	.4
Logística	.4
Responsabilidad civil	.4
Límites de Edad	.5
Prueba de Carácter	.5
Obligaciones de los Participantes	.5
Libreta de Puntuación	.5
Puntuación	.5
Tablas de puntuación	.6
Valoración	.6
Listas de puntuación y documentación	.6
Jueces	.6
Valor de las unidades a juzgar por día	.7
Ordenes	.7
II. Prueba de Idoneidad (PS-I)	.8
III. Obediencia.	
Obediencia para los niveles A y B de PS-RS (Rastro); PS-AR(Áreas Rurales); PS-ES(Escombros)	.12
Obediencia para los niveles A, B y C de PS-AV (Avalanchas), PS-AG(Acuático)	.18
IV. Destreza	
Destreza para los niveles A y B de PS-RS (Rastro), PS-AR(Áreas Rurales) y PS-ES (Escombros)	.18
Destreza para los niveles A, B y C de PS-AV (Avalanchas)	.21
Destreza para los niveles A, B y C de PS-AG (Agua)	.23
V. Rastro y Búsqueda	
Prueba para Perros de Salvamento / Rastro (PS-RS), Nivel A	.25
Prueba para Perros de Salvamento / Rastro (PS-RS), Nivel B	.27
Prueba para Perros de Salvamento / Áreas Rurales (PS-AR), Nivel A	.29
Prueba para Perros de Salvamento / Áreas Rurales (PS-AR), Nivel B	.31
Prueba para Perros de Salvamento / Escombros (PS-ES), Nivel A	.33
Prueba para Perros de Salvamento / Escombros (PS-ES), Nivel B.	.35
Prueba para Perros de Salvamento / Avalanchas (PS-AV), Nivel A	.37
Prueba para Perros de Salvamento / Avalanchas (PS-AV), Nivel B	.38
Prueba para Perros de Salvamento / Avalanchas (PS-AV), Nivel C	.39
Prueba para Perros de Salvamento / Acuático (PS-AG), Nivel A	.41
Prueba para Perros de Salvamento / Acuático (PS-AG), Nivel B	.43
Prueba para Perros de Salvamento / Acuático (PS-AG), Nivel C	.45
Abreviaturas	.47
Glosario	.47
Créditos	.48

ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS

CATEGORÍAS Y NIVELES

El Reglamento Internacional de Pruebas para Perros de Salvamento (RIP-PS) comprende las siguientes categorías y niveles:

- Prueba de Idoneidad para Perros de Salvamento PS-I
- Prueba para Perros de Salvamento / Rastro Nivel A PS/RS - A
- Prueba para Perros de Salvamento / Rastro Nivel B PS/RS - B
- Prueba para Perros de Salvamento / Áreas Rurales Nivel A PS/GA - A
- Prueba para Perros de Salvamento / Áreas Rurales Nivel B PS/GA - B
- Prueba para Perros de Salvamento / Escombros Nivel A PS/ES - A
- Prueba para Perros de Salvamento / Escombros Nivel B PS/ES - B
- Prueba para Perros de Salvamento / Avalanchas Nivel A PS/AV - A
- Prueba para Perros de Salvamento / Avalanchas Nivel B PS/AV - B
- Prueba para Perros de Salvamento / Avalanchas Nivel C PS/AV - C
- Prueba para Perros de Salvamento / Acuático Nivel A PS/AG - A
- Prueba para Perros de Salvamento / Acuático Nivel B PS/AG - B
- Prueba para Perros de Salvamento / Acuático Nivel C PS/AG - C



Cada Guía Canino (GC) tiene la posibilidad de empezar con la Prueba de Idoneidad (PS-I) o con una de las Pruebas del Nivel A.

Una Prueba del Nivel A superada da derecho a participar en una Prueba del siguiente nivel (B) en la misma categoría. En los casos de AV y AG el Nivel B superado permite presentar el Nivel C.

NORMAS GENERALES

GENERALIDADES

Las pruebas califican a los perros para sus áreas de trabajo. La prueba superada es un certificado de un adiestramiento adecuado para Perro de Salvamento en su respectiva categoría. Las pruebas son una de las **bases** para intervenir en la Organización Operativa correspondiente. La operatividad se determina y se reconoce únicamente por cada Organización Operativa en cuestión. Por lo tanto, se pueden plantear exigencias añadidas, como conocimientos ampliados para el Guía Canino (GC): radio transmisión, montañismo, límite de edad para GC y perro, estado físico, normas de equipamiento, primeros auxilios, pruebas de homologación, etc.

Las pruebas se pueden organizar durante todo el año. Si no hay garantías de seguridad para las personas y perros participantes, no se debe realizar la prueba.

Perros de cualquier tamaño, raza o pedigrí pueden participar en las pruebas.

Un GC sólo puede participar en una prueba por día.

Después de haber superado el Nivel A de cada categoría, el perro puede, según edad, después de un plazo de 26 días, participar en el siguiente Nivel. Lo mismo se aplica al Nivel B de cada categoría.

Un GC puede presentar varios perros. Un perro no puede ser presentado por varios GC.

Se utilizarán órdenes breves. Conjuntamente se permite decir el nombre del perro, contándolo como **una** orden.

Las perras en celo pueden participar en las pruebas, pero separadas de los demás participantes y en último lugar.

Si un perro no supera la prueba, deben pasar por lo menos 6 días antes de presentarse de nuevo a una prueba de la misma categoría y nivel.

Los animales enfermos o contagiosos deben ser excluidos de las pruebas, y no podrán entrar al área de evaluación.

El Juez (JZ) está autorizado a interrumpir la prueba si el perro de manera evidente se encuentra fuera del control del GC, si su preparación es claramente deficiente, o si se ve claramente que el perro por fallos en la preparación no está en condiciones de realizar el trabajo exigido en la categoría correspondiente.

DERECHO A ORGANIZAR LAS PRUEBAS

La organización de las pruebas corresponde a cada Organización Nacional (ORNA) que debe ser reconocida por todas las organizaciones cinológicas. Una prueba se reconoce como tal si por lo menos participan cuatro GC. El puntaje de las pruebas deberá ser aceptado y reconocido internacionalmente.

LOGÍSTICA

Habrá un responsable de la organización de la Prueba. Éste Responsable de la Organización (RO) supervisará todos los trabajos de preparación y realización de la prueba.

RESPONSABILIDAD CIVIL

El Guía canino (GC) es responsable de los daños causados por su perro durante la prueba. El propietario de un perro es responsable de los daños a personas y objetos que puedan ser causados por su perro. Por ello, debe poseer un seguro de responsabilidad civil.

Las instrucciones dadas por el Juez (JZ) o el RO se aceptarán voluntariamente por parte del GC, realizándolas bajo su propia responsabilidad.

El carné o prueba de vacunación se deberá presentar a las autoridades del evento (JZ) o (RO).

LIMITES DE EDAD

El día de la prueba, el perro debe haber cumplido la edad mínima.

- Nivel: Idoneidad 14 meses
- Nivel: A 18 meses
- Nivel: B 19 meses
- Nivel: C 20 meses

PRUEBA DE CARACTER

El JZ observará el carácter del perro al empezar y durante la prueba. En caso de detectar deficiencias manifiestas en el carácter del perro, está obligado a retirar a éste de la prueba y hacer la debida anotación en el libro de puntuación.

La comprobación incluye:

- a) Seguridad e indiferencia del perro ante personas extrañas.
- b) Seguridad e indiferencia del perro ante elementos perturbadores.
- c) Capacidad de soportar condiciones desfavorables: trabajo prolongado, varios perros trabajando simultáneamente, calor o frío extremos, polvo y humo, olores fuertes, etc
- d) Otras deficiencias en el carácter: miedo a tiros, nerviosismo y agresividad, hipersensibilidad angustia, etc.

OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Cada guía tiene la obligación de presentarse puntualmente a la prueba. Si tuviese algún inconveniente, para presentarse puntualmente, debe comunicárselo inmediatamente al RO. Cada GC debe presentarse a la prueba con equipamiento y ropa adecuados para su categoría. El GC respetará las indicaciones del JZ y del RO. Cada GC debe terminar todos los ejercicios, aunque no alcance la puntuación mínima en alguno de ellos. La prueba se considera terminada con el enunciado de los resultados por parte del JZ y la entrega de las libretas de puntuación. En caso de interrumpirse una prueba antes de tiempo se hará constar en la libreta de puntuación, indicando los motivos de la interrupción.

LIBRETA DE PUNTUACION

La libreta de puntuación confeccionado por la Organización Nacional (ORNA) indispensable para presentarse a las pruebas y debe ser inscrita en el pedigrí. Para perros sin pedigrí deben ser registrados en un listado especial por la ORNA. Se entregará al Responsable de la Organización (RO) antes de comenzar la prueba. El resultado de la prueba se inscribirá por el RO y se controlará y firmará por el Juez (JZ).

PUNTUACION

Cada fase de la evaluación se calificará por separado numéricamente y se le asignará un grado (de deficiente a sobresaliente). Los puntos y la graduación deben reflejar exactamente el desempeño.

En el caso de resultados iguales se desempata en el siguiente orden 1.Venteo / Búsqueda; 2. Obediencia; 3 Destreza.

TABLA DE PUNTUACIÓN

Puntos	Sobresaliente	Muy Bien	Bien	Suficiente	Insuficiente	Deficiente
2 p.	2,0	2,0	1,5	1,5	1,0	0,5 - 0
3 p.	3,0	3,0	2,5	2,5 - 2,0	1,5	1,0 - 0
5 p.	5,0	4,5	4,0	3,5	3,0 - 2,0	1,5 - 0
7 p.	7,0	6,5	6,0	5,5 - 5,0	4,5 - 2,5	2,0 - 0
8 p.	8,0	7,5	7,0 - 6,5	6,0	5,5 - 3,0	2,5 - 0
10 P.	10,0	9,5 - 9,0	8,5 - 8,0	7,5 - 7,0	6,5 - 4,0	3,5 - 0
15 p.	15,0 - 14,5	14,0 - 13,5	13,0 - 12,0	11,5 - 10,5	10 - 5,5	5,0 - 0
20 p.	20,0 - 19,5	19,0 - 18,0	17,5 - 16,0	15,5 - 14,0	13,5 - 7,5	7,0 - 0
25 p.	25,0 - 24,0	23,5 - 22,5	22,0 - 20,0	19,5 - 17,5	17,0 - 9,0	8,5 - 0
30 p.	30,0 - 29,0	28,5 - 27,0	26,5 - 24,0	23,5 - 21,0	20,5 - 11,0	10,5 - 0
35 p.	35,0 - 34,0	33,5 - 31,5	31,0 - 28,0	27,5 - 24,5	24,0 - 13,0	12,5 - 0
40 p.	40,5 - 38,0	38,0 - 36,0	35,5 - 32,0	31,5 - 28,0	27,5 - 14,5	14,0 - 0
50 p.	50,0 - 48,0	47,5 - 45,0	44,5 - 40,0	39,5 - 35,0	34,5 - 18,0	17,5 - 0
60 p.	60,0 - 58,0	57,5 - 54,0	53,5 - 48,0	47,5 - 42,0	41,5 - 21,0	21,0 - 0
70 p.	70,0 - 67,5	67,0 - 63,0	62,5 - 56,0	55,5 - 49,0	48,5 - 25,0	24,5 - 0
80 P.	80,0 77,0	76,5 - 72,0	71,5 - 64,0	63,5 - 56,0	55,5 - 21,5	21,0 - 0
90 P.	90,0 86,5	86,0 - 81,0	80,5 - 72,0	71,5 - 63,0	62,5 - 32,0	31,5 - 0
100 P.	100 - 96,0	95,5 - 90,0	89,5 - 80,0	79,5 - 70,0	69,5 - 35,0	35,5 - 0
200 P.	200-191	190-180	179-160	159-140	139-70	69-0
300 P.	300-286	285-270	269-240	239-210	209-110	109-0
Porcentajes	Más de 95%	95-90%	89-80%	79-70%	69-36%	35-0%

En la valoración final, sólo se otorgarán puntos enteros. Esto no quiere decir que no se puedan emplear decimales para cada ejercicio individual. Si el resultado final fuese con decimales, se redondeará el número hacia arriba o hacia abajo según la impresión global.

VALORACIÓN

Una prueba cuenta como superada cuando el perro alcanza por lo menos un 70 % de los puntos posibles en cada punto.

LISTAS DE PUNTUACIÓN Y DOCUMENTACION

Rigen las normas nacionales para entrega y documentación de los resultados de la prueba.

JUECES

Las pruebas sólo pueden ser juzgadas por Jueces capacitados y licenciados por la ORNA. Un JZ no puede juzgar más de 36 unidades por día. Rigen todas las normas del reglamento para jueces de la IRO.

VALOR DE LA UNIDADES A JUZGAR POR DIA

PS – I		2 unidades
Obediencia	todos los niveles	1 unidad
Destreza	todos niveles	1 unidad
PS - RS	rastro	1 unidad
PS - AR	venteo / búsqueda	1 unidad
PS - ES	venteo / búsqueda	1 unidad
PS - AV	venteo / búsqueda	1 unidad
PS – AG A	trabajo acuático	1 unidad
PS – AG B	trabajo acuático	2 unidades
PS – AG C	trabajo acuático	4 unidades

Las decisiones del JZ son inapelables.

ORDENES

Las ordenes están en alemán por ser el "idioma universal canino", no obstante si se prefiere se pueden utilizar palabras en castellano. Ver glosario página 36.

PERROS DE SALVAMENTO

IDONEIDAD PS / I

Se compone de:

Rastro	100 puntos
Obediencia y Destreza	100 puntos
Puntuación máxima	200 puntos

PARTE A RASTRO: 100 puntos

Mantener el rastro 70 puntos

Objetos 3 x 10 puntos 30 puntos

Tiempo de realización: 15 minutos.,

Rastro del Guía Canino (GC) de unos 600 pasos, 30 minutos de antigüedad,

2 ángulos adaptados al terreno,

3 objetos de uso cotidiano de tamaño de un zapato,

Correa de 10 m o sin correa.

Se marcará el punto de partida

NORMAS GENERALES

El Guía Canino debe utilizar objetos bien impregnados de su olor, sin exceder el tamaño indicado y de color que más o menos coincida con el terreno. El primer objeto se depositará en la primera parte el segundo en la segunda parte y el tercero al final. El olor del rastro debe alterarse lo menos posible al depositar el objeto. El GC no debe escarbar o pararse en un sitio. Los objetos se depositarán sobre el rastro, no al lado.

El Juez (JZ) interrumpirá el trabajo si el GC se aleja más de 10 m del rastro. En terreno difícil puede el JZ permitir una distancia mayor. La interrupción se realizará de todas formas si el JZ tiene la impresión que el perro por iniciativa propia ya no encuentra el rastro.

ORDENES

“Such”. Esta señal está permitida al inicio del rastro y después de cada objeto. También se permite una ocasional alabanza y una orden ocasional “busca”, salvo en los ángulos y el lugar donde están los objetos.

NORMAS DE REALIZACION

Al ser llamado, el GC se presenta con su perro al JZ. Antes de iniciar el rastro, al comienzo y durante todo el rastro ha de evitarse todo tipo de presión al perro. El GC sigue al perro y mantiene la distancia de 10 m., también cuando el trabajo se realice sin correa. En cuanto el perro localice el objeto debe señalarlo convincentemente o recogerlo, sin ayuda del GC. Al recogerlo puede quedarse quieto de pie, sentarse o ir hasta el GC. El seguir andando con el objeto o recogerlo echándose son faltas.

Puede señalarlo echado, sentado o de pie (alternativamente). Si el perro ha señalado el objeto, el GC irá hacia el perro, levanta el brazo para indicar que el perro lo ha encontrado. Después prosigue el rastro con el perro. Al terminar el trabajo, se entregarán los objetos encontrados al JZ.

Este ejercicio ha concluido cuando el JZ anuncia la puntuación.

PARTE B – OBEDIENCIA Y DESTREZA

PUNTUCION MAXIMA 100 puntos

Ejercicio 1: Seguimiento con correa	10 puntos
Ejercicio 2: Seguimiento libre	15 puntos
Ejercicio 3: Pisar material irregular	10 puntos
Ejercicio 4: Correr libre con llamado	10 puntos
Ejercicio 5: Pasar por entre un grupo de personas	10 puntos
Ejercicio 6: Pasar 3 obstáculos diferentes	15 puntos
Ejercicio 7: Pasar una tablón de madera elevado y estable	10 puntos
Ejercicio 8: Transporte y entrega	10 puntos
Ejercicio 9: Echado con distracción	10 puntos

NORMAS GENERALES

El inicio y la realización de los ejercicios se ordenarán por el Juez (JZ) o por una persona delegada por él.

El perro debe realizar los ejercicios rápida- y animadamente. En la posición inicial el perro se sentará al lado izquierdo del Guía Canino (GC), de manera que su hombro se encuentre pegado y a la altura de la rodilla del GC.

NORMAS DE REALIZACION

1. Seguimiento con correa

10 puntos

Orden: "Fuss"

Se permite esta orden cada vez que se inicie la marcha. El GC va donde el JZ con su perro a la correa, ordena sentado y se presenta. La correa debe ir distendida de la mano izquierda. Desde la posición inicial y con a la orden de "Fuss", el perro debe seguir al GC con atención, ánimo y precisión, con el hombro siempre a la altura de la rodilla izquierda del GC; debe sentarse rápida- y autónomamente en las paradas. Por parte del perro, el adelantarse, quedarse atrás o desviarse, así como una actitud de duda por parte del GC en los giros, cuentan como faltas.

Se hará un giro a la izquierda, uno a la derecha y un giro de 180 ° durante la marcha.

Se parará dos veces.

La última vez, se quitará la correa.

2. Seguimiento libre

15 puntos

Orden "¡Fuss!"

Esta orden está permitida cada vez que se emprende la marcha. Desde la posición inicial y con la orden "Fuss", el perro debe seguir al GC con atención, ánimo y precisión, con el hombro siempre a la altura de la rodilla izquierda del GC; debe sentarse rápida- y autónomamente en las paradas. El perro al adelantarse, quedarse atrás o desviarse, así como una actitud de duda por parte del GC en los giros, cuentan como faltas.

Durante la marcha se realizarán un giro a la izquierda, uno a la derecha y un giro de 180° , con una parada.

Durante el seguimiento libre se realizará una distracción mediante dos tiros (calibre 6 – 9mm) y ruido de motor.

El perro debe mostrar indiferencia ante los tiros. Si muestra miedo a los tiros o al ruido, será excluido de la prueba. Si el perro se muestra simplemente ansioso ante los tiros, se considerará aceptable mientras que permanezca bajo el control de su GC. Sólo un perro indiferente ante tiros y ruido puede obtener la puntuación máxima. Se retirarán de la prueba a perros agresivos y miedosos.

3. Pisar material irregular 10 puntos

Una superficie de unos 3 x 3 m se cubre con láminas de hojalata, rejas de construcción, cascotes o material parecido, todo lo anterior sobre piedras.

Orden "Fuss".

El GC adopta la posición inicial delante del obstáculo con su perro. Con la orden "Fuss", el GC sube al obstáculo y lo atraviesa en un ir y venir con su perro sin correa, haciendo una parada al volver. Después de salir del área el GC con su perro vuelven a la posición inicial.

4. Correr libre con llamada 10 puntos

Orden "a elección".

Desde la posición inicial, el GC suelta al perro según indicación del JZ. El GC no cambia de posición. Cuando el perro se haya alejado por lo menos 10 m, y a indicación del JZ el GC lo llama con la orden que quiera. El perro debe volver rápida- y animadamente.

5. Pasar por entre un grupo de personas 10 puntos

Orden "Fuss"

A indicación del JZ, el GC pasa con su perro sin correa por entre un grupo de por lo menos cuatro personas en movimiento. Efectuará por lo menos una parada dentro del grupo.

6. Obstáculos 15 puntos

Órdenes: "Fuss" - "Hopp"

El perro será llevado consecutivamente a tres obstáculos naturales bajo la orden "Fuss". Obstáculos adecuados son por ejemplo un arbusto, un bidón, o un poste. La altura puede oscilar entre por lo menos 0,4 m, y no más de 0,8m. Con la orden "Hopp", el perro debe saltar los obstáculos o pasar por encima de estos, El GC le sigue lateralmente.

7. Pasar un tablón de madera 10 puntos

Orden: "Fuss"

El perro es llevado a un tablón de madera fijo con rampa de subida. El tablón deberá ser unos 4,5 m de largo, 0,4 m. de alto y máx. 0,4 m. de ancho. Con la orden, "Fuss", el perro debe subir y pasar tranquilamente el tablón. El GC le sigue lateralmente con paso normal.

8. Transporte y entrega 10 puntos

Orden: "a elección"

El perro será alzado del suelo o de algún lugar algo elevado (por ejemplo una estiba) por el GC o un ayudante y lo llevará cargado unos 10 m, para entregar el perro en los brazos al ayudante o al GC respectivamente. Quién recibe el perro lo lleva cargado otros 10 m. y lo deja en el suelo. A indicación del JZ, el GC llamará su perro, vuelve a la posición inicial y ata la correa. El perro no debe mostrar agresividad ni hacia el GC ni hacia el ayudante.

9. Echado con distracción 10 puntos

Órdenes: "Platz" – "Sitz"

Al inicio del ejercicio, el GC deja al perro echado en un lugar indicado por el JZ, con la orden "Platz"; esto sin dejarle la correa u otro objeto al lado. Luego se aleja unos 30 pasos y se queda quieto, mirando hacia el perro. El perro debe quedar tranquilamente echado, sin influencia del GC, mientras el otro perro realice los ejercicios 1 a 8.

Durante el ejercicio 5, el GC formará parte del grupo. Después del ejercicio 5, el GC vuelve a su sitio original.

A indicación del JZ, el GC va hasta su perro y se para a su lado derecho. A otra indicación del JZ, el GC y el perro deberán volver rápidamente a la posición inicial.

La prueba concluye cuando el JZ anuncia el puntaje.

AREAS RURALES PS / AR Niveles A y B
ESCOMBROS PS / ES Niveles A y B

APARTADO B - OBEDIENCIA

Puntuación máxima:

50 puntos

Ejercicio 1. Seguimiento libre	10 puntos
Ejercicio 2. Sentado	5 puntos
Ejercicio 3. Echado con llamado	5 puntos
Ejercicio 4. Permanecer de pie con llamado	5 puntos
Ejercicio 5. Traer objeto en terreno llano	5 puntos
Ejercicio 6. Traer objeto pasando la <u>palizada</u>	5 puntos
Ejercicio 7. Enviar adelante con echado	5 puntos
Ejercicio 8. Echado con distracción	10 puntos

NORMAS GENERALES

El Juez (JZ) es libre de juzgar la obediencia en grupo (max. 3 perros).

El perro debe realizar los ejercicios rápida- y animadamente. En la posición inicial el perro se sienta al lado izquierdo del Guía Canino (GC), de manera que el hombro del perro no sobrepase la rodilla del GC.

El JZ da la orden de inicio del ejercicio. Todo lo demás como giros, paradas, cambios de ritmo, etc. se realizará sin indicación del JZ. Se permite al GC pedir instrucciones al JZ. Cuando el perro asume la posición inicial después de la posición sentado de frente, el perro puede ir directamente al lado izquierdo del GC, o hacer un círculo cerrado alrededor del GC en la dirección de las manijas del reloj.

NORMAS DE REALIZACION

1. Seguimiento libre 10 puntos

Orden: "Fuss"

La orden se permite al inicio y con los cambios de ritmo y después de cada alto. Desde la posición inicial, el perro debe seguir la marcha del GC con afán y atención; a partir de la orden "Fuss" y con el hombro siempre junto a la rodilla del lado izquierdo del GC. Debe sentarse rápida- y automáticamente en las paradas y permanecer orientado hacia adelante. El adelantarse, quedarse atrás o desviarse lateralmente, así como una actitud de duda por parte del GC en los giros, cuentan como faltas. Al final del ejercicio el GC pasa con su perro, a indicación del JZ, a través de un grupo de personas y para por lo menos una vez. El grupo debe estar en movimiento

Con el ritmo de marcha, se realizarán por lo menos un giro a la izquierda, uno a la derecha y uno de 180°. El cambio de ritmo de correr a paso lento se hará sin pasos intermedios de marcha. Las paradas se harán dos veces durante el ritmo de marcha.

Durante el seguimiento libre se realizará una distracción con dos tiros (calibre 6-9 mm) y ruido de motor.

El perro debe mostrar indiferencia a los tiros. Si tiene miedo a los tiros o al ruido, no superará la prueba. Si se muestra ansioso con los tiros se considerará aceptable siempre y cuando el perro no se escape del control del GC. Solo un perro indiferente al ruido del entorno y a los tiros, puede alcanzar la puntuación máxima. Los perros agresivos o miedosos deben ser excusados de la prueba.

2. Ejercicio de sentado

5 puntos

Orden: "Fuss" "Sitz"

Desde la posición inicial, el GC sale con su perro sin correa a su lado izq. hacia adelante. Después de 10 - 15 pasos, el perro debe sentarse rápidamente, a la orden "Sitz" o una señal, sin que el GC interrumpa su marcha o mire hacia atrás. Después de otros 30 pasos, el GC parará y se dará inmediatamente vuelta hacia el perro. A indicación del JZ, el GC vuelve hacia su perro y se coloca en posición inicial.

3. Echado con llamada

5 puntos

Órdenes: "Fuss", "Platz", "Komm", "Fuss"

Desde la posición inicial, el GC sale con su perro a su izq. y sin correa hacia adelante. Al cabo de 10 - 15 pasos, el perro debe echarse inmediatamente a la orden de "Platz" o una señal, sin que el GC altere el paso o mire hacia atrás. Después de otros 30 pasos en línea recta, el GC parará y se dará vuelta hacia el perro que está echado tranquilamente. A indicación del JZ, el GC llama al perro con la orden "Komm" o una señal. Éste debe correr rápida- y animadamente hacia él y sentarse al frente. Con una orden o señal el perro se colocará en posición inicial.

4. Permanecer de pie con llamada

5 puntos

Órdenes: "Fuss", "Steh", "Komm", "Fuss".

Desde la posición inicial, el GC sale con su perro a su izq. hacia adelante sin correa. Después de 10 - 15 pasos, el perro debe quedar quieto, de pie, con la orden "Steh" o una señal, sin que el GC altere la marcha o mire hacia atrás. Al cabo de otros 30 pasos en línea recta, el GC para y se vuelve hacia el perro que estará quieto de pie. A indicación del JZ el GC llama al perro con la orden "Komm" o una señal. El perro debe acercarse rápida- y animadamente y sentarse frente al GC. Con una orden o señal, el perro se colocará en posición inicial.

5. Traer objeto en terreno llano.

5 puntos

Órdenes: "Bring", "Aus", "Fuss"

Desde la posición inicial, el GC lanza un objeto de uso cotidiano que lleva consigo, a una distancia de unos 10 pasos. No dirá "Bring" hasta que el objeto haya caído al suelo y pare completamente. Con una sola orden o una señal, el perro, sentado sin correa junto al GC, correrá rápidamente hacia el objeto. Lo recogerá y lo traerá inmediatamente a la misma velocidad al GC. El perro debe sentarse ante el GC y mantener el objeto en la boca hasta que, después de una pequeña pausa, el GC lo coja con la orden "Aus" o una señal. Con una orden o señal, el perro volverá a su posición inicial. El GC debe permanecer en su lugar durante todo el ejercicio.

6. Traer objeto pasando la palizada (150cm altura en el vértice / ángulo 90°)

5 puntos

Órdenes: "Hopp", "Bring", "Aus", "Fuss".

El GC se coloca en posición inicial, a una distancia medida de la palizada, con el perro sentado, sin correa, junto al pie. Después lanza el objeto por encima de la palizada. Con la orden "Hopp" -"Bring" o una señal, el perro debe pasar por encima, recoger el objeto inmediatamente y volver por encima de la palizada. Debe sentarse ante el GC con el objeto en la boca, hasta que el GC, después de una pequeña pausa, lo coge con la orden "Aus" . Con una orden o señal, el perro se sentará en posición inicial.

El GC no debe moverse de su sitio durante el ejercicio.

7. Mandar hacia adelante con echado.

5 puntos

Órdenes: "Vorán", "Platz", "Sitz".

A indicación del JZ, el GC camina con el perro, sin correa, junto al pie, unos pasos hacia adelante, en dirección indicada. Después de unos 10 - 15 pasos el GC dará a su perro la orden "Vorán", se para y puede simultáneamente El perro debe desplazarse a paso ligero unos 40 pasos en la dirección indicada en línea recta. Con la orden "Platz" o una señal, el perro debe echarse inmediatamente. A indicación del JZ, el GC va a buscar al perro, parándose al lado derecho, y le da la orden "Sitz" o señal de colocarse en posición inicial.

8. Echado con distracción.**10 puntos**

Órdenes: "Platz", "Sitz".

Al inicio de las pruebas de otro u otros perros el GC ordena echarse a su perro con la orden "Platz" o una señal, en un lugar indicado por el JZ y sin dejar ningún objeto. Después, se alejará unos 40 pasos, gira y se queda quieto, mirando hacia el perro. El perro debe permanecer echado sin ningún tipo de influencia por parte del GC, hasta que otro perro complete el ejercicio 1-6. Durante el ejercicio 1 de otro perro, el GC se moverá en el grupo de gente. Una vez completado el ejercicio 1 por el otro perro el GC vuelve sin indicación a su sitio original. A indicación del JZ, el GC va hasta su perro y se coloca a su lado derecho. Con indicación del JZ, el GC le da la orden "Sitz". El perro y el GC volverán a la posición inicial.

Esta prueba finaliza con la notificación del resultado por el JZ.

OBEDIENCIA

AVALANCHAS PS / AV Niveles A, B y C
ACUÁTICO PS / AC Niveles A, B y C

Parte B - OBEDIENCIA

Puntuación máxima:	50 puntos
Ejercicio 1. Seguimiento libre	15 puntos
Ejercicio 2. Sentado	5 puntos
Ejercicio 3. Echado con llamada	5 puntos
Ejercicio 4. Permanecer de pie con llamada	5 puntos
Ejercicio 5. Traer objeto en terreno llano	5 puntos
Ejercicio 6. Mandar hacia adelante con echado	5 puntos
Ejercicio 7. Echado con distracción	10 puntos

NORMAS GENERALES

Es potestad del Juez (JZ) juzgar la obediencia en grupo (máx. 3 perros).

El perro debe realizar los ejercicios rápida y animadamente. En la posición inicial el perro se sienta al lado izquierdo del Guía Canino (GC), de manera que el hombro del perro no sobrepase la rodilla del GC.

El JZ da la orden de inicio del ejercicio. Todo lo demás como giros, paradas, cambios de ritmo, etc. se realizará sin indicación del JZ. Se permite al GC pedir indicaciones al JZ. Al pasar de la posición sentado en frente a la posición inicial el perro puede ir directamente a la izquierda del GC o hacer un círculo cerrado alrededor de él.

NORMAS DE REALIZACION

1. Seguimiento libre **10 puntos**

Orden: "Fuss"

La orden se permite al inicio y con los cambios de ritmo. Desde la posición inicial y a partir de la orden "Fuss", el perro debe seguir al GC con afán y atención, con el hombro siempre junto a la rodilla izq. del GC y sentarse rápida- e independientemente en las paradas y orientado hacia adelante. El adelantarse, quedarse atrás o desviarse lateralmente, así como una actitud de duda en el GC en los giros, cuentan como faltas. Al final del ejercicio a indicación del JZ el GC pasa con su perro a través de un grupo de personas y para por lo menos una vez. El grupo debe estar en movimiento

Con el ritmo de marcha, se realizarán por lo menos un giro a la izquierda, uno a la derecha y uno de 180°. El cambio de ritmo de correr a paso lento se hará sin pasos intermedios de marcha. Las paradas se harán dos veces durante el paso de marcha.

Durante el seguimiento libre se realizará una distracción con dos tiros (calibre 6-9 mm) y ruido de motor.

El perro debe mostrar indiferencia a los tiros. Si tiene miedo a los tiros o al ruido, no superará la prueba. Si el perro se muestra excitado durante los tiros se considera aceptable al no ser que salga del control del GC. Sólo un perro indiferente al ruido del entorno y a los tiros, puede alcanzar la puntuación máxima. Los perros agresivos o tímidos deben ser excusados de la prueba.

2. Ejercicio de sentado

5 puntos

Orden: "Fuss" "Sitz"

Desde la posición inicial, el GC sale hacia adelante con su perro sin correa y junto a su rodilla izq. Después de 10 - 15 pasos, el perro debe sentarse rápidamente, con la orden "Sitz" o una señal, sin que el GC interrumpa su marcha o mire hacia atrás. Después de otros 30 pasos, el GC parará y se dará inmediatamente vuelta hacia el perro. A indicación del JZ, el GC vuelve hacia su perro y se coloca en posición inicial.

3. Echado con llamada

5 puntos

Órdenes: "Fuss", "Platz", "Komm", "Fuss"

Desde la posición inicial, el GC sale hacia adelante con su perro sin correa y junto a su rodilla izq. Al cabo de 10 - 15 pasos, el perro debe echarse inmediatamente a la orden "Platz" o una señal, sin que el GC altere el paso o mire hacia atrás. Después de otros 30 pasos en línea recta, el GC parará y se dará vuelta hacia el perro que está echado tranquilamente. A indicación del JZ, llama al perro con la orden "Komm" o una señal. Éste debe correr animada- y rápidamente hacia el GC y sentarse al frente. Con una orden o señal el perro se colocará en posición inicial.

4. Permanecer de pie con llamada

5 puntos

Órdenes: "Fuss", "Steh", "Komm", "Fuss".

Desde la posición inicial, el GC sale hacia adelante con su perro sin correa, junto a su rodilla izq. Después de 10 - 15 pasos, el perro debe quedar quieto, de pie, con la orden "Steh" o una señal, sin que el GC altere la marcha o mire hacia atrás. Al cabo de otros 30 pasos en línea recta, el GC para y se da vuelta hacia el perro que estará quieto de pie. A indicación del juez, el GC llama al perro con la orden "Komm" o una señal. El perro debe acercarse con animada- y rápidamente y sentarse junto al frente. Con una orden o señal, el perro se colocará en posición inicial.

5. Traer objeto en terreno llano.

5 puntos

Órdenes: "Bring", "Aus", "Fuss"

Desde la posición inicial, el GC lanza un objeto de uso cotidiano que lleva consigo, a una distancia de unos 10 pasos. No dirá "Bring" hasta que el objeto se haya posado en el suelo y termine de moverse. Con una sola orden o una señal, el perro, sentado sin correa junto al GC, correrá rápidamente hacia el objeto. Lo recogerá y lo traerá enseguida al GC. El perro debe sentarse ante el GC y mantener el objeto en la boca hasta que después de una pequeña pausa el GC y con la orden "Aus" o una señal toma el artículo en mención. Con una orden o señal, el perro volverá a la posición inicial. El GC debe permanecer en su lugar durante todo el ejercicio.

6. Mandar hacia adelante con echado.

5 puntos

Órdenes: "Vorán", "Platz" "Sitz".

A indicación del JZ, el GC camina con el perro, sin correa y junto a su rodilla izq. unos pasos en la dirección indicada. Después de unos 10 - 15 pasos el GC dará a su perro la orden "Vorán" y para. Puede levantar el brazo una vez. El perro debe desplazarse a paso ligero unos 40 pasos en la dirección indicada. Con la orden "Platz" o una señal, el perro debe echarse inmediatamente. A indicación del JZ, el GC va a buscar al perro, pasando al lado derecho, le ordena "Sitz" o señal para colocarse en posición inicial.

7. Echado con distracción.

10 puntos

Órdenes: "Platz", "Sitz".

Al inicio del ejercicio de otro perro, el GC ordena echado a su perro junto con uno o varios otros perros y a la orden de "Platz" o una señal, en un lugar indicado por el JZ y sin dejar

ningún objeto con el perro. Se alejará unos 40 pasos, gira y se queda quieto, mirando hacia perro. El perro debe permanecer echado sin ningún tipo de influencia por parte del GC, hasta que otro perro complete los ejercicios 1 - 5. Durante el ejercicio 1 de otro perro, el GC se moverá en el grupo de auxiliares. Al terminar el ejercicio 1 el otro perro, el GC vuelve sin indicación a su sitio de espera. A indicación del JZ, el GC va hacia el perro y se coloca a su derecha. De nuevo con indicación del JZ el GC y el perro volverán a la posición inicial.

Esta prueba finaliza con la notificación del resultado por el JZ.

DESTREZA

RASTRO	PS / RS	Niveles A y B
ÁREAS RURALES	PS / AR	Niveles A y B
ESCOMBROS	PS / ES	Niveles A y B

APARTADO C- DESTREZA

Puntuación Máxima	50 puntos
Ejercicio 1. Tabla sobre bidones, móvil.	5 puntos
Ejercicio 2. Balancín	5 puntos
Ejercicio 3. Escalera, horizontal	10 puntos
Ejercicio 4. Salto de longitud	5 puntos
Ejercicio 5. Paso por tubos reptar	5 puntos
Ejercicio 6. Pisar materiales desagradables	5 puntos
Ejercicio 7. Control a distancia	10 puntos
Ejercicio 8. Transporte y entrega	5 puntos

NORMAS DE REALIZACION

1. Tabla sobre bidones, móvil 5 puntos

Obstáculo: dos bidones iguales de unos 0,40 m de diámetro. Una tabla de madera de unos 4 m de largo y 0,30 m. de ancho.

Órdenes: "Hopp" / "Fuss" ("Hopp dos voces opcionales, Fuss")

El Guía Canino (GC) se coloca en posición inicial a una distancia indicada del obstáculo. Con la orden "Hopp" y una señal, el perro debe saltar a la tabla y quedarse en la primera mitad a la orden "Bleib". Puede quedar de pie, sentado o echado. A indicación del Juez (JZ), el GC acompaña al perro hasta el final de la tabla y el perro baja. Con la orden "Fuss" o una señal vuelve a la posición inicial. El perro debe atravesar toda la tabla sin miedo y sin intentar bajarse lateralmente.

2. Balancín 5 puntos

Obstáculo: Una Tabla de madera de unos 4 m de longitud y 0,3 m. de ancho. Se pone sobre un bidón de unos 0,4 m de diámetro.

Órdenes: "Vorán" / "Fuss" / a elegir.

El GC se coloca con su perro en posición inicial a una distancia indicada del obstáculo. Con la orden "Vorán" y una señal, el perro camina hasta el punto de equilibrio de la tabla, la hace inclinar hacia el otro lado, baja y sale de la tabla.

Después del cambio de inclinación de la tabla, el GC puede seguir lateralmente al perro, pero sin ayudarlo. No puede tocar al perro ni la tabla. Después de pasar la tabla, el GC llama al perro con la orden "Fuss" o una señal a la posición inicial. El perro debe pasar toda la tabla sin miedo y sin intentar bajarse lateralmente.

3. Escalera horizontal. 10 puntos

Obstáculo: Una escalera de peldaños de madera colocada sobre 2 bases de 0,5 m de altura. Longitud unos 4 m. y ancho unos 0,5 m. Distancia entre peldaños 0,3 m. Ancho de los peldaños 5 cm. Se antepone una rampa o escalón para permitir la subida del perro.

Órdenes: "Vorán", "Fuss".

El GC con su perro se coloca en posición inicial a una distancia indicada del obstáculo. Con la orden "Vorán" y una señal, el perro sube a la escalera y pasa hasta el último peldaño del lado opuesto. Aquí el GC lo baja y con la orden "Fuss" o una señal vuelve a la posición inicial. El perro debe pisar todos los peldaños y no las maderas laterales. El GC puede caminar al lado del perro pero sin tocar la escalera o el perro.

4. Salto largo 5 puntos

Obstáculo: pozo de agua; saltador, etc. ancho: 1,50 m.; profundidad: 0,3 m; largo: 1 m.

Órdenes: "Hopp", "Steh", "Fuss".

El GC se coloca con el perro en posición inicial a una distancia indicada del obstáculo. Con la orden "Hopp" y una señal, el perro debe pasar el obstáculo. Después del salto debe quedarse quieto a la orden "Steh" o una señal. A indicación del JZ, el GC se acerca al perro y con la orden "Fuss" o una señal le lleva al siguiente obstáculo.

5. Paso por tubos 5 puntos

Obstáculo: tubo de unos 0,5 m de diámetro y unos 3 m de longitud.

Orden: "Kriech" / a elegir / "Fuss"

El GC con su perro se coloca en posición inicial a una distancia indicada del obstáculo. Con la orden "Kriech" y una señal, el perro pasa a través del tubo. Después de salir, el perro se quedará quieto a la orden y una señal. Se puede quedar de pie, sentado o echado. A indicación del JZ, el GC va hasta el perro y le ordena la posición inicial con "Fuss" o una señal.

6. Pisar material irregular 5 puntos

Obstáculos: Una superficie de unos 3 x 3 m con piedras, se cubre con materiales irregulares (láminas de hojalata, rejas de construcción, cascotes, o material parecido).

Orden: "Fuss".

El GC adopta la posición inicial con su perro delante del obstáculo. Con la orden "Fuss", el GC sube al obstáculo y lo atraviesa en un ir y venir con su perro sin correa y haciendo una parada en el camino de vuelta. Después de salir del área el GC con su perro vuelve a la posición inicial.

7. Control a distancia. 10 puntos

Implementos: 1 cono y 3 puntos marcados a una distancia de unos 40 m: Estibas, bidones o similares. Altura máxima, 0,6 m.

Órdenes: "Revier o Vorán", "Hopp", "Komm", "Fuss"

El GC se coloca con su perro en posición inicial. A indicación del JZ, el GC, sin cambiar su posición, manda al perro con la orden "Vorán" o "Revier" y una señal a un punto a una distancia de unos 20 m, marcado con un cono.

Con otra indicación del JZ el GC manda al perro, sin cambiar de posición, con la orden "Vorán" o "Revier" y una señal a un primer obstáculo. Con la orden "Hopp" el perro debe subirse de un salto y quedarse quieto. El mismo procedimiento debe emplearse en el segundo y tercer obstáculo. El JZ ordena la secuencia de obstáculos (de izq. a derecha o viceversa). Después del 3er obstáculo y a la orden de "Komm" y una señal el perro debe volver al GC, sentándose al frente. Con la orden "Fuss" o una señal vuelve a la posición inicial.

8. Transporte y entrega

5 puntos

Orden : " a elección."

El perro será alzado del suelo o de algún lugar algo elevado (por ejemplo una estiba) por el GC o un ayudante y lo llevará cargado unos 10 m para entregarle el perro en los brazos al ayudante o al GC respectivamente. Quién recibe el perro lo lleva cargado otros 10 m. y lo deja en el suelo. A indicación del JZ, el GC llamará a su perro, vuelve a la posición inicial y ata la correa. El perro no debe mostrar agresividad ni hacia el GC ni hacia el ayudante.

Este ejercicio finaliza con la notificación del resultado por parte del JZ.

DESTREZA

AVALANCHAS PS / AV Niveles A, B y C

Apartado C - Destreza

Puntuación máxima	50 puntos
1. Ejercicio: Seguimiento de la huella	15 puntos
2. Ejercicio: Traslado en vehículo	15 puntos
3. Ejercicio: Control a distancia	10 puntos
4. Ejercicio: Transporte	10 puntos

NORMAS DE REALIZACION

1. Seguimiento de huella **15 puntos**

Orden: "Spur"

El Guía Canino (GC) puede realizar el ejercicio con o sin esquís de travesía en el nivel A. En los niveles B y C son obligatorios los esquís.

Se asume la posición inicial sin correa. De ahí el GC, seguido por su perro, debe desplazarse la distancia que le ordene el JZ que son unos 500m. aprox. Al empezar, el GC da al perro la orden "Spur" y una señal la que puede repetir varias veces durante el trayecto.

El perro debe colocarse detrás del GC, sin demora, y seguir en sus huellas, sin empujarle o estorbarle. No puede desviarse de su huella, adelantarse o quedarse atrás. La distancia ideal entre GC y perro es de 1 m. a 1,5 m..

2. Transporte en Vehículo. **15 puntos**

Vehículo: Vehículos de pista, telesilla, helicóptero, o similar.

Orden: a elegir

El GC y el perro se colocan en posición inicial a una distancia indicada del medio de transporte en cuestión.

Cualquier tipo de transporte normal puede emplearse, siempre observando las normas de seguridad.

Al perro se le sube al medio de transporte parado. Después del trayecto o vuelo, el GC baja con su perro, se pone en el suelo al lado del vehículo y se coloca en posición inicial con el perro con la orden "Fuss" o una señal.

3. Control a distancia. **10 puntos**

Implementos: Un cono y 3 puntos claramente marcados a una distancia de unos 40 m.

Órdenes: "Revier o Voran", "Komm", "Fuss"

El GC se coloca con su perro en posición inicial. A indicación del JZ, el GC, sin cambiar su posición, manda al perro con la orden "Voran" o "Revier" y una señal a un punto marcado con un cono a una distancia de unos 20 m.

Con otra indicación del JZ el GC sin cambiar de posición manda al perro al primer punto, con la orden "Voran" o "Revier" y una señal quedarse quieto. El GC le manda después al siguiente punto, donde también debe quedarse quieto. Igualmente en el tercer punto. El JZ ordena el sentido (der. a izq. o viceversa) en que debe se debe enviar al perro. Después del tercer punto, el perro vuelve, llamado por el GC con "Komm" o una señal, y se sienta ante él. Con la orden "Fuss" o una señal vuelve a la posición inicial. El GC ata su perro a la correa y se dirige al JZ.

4. Transporte y entrega **10 puntos**

Órdenes: "Steh", "Platz"

El perro atado a la correa, permanecerá quieto de pie, con la orden "Steh" o una señal. El

perro será levantado del suelo por el GC o un ayudante y colocado en una primera superficies plana con una altura de aprox. 1,5 m. El perro será alzado por otro ayudante o por el GC a un 2º nivel. El perro no debe mostrar agresividad hacia el GC ni hacia los ayudantes. Cuando el perro se encuentra seguro en el 2º nivel, el GC da la orden "Platz" o una señal.

Esta prueba finaliza cuando el JZ notifica el resultado.

DESTREZA

ACUÁTICA PS / AC Niveles A, B y C

APARTADO C - DESTREZA

Puntuación máxima	50 puntos
Ejercicio 1: Saltar a y de un bote	10 puntos
Ejercicio 2: Subir a una tabla de surf	10 puntos
Ejercicio 3: Traslado en una tabla de surf	10 puntos
Ejercicio 4: Control a distancia	10 puntos
Ejercicio 5: Transporte	10 puntos

NORMAS DE REALIZACION

1. Saltar de y a un bote **10 puntos**

Órdenes: "Fuss", "Hopp", "Sitz", "Komm", "Fuss".

Desde la posición inicial, a la orden de "Hopp" y una señal el perro debe saltar a un bote en el agua y con la orden "Sitz" o una señal sentarse y permanecer tranquilo. A indicación del Juez (JZ) , el perro debe saltar del bote a la orden de "Komm" o una señal volver al Guía Canino (GC) y sentarse ante él. Con la orden "Fuss" o una señal, se colocará en posición inicial.

2. Subirse a una tabla de surf. **10 puntos**

Órdenes: "Salta", "Platz"

Desde la posición inicial con la orden "Hopp" y una señal el perro debe subir a una tabla de surf en aguas no profundas. A la orden de "Platz" o una señal, el perro se echa. La tabla debe ser alcanzable para el perro sin nadar. El GC puede ayudar al perro sujetando la tabla.

3. Traslado sobre una tabla de surf. **10 puntos**

Orden: "Hopp"

A indicación del JZ el GC empuja la tabla de surf con el perro encima en la dirección indicada unos 20 m. El perro debe permanecer tranquilo y quedarse echado hasta que el GC le mande bajar con la orden "Hopp" y una señal.

3. Control a distancia. **10 puntos**

2 botes o tablas de surf, a 40 m de la orilla y a 40 m de uno a otro.

Órdenes: "Revier o Voran", "Komm", "Fuss"

El GC se coloca con su perro en posición inicial en la orilla. A indicación del JZ, el GC, sin cambiar su posición, manda al perro con la orden "Voran" o "Revier" y una señal al primer bote / tabla. En cuanto lo haya alcanzado, el GC le manda al segundo bote / tabla.

El JZ decide el orden de acudir al bote / tabla al inicio del ejercicio. Desde el segundo bote / tabla, el perro vuelve, llamado por el GC con "Komm" o una señal, y se sienta ante él. Con la orden "Fuss" o una señal vuelve a la posición inicial.

4. Transporte y entrega. **10 puntos**

Orden : a elección

El perro se alzará del suelo o de algún lugar algo elevado por el GC o por un ayudante y se le

llevará unos 10 m para entregarle el perro al ayudante o al GC respectivamente. Quién recibe el perro lo cargará igualmente unos 10 m y le depositará en el suelo. A indicación del JZ, el GC llamará su perro, vuelve a la posición inicial, ata la correa y se dirige al JZ . El perro no debe mostrar agresividad ni hacia el GC ni hacia el ayudante.

Este ejercicio finaliza con la notificación del resultado por el JZ.

PRUEBA

RASTRO PS / RS Nivel A

Se compone de:	Olfateo	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Desempeño	50 puntos
	Puntuación Máxima:	300 puntos

Parte A - OLFA TO	200 puntos
Mantener el rastro	100 puntos
Objetos 5 x 4 puntos	20 puntos
Señalización de la persona:	80 puntos

Tiempo: 20 minutos.

Rastro ajeno por Trazador (TR). 1000 pasos (longitud del paso 70 cm.), 90 minutos de antigüedad; cambios en el terreno 5 ángulos; 5 objetos de uso cotidiano de tamaño máximo de un zapato.

El TR acostado o sentado al final.

Sin correa o con correa de 10 m.

NORMAS GENERALES

Un observador debe dar al Juez (JZ) la información exacta acerca del recorrido, ya que el TR no estará presente puesto que debe encontrarse al final del rastro a más tardar al iniciarse el trabajo con el perro.

El Guía Canino (GC) debe indicar al JZ antes de empezar la clase de señalización que el perro utilizará.

Se deben utilizar prendas del tamaño indicado, usadas para garantizar se hayan impregnado bien del olor, y cuyo color no se distinga sustancialmente del terreno. De ser posible el olor del rastro no debe alterarse al depositarse el objeto. El TR no debe escarbar o pararse. Los objetos se colocarán sobre el rastro, no al lado.

El JZ interrumpirá el trabajo si el GC se aleja más de 10 m del rastro. En terreno difícil, el JZ puede permitir una distancia mayor. La interrupción se hará de todas formas si el JZ tiene la impresión de que el perro por iniciativa propia ya no encuentra el rastro.

Ordenes

“Such”. La orden se permite al inicio y después de cada objeto. También se permite una ocasional alabanza y una orden ocasional de “Such”, salvo en los ángulos y junto a los objetos.

NORMAS DE REALIZACIÓN

Al ser llamado el GC con su perro acude al JZ.

El inicio, en un recorrido sin marcar de una distancia de 20 m, será descrito claramente por el JZ.

Antes, al comienzo y durante el rastro está prohibido cualquier tipo de presión al perro. El GC sigue al perro y mantiene la distancia de 10 m, incluso si trabaja sin correa. En cuanto el perro encuentre un objeto, lo debe recoger o señalar de forma convincente, sin ayuda del GC. Lo puede recoger de pie, sentado o volviendo al GC. El seguir con el objeto o recogerlo echado se considera falta. La señalización se puede hacer echado, sentado o de pie (incluso alternando). Cuando el perro haya señalado el objeto, el GC va donde él. Levanta el objeto, para indicar la localización. Después prosiguen el rastro.

Al encontrar el perro al TR, el GC se quedará parado. El perro debe señalar la localización de forma clara, con ladrido, con Bringsel o señalización libre. El perro ha de permanecer en un círculo de máximo 2 m. del TR, hasta que llegue el GC. En caso de utilizar Bringsel o señalización libre, el perro debe llevar al GC por la vía mas corta hasta el TR. El GC va donde el perro a indicación del JZ.

Después de terminar el rastro, el GC ata al perro, va donde el JZ, se coloca en posición inicial y entrega los objetos encontrados y notifica que ha terminado.
La prueba termina cuando el GC indica que ha finalizado y el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA RASTRO PS / RS Nivel B

Se compone de:	Olfato	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación Máxima:	300 puntos

APARTADO B - OLFATO:

Puntuación máxima	200 puntos
Mantener el rastro	100 puntos
Objetos 6 x 3 puntos, 1 x 2 puntos	20 puntos
Señalización de la persona	80 puntos

Tiempo: 45 minutos.

Rastro ajeno por Trazador (TR) 2000 pasos (longitud del paso 70 cm.); 180 minutos de antigüedad, cambios en el terreno 7 ángulos adaptados al terreno, con por lo menos 2 ángulos agudos y 7 objetos de uso cotidiano de tamaño máximo 15 x 5 x 5 cm.

El TR acostado o sentado al final.

Sin correa o con correa de 10 m.

NORMAS GENERALES

Un observador debe dar al Juez (JZ) información exacta acerca del recorrido, ya que el TR no estará presente puesto que debe encontrarse al final del rastro a más tardar al iniciarse el trabajo con el perro.

El Guía Canino (GC) debe indicar antes de empezar al JZ la clase de señalización que se utilizará.

Sólo se pueden usar objetos bien impregnados de olor, sin sobrepasar el tamaño máximo indicado (máx. 15 x 5 x 5cm) y cuyo color no se distinga sustancialmente del terreno. El olor del rastro no debe alterarse en lo posible al depositarse el objeto.

El TR no debe escarbar o pararse. Los objetos se colocarán sobre el rastro, no al lado.

El JZ interrumpirá el trabajo si el GC se aleja más de 10 m del rastro. En terreno difícil el JZ puede permitir una distancia mayor. La interrupción se realizará de todas formas si el JZ tiene la impresión de que el perro por iniciativa propia ya no encuentra el rastro.

Órdenes

“Such”. La orden se permite al inicio y después de cada objeto. También se permite una ocasional alabanza y una orden ocasional de “Such” salvo en los ángulos y junto a los objetos.

NORMAS DE REALIZACIÓN

Al ser llamado, el GC con su perro acude al JZ.

El punto de partida se encontrará en un área de 20 x 20 m, marcado por un objeto de identificación. El JZ dará una descripción clara de los alrededores. Después, el perro debe encontrar el punto de partida / objeto de identificación, cuarteando, en no más de 5 minutos. La evaluación del trabajo empieza cuando el perro tome el rastro.

No se puede ejercer presión ni antes, ni al comienzo, ni durante el rastro.

El GC sigue al perro y mantiene la distancia de 10 m, incluso si trabaja sin correa. En cuanto el perro encuentre un objeto, lo debe recoger, traer o señalar de forma convincente, sin ayuda del GC. La señalización puede realizarse de pie, sentado o echado. El GC deja caer la correa de rastreo y va donde el perro. Levanta el objeto, para indicar la localización. Después prosiguen

el rastro.

Al encontrar el perro al TR, el GC se quedará parado. El perro debe señalar la localización de forma clara, con ladrido, con Bringsel o señalización libre. El perro ha de permanecer en un círculo de máximo 2 m del TR, hasta que llegue el GC. En caso de utilizar Bringsel o señalización libre, el perro debe llevar al GC por la vía mas corta hasta el TR. El GC va donde el perro a indicación del JZ.

Después de terminar el rastro, el GC ata al perro, va donde el JZ, se coloca en posición inicial y entrega los objetos encontrados y notifica que ha terminado

La prueba termina cuando el GC indica que ha finalizado y el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA

ÁREAS RURALES PS / AR Nivel A

Se compone de:	Venteo / Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación máxima	300 puntos

APARTADO A - BÚSQUEDA

Puntuación máxima		200 puntos
Ejercicio de señalización:		20 puntos
Intensidad del trabajo y control del perro:		50 puntos
Actitud del Guía Canino (GC):		10 puntos
Señalización de 2 figurantes (F)	2 x 60 puntos	120 puntos

Tiempo:

15 minutos máx. para la búsqueda sin ejercicio de señalización, terreno abierto y cubierto; según el terreno 10.000 - 15.000 m².

Dos figurantes.

NORMAS GENERALES:

Antes de iniciar la búsqueda, se le hará saber al Juez (JZ) el tipo de señalización que emplea el perro ("Ladrido", "Bringsel" o "Ir / Volver"). El GC decide el sistema de búsqueda y lo notificará al JZ. El perro preparado para la búsqueda puede usar un chaleco y/o un collar.

En el caso de "Ir / Volver", el perro corre entre el GC y el F repetidamente por la vía más rápida hasta que lleva al GC donde el F.

Para que todos los perros tengan la misma oportunidad, varias personas con perros cruzarán el terreno unos 15 minutos antes de comenzar la prueba. Los F entrarán con la dirección del viento, unos 10 min. antes de iniciar el trabajo el perro, fuera de vista para GC y perro.

NORMAS DE REALIZACION

Ejercicio de señalización

El lugar de la señalización se encontrará fuera del terreno de búsqueda. El F debe acudir al escondite sin ser visto por el perro.

A indicación del JZ, el GC prepara al perro para búsqueda y lo manda con una única orden o señal hacia el F, sentado o acostado a la vista a unos 30 m. El perro debe señalarlo de manera clara y sin ayuda del GC. El GC notificará la señalización. Según el tipo de señalización y a indicación del JZ, el GC va donde el F o el perro lo y el GC indicará la localización al JZ. Ordenará echado a 3 m del F. El perro debe estar tranquilo, sin molestar de ninguna manera en la labor de rescate.

A indicación del JZ, el GC va a buscar a su perro y vuelve donde él.

Trabajo de búsqueda

El GC esperará fuera de vista con su perro, hasta que se le llame.

El GC iniciará el trabajo desde un punto que considere adecuado, pero no desde el lado donde los F hayan entrado al terreno. Se tendrá en cuenta la dirección del viento. El perro debe batir el terreno según indicación de su GC. Se comprobará la intensidad del trabajo y el control sobre el perro. El GC no dejará el punto de partida hasta que lo diga el JZ.

Los F deberán estar acostados o sentados y tranquilos. El perro debe tener la posibilidad de contacto directo o visual con ellos. Se cambiarán de lugar después de cada perro.

El perro debe señalar la localización del F de forma clara. El GC, indicando la localización al JZ,

no se puede acercar al perro hasta que lo diga el JZ. Si el perro señala ladrando, debe permanecer en un círculo de no más de 2m. del F, hasta que llegue el GC. Se tendrán en cuenta las características del terreno. Si utiliza "Bringsel" o "Ir / Volver", debe llevar al GC hasta el F por la vía mas directa.

Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.

Esta parte de la prueba termina cuando el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA

ÁREAS RURALES PS / AR Nivel B

Se articula en:	Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación máxima	300 puntos

Apartado A - Búsqueda:

Puntuación máxima:		200 puntos
Ejercicio de señalización:		10 puntos
Intensidad en el trabajo y control del perro:		30 puntos
Actitud del Guía Canino (GC):		10 puntos
Señalización de 5 Figurantes (F)	5 x 30 puntos	150 puntos

Tiempo: 30 minutos máx. para la búsqueda sin ejercicio de señalización. Terreno abierto y cubierto por lo menos en un 50 % o edificios
Según terreno 25.000 m² - 30.000 m².
5 Figurantes (F).

NORMAS GENERALES

Se admiten escondites sin posibilidad de contacto visual o de alcance para el perro. No podrán encontrarse a más de 2 m de altura.

Antes de iniciar la búsqueda, se le hará saber al Juez (JZ) el tipo de señalización que emplea el perro (Ladrido, "Bringsel" o "Ir / Volver"). El GC decide el sistema de búsqueda y lo notificará al JZ. El perro preparado para la búsqueda puede usar un chaleco y/o un collar.

En el caso de "Ir / Volver", el perro corre entre el GC y el F repetidamente por la vía más rápida hasta que lleva al GC donde el F.

Para que todos los perros tengan la misma oportunidad, varias personas con perros cruzarán el terreno unos 15 minutos antes de comenzar la prueba. Los F entrarán con la dirección del viento, unos 10 min. antes de iniciar el trabajo el perro, fuera de vista para GC y perro.

NORMAS DE REALIZACION

Ejercicio de señalización:

El lugar de la señalización se encontrará fuera del terreno de búsqueda. El F debe acudir al escondite sin ser visto por el perro.

A indicación del JZ, el GC prepara al perro para búsqueda y lo manda con una única orden o señal al F, sentado o acostado a la vista a unos 30 m. El perro debe señalarla de manera clara y sin ayuda del GC. El GC notificará la señalización. Según el tipo de señalización y a indicación del JZ, el GC va donde el F o el perro al GC, quién indicará la localización al JZ. Ordenará echado al perro a 3 m del F. El perro debe estar tranquilo, sin molestar de ninguna manera en la labor de rescate.

A indicación del JZ, el GC va a buscar a su perro y vuelve donde él.

Trabajo de búsqueda:

El GC esperará fuera de vista con su perro, hasta que se le llame.

El GC iniciará el trabajo desde un punto que considere conveniente, pero no desde el lado donde hayan entrado al terreno los F. Se tendrá en cuenta la dirección del viento. El perro debe batir el terreno según indicación de su GC. Se comprobará la intensidad del trabajo y el control sobre el perro. El GC no dejará el punto de partida hasta que lo diga el JZ.

Los F deberán estar acostados o sentados y tranquilos. El perro no debe tener posibilidad de contacto directo o visual con ellas. Se cambiarán de lugar después de cada perro.

El perro debe señalar la localización de los F de forma clara. El GC, indicando la localización al

JZ, no se puede acercar al perro hasta que lo diga el JZ. Si el perro señala ladrando, debe permanecer en un círculo de no más de 2m. del F, hasta que llegue el GC. Se tendrán en cuenta las características del terreno. Si utiliza "Bringsel" o "Ir / Volver", debe llevar al GC hasta el F por la vía más directa.

Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.

Esta parte de la prueba termina cuando el GC indica que ha finalizado y el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA

ESCOMBROS PS / ES Nivel A

Se articula en:	Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación máxima total	300 puntos

APARTADO A - BUSQUEDA

Puntuación máxima	200 puntos
Ejercicio de señalización:	20 puntos
Intensidad en el trabajo y control del perro:	40 puntos
Actitud del Guía Canino (GC):	20 puntos
Señalización de 2 Figurantes (F) 2 x 60 puntos	120 puntos

Tiempo: 15 minutos para la búsqueda, sin ejercicio de señalización.
Terreno de escombros de 400 m² a 600 m², en uno o en varios niveles.
2 figurantes (F).

NORMAS GENERALES

Dos F escondidos sin posibilidad de contacto visual o de alcance para el perro.
Distracción: Fuego, ruido de motor, golpes de martillo, de tambor, etc. así como tiros al lado del campo de escombros.
Antes de iniciar la búsqueda, se le hará saber al Juez (JZ) el tipo de señalización que emplea el perro: (Ladrido, "Bringsel" o "Ir / Volver". El perro preparado para la búsqueda puede usar un chaleco y/o un collar. En el caso de "Ir / Volver", el perro corre entre el GC y el F repetidamente por la vía más rápida hasta que lleva al GC donde el F.
El GC no puede entrar al terreno de los escombros hasta que lo diga el JZ.
Los F deben encontrarse a una distancia de por lo menos 10 m. uno del otro. Estos deben estar en sus lugares por lo menos 15 minutos antes de empezar a trabajar el perro. Los escondites utilizados por el perro anterior deben dejarse abiertos y cambiarse después de cada pasada, pero se pueden volver a utilizar más tarde.
Justo antes de empezar a trabajar el perro y durante su trabajo, se cruzarán los escombros por al menos 3 auxiliares.

NORMAS DE REALIZACION

Ejercicio de señalización:

El trabajo empieza 10 m delante del sitio (marcado en el suelo) donde un F se encuentra dentro en un tubo con tapa o en una caja. El sitio estará fuera del terreno de búsqueda y será fácilmente reconocible. Se le enseñará el sitio al GC.
A indicación del JZ, el GC prepara al perro para la búsqueda y manda al perro al tubo / caja. Al captar el olor, el perro debe señalar. Después de la señalización y a indicación del JZ, el GC puede moverse de su posición e ir en busca del perro.
Luego se le ordena echado al perro a 3 m. de distancia del tubo / caja. El perro debe permanecer tranquilo, sin molestar en el trabajo de rescate. El GC ayuda a sacar al F. Cuando la apertura es lo suficientemente grande, va en busca del perro y lo deja entrar hasta el F. A indicación del JZ, el GC recoge al perro y se acerca con el hasta el JZ.
Al iniciarse el trabajo se permite una orden y señal simultáneamente. No se permiten órdenes o señales que puedan ayudarle al perro a señalar.

Trabajo de búsqueda:

El GC esperará fuera de vista con su perro , hasta que se le llame.

El GC inicia su trabajo desde un punto que considere adecuado, mas no por el lado donde hayan ingresado al terreno los F. Se tendrá en cuenta la dirección del viento. El perro debe batir el terreno según indicación de su GC. Se comprobará la intensidad del trabajo y el control sobre el perro.

El perro debe señalar la localización del F de forma clara. El GC, indicando la localización al JZ, no se puede acercar al perro hasta que lo ordene el JZ. Si el perro señala ladrando, debe permanecer en un círculo de no más de 2 m. del F, hasta que llegue el GC. Si utiliza "Bringsel" o "Ir / Volver" debe llevar al GC hasta el F por la vía mas directa.

Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total del trabajo de búsqueda. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.

Esta parte de la prueba termina cuando el GC indica que ha finalizado y el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA ESCOMBROS PS / ES Nivel B

Se articula en:	Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación máxima total	300 puntos

APARTADO B - BUSQUEDA

Puntuación máxima:	200 puntos
Ejercicio de señalización:	10 puntos
Intensidad en el trabajo y control del perro:	30 puntos
Actitud del Guía Canino (GC):	10 puntos
Señalización de 5 Figurantes (F) 5 x 30 puntos	150 puntos

Tiempo: 40 minutos para la búsqueda, sin ejercicio de señalización.
Terreno de escombros de 400 m² a 800 m², en uno o varios niveles.
Cinco (5) F.

NORMAS GENERALES

Cinco F sin posibilidad de contacto visual o de alcance para el perro.
Distracción: Fuego, ruido de motor, golpes de martillo, de tambor, etc. así como tiros al lado del campo de escombros.
Antes de iniciar la búsqueda, se le hará saber al Juez (JZ) el tipo de señalización que emplea el perro: (Ladrido, "Bringsel" o "Ir / Volver"). El perro preparado para la búsqueda puede usar un chaleco y/o un collar. En el caso de "Ir / Volver", el perro corre entre el GC y el F por la vía más directa y lleva al GC hasta el F.
El GC no puede entrar al terreno de los escombros hasta que lo diga el JZ.
Los F deben encontrarse a una distancia de por lo menos 10 m uno de otro y deben estar en sus lugares por lo menos 15 minutos antes de empezar a trabajar el perro. Los escondites utilizados por el perro anterior deben dejarse abiertos y cambiarse después de cada pasada, pero se pueden reutilizar más tarde.
Justo antes de empezar a trabajar el perro y durante su trabajo, se cruzarán los escombros por al menos 3 ayudantes.

NORMAS DE REALIZACION

Ejercicio de señalización:

El trabajo empieza 10 m delante del sitio (marcado en el suelo) donde un F se encuentra escondido en un tubo con tapa o en una caja. El sitio estará fuera del terreno de búsqueda y será fácilmente reconocible. Se le enseñará el sitio al GC.
A indicación del JZ, el GC prepara al perro para la señalización y manda al perro al tubo / caja. Al captar el olor, el perro debe señalar. Después de la señalización y a indicación del JZ, el GC puede moverse de su posición e ir en busca del perro.
Después se le ordena echado al perro a 3 m de distancia del tubo / caja. El perro debe permanecer tranquilo, sin molestar en el trabajo de rescate de ninguna manera. El GC ayuda a sacar al F. Cuando la apertura es lo suficientemente grande, va en busca del perro y le deja entrar hasta el F. A indicación del JZ, el GC recoge al perro y se acerca con él hasta el JZ.
Al iniciarse el trabajo se permite una orden y señal simultáneamente. No se permiten órdenes o señales que puedan ayudarle al perro a señalar.

Trabajo de búsqueda:

El GC esperará fuera de vista con su perro, hasta que se le llame.
Se iniciará el trabajo por un punto que el GC considere adecuado, mas no por el lado donde

hayan ingresado al terreno los F. Se tendrá en cuenta la dirección del viento. El perro debe batir el terreno según indicación de su GC. Se comprobará la intensidad del trabajo y el control sobre el perro.

El perro debe señalar la localización del F de forma clara. El GC, indicando la localización al JZ, no se puede acercar al perro hasta que lo diga el JZ. Si el perro señala ladrando, debe permanecer en un círculo de no más de 2 m del F, hasta que llegue el GC. Si utiliza Bringsel o "Ir / Volver" se valorará la señalización si lleva al GC hasta la F por la vía más directa.

Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total del trabajo de búsqueda. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.

Esta parte de la prueba termina cuando el GC indica que ha finalizado y el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA AVALANCHAS PS / AV Nivel A

Se articula en:	Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación Máxima Total	300 puntos

APARTADO A - BUSQUEDA

Puntuación máxima	200 puntos
Intensidad en el trabajo y control del perro	40 puntos
Actitud del Guía Canino (GC)	20 puntos
Señalización del Figurante (F):	90 puntos
Escarbar o ladrar	30 puntos
Señalización del Objeto:	20 puntos

Tiempo: 15 min. máx. para la búsqueda,
Campo de nieve de aprox. 3000 m²
Un F sepultado bajo máximo 1 m. de nieve.
Una mochila a aprox. 0,3 m. de profundidad.

NORMAS GENERALES

El GC puede realizar el trabajo de búsqueda con o sin esquís nórdicos.
El F y la mochila se enterrarán por lo menos 20 minutos antes de empezar a trabajar el perro.
El F no deberá colaborar en las preparaciones del agujero en la nieve. Se respetarán todas las normas de seguridad para sepultar los F.
Por seguridad y para delimitar el terreno de búsqueda, éste se marcará con banderas de manera bien visible.
Al menos 3 ayudantes con o sin esquís cruzarán el terreno justo antes de iniciar la búsqueda.

NORMAS DE REALIZACIÓN

Trabajo de búsqueda:

El GC esperará con su perro preparado para la búsqueda fuera de vista, hasta ser llamado. El Juez (JZ) dará a conocer la tarea a realizar.
Se iniciará el trabajo por un punto que el GC considere adecuado. El GC no podrá dejar el punto de partida hasta que el perro se aleje más de 30 m, se pierda de vista, señale, o el JZ lo ordene.
El perro debe señalar al F y/o la mochila de una manera claramente visible o audible y permanecer en el lugar del hallazgo hasta llegar el GC. El GC debe notificar la señalización al JZ y no podrá dirigirse hasta el perro hasta que lo diga el JZ. El JZ indicará si se ha hallado al F o la mochila. Los lugares de hallazgo se marcarán.
El F se sacará por ayudantes a indicación del JZ.
El GC sacará la mochila. El GC puede marcar el sitio de hallazgo de la mochila y seguir la búsqueda.
Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total del trabajo de búsqueda. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.
Esta parte de la prueba termina cuando el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA

AVALANCHAS PS / ES Nivel B

Se articula en:	Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación máxima	300 puntos

APARTADO A -BUSQUEDA

Puntuación máxima		200 puntos
Intensidad en el trabajo y control del perro		20 puntos
Actitud del Guía Canino (GC)		20 puntos
Trabajo con aparato de búsqueda		20 puntos
Señalización de 2 Figurantes (F):	2 x 50 puntos	100 puntos
Escarbar o ladrar	2 x 10 puntos	20 puntos
Señalización de un objeto:		20 puntos

Tiempo: 20 minutos máx. para el trabajo de búsqueda
Campo de nieve mínimo 6000 m²
Dos FI sepultados bajo máximo 1,0 m de nieve.
Una mochila a aprox. 0,4 m de profundidad

NORMAS GENERALES

El GC realizará el ejercicio con esquís nórdicos. En manos del Juez (JZ) está otra indicación. Los F y la mochila se enterrarán por lo menos 20 minutos antes de empezar a trabajar el perro. Los F no podrá colaborar en las preparaciones inmediatas del agujero en la nieve. Se respetarán todas las normas de seguridad para sepultar los F. Por seguridad y para delimitar el terreno de búsqueda, éste se marcará con banderas de manera bien visibles. Por lo menos 3 ayudantes con o sin esquís cruzarán el terreno justo antes de iniciar el trabajo.

NORMAS DE REALIZACION

Trabajo de búsqueda:

El GC esperará con su perro fuera de vista, hasta ser llamado. El GC debe pedirle información acerca de la situación al JZ. Además debe informarle a éste de cómo piensa resolver la tarea. Se iniciará el trabajo por un punto que el GC considere adecuado, El GC no podrá dejar el punto de partida hasta que el perro se aleje más de 50 m., se pierda de vista, señale al F y/o la mochila y el JZ diga que puede seguir al perro. El perro debe señalar al F y/o la mochila de una manera claramente visible o audible y permanecer en el lugar del hallazgo hasta llegar el GC. El GC anunciará la señalización al JZ y no se acercará al perro hasta que lo diga el JZ. El JZ da a conocer si se ha localizado la mochila o al F. Los lugares de hallazgo se marcarán. El F será sacado por ayudantes a indicación del JZ. La mochila será sacada por el GC. Está permitido marcar el lugar de la mochila y proseguir la búsqueda. Antes del final del rescate del primer F, el GC motivará al perro de nuevo a seguir con el trabajo. Como tarea adicional, en un tiempo de 5 minutos, y en un lugar desconocido de 10 x 10 m, el GC debe localizar, sacar y enseñarle al JZ, un aparato de búsqueda enterrado dentro de una mochila (alarma de avalanchas). Esta tarea puede realizarse en conexión con la obediencia o la destreza.

Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total del trabajo de búsqueda. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.

Esta parte de la prueba finaliza cuando el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA

AVALANCHAS PS / ES Nivel C

Se articula en:	Búsqueda	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Destreza	50 puntos
	Puntuación máxima	300 puntos

APARTADO A - BUSQUEDA

Puntuación máxima		200 puntos
Intensidad en el trabajo y control del perro		20 puntos
Actitud del Guía canino (GC)		20 puntos
Trabajo con aparato de búsqueda		20 puntos
Señalización de 2 Figurantes (F):	2 x 50 puntos	100 puntos
Escarbar o ladrar	2 x 10 puntos	20 puntos
Señalización de un objeto:		20 puntos

Tiempo: 30 minutos máx. para el trabajo de búsqueda

Campo de nieve mínimo 10'000 m²

Dos F sepultados bajo máximo 2,0 m, de nieve. Sin posibilidad de contacto visual o de alcance.

Una mochila a aprox. 0,5 m de profundidad

NORMAS GENERALES

El GC realizará el ejercicio con esquís nórdicos. En manos del Juez (JZ) está otra indicación.

Los F y la mochila se enterrarán por lo menos 20 minutos antes de empezar a trabajar el perro.

Los F no podrán colaborar en las preparaciones inmediatas del hueco en la nieve. Se respetarán todas las normas de seguridad para sepultar los F.

Por seguridad y para delimitar el terreno de búsqueda, éste se marcará con banderas de manera bien visible.

Por lo menos 3 ayudantes con o sin esquís cruzarán el terreno justo antes de iniciar el trabajo.

NORMAS DE REALIZACION

Trabajo de búsqueda:

El GC esperará con su perro fuera de vista, hasta ser llamado. El GC debe pedirle información acerca de la situación al JZ. Además debe informarle a éste de cómo piensa resolver la tarea.

Se iniciará el trabajo por un punto que el GC considere adecuado. El GC no podrá dejar el punto de partida hasta que el perro se aleje más de 50 m., se pierda de vista, señale un F la y/o la mochila y el JZ diga que puede seguir al perro.

El perro debe señalar al F y/o la mochila claramente visible o audible y permanecer en el lugar del hallazgo hasta llegar el GC.

El GC anunciará la señalización al JZ y no se acercará al perro hasta que lo diga el JZ. El JZ da a conocer si se ha localizado la mochila o un F. Los lugares de hallazgo se marcarán.

Los F serán sacados por ayudantes a indicación del JZ. La mochila será sacada por el GC. Está permitido marcar el lugar de la mochila y proseguir la búsqueda.

Antes del final del rescate del primer F, el GC motivará al perro de nuevo a seguir el trabajo.

Como tarea adicional, en un tiempo de 5 minutos, y en un lugar desconocido de 10 x 10 m, el GC debe localizar, sacar y enseñarle al JZ, un aparato de búsqueda enterrado dentro de una mochila (alarma de avalanchas).

Esta tarea puede realizarse en conexión con la obediencia o la destreza.

Con una primera señalización en falso, se descontará el 30% de la puntuación total del trabajo de búsqueda. Con 2 señalizaciones en falso, se interrumpirá el trabajo de búsqueda.

Esta parte de la prueba finaliza cuando el GC notifica que ha terminado y el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA ACUÁTICA PS / AC Nivel A

Se articula en:	Trabajo acuático	200 puntos
	Obediencia	50 puntos
	Desenvolvimiento	50 puntos
	Puntuación máxima total	300 puntos

APARTADO A – TRABAJO ACUATICO

Puntuación máxima	200 puntos
Natación de larga distancia	30 puntos
“Apport” - Echar objeto desde la orilla	30 puntos
“Apport” - Echar un objeto desde un bote	30 puntos
Llevar una cuerda a un surfista	30 puntos
Traer a un surfista con su tabla	80 puntos

NORMAS GENERALES

Se respetarán todas las normas legales de seguridad.

Implementos a utilizar: Una lancha a motor, una tabla de Surf, dos objetos para “Apport” (un cabo de aprox. 5 cm de diámetro y 30cm de largo.)

Todas las personas que se encuentran en el agua o en la lancha están obligadas a llevar su chaleco salvavidas o un traje de neopreno.

Los perros deben llevar un arnés especial para trabajo en el agua, con el que se les podrá izar fácilmente al bote.

El Juez (JZ) tiene la potestad de cancelar la prueba en caso de condiciones meteorológicas adversas o corrientes de agua demasiado fuertes, que no permitan un desarrollo normal de la prueba.

NORMAS DE REALIZACION

Natación de larga distancia: 200m 30 puntos

El Guía Canino (GC) se encuentra con el perro en la lancha, esta se encuentra a 200 m de la orilla. El GC ordena al perro saltar al agua con la orden “Hopp” y una señal. Se le puede ayudar al perro a saltar. La lancha con el GC vuelve a la orilla. El perro debe nadar tranquilamente hasta la orilla. El GC puede animar con órdenes y señales.

Apport desde el agua. - Arrojar objeto desde la orilla 30 puntos

El GC se encuentra con el perro en posición de partida en la orilla.

Desde la orilla el GC arroja un objeto por lo menos 15 m. al agua. Cuando el objeto flote y termine de moverse, el perro y a la orden “Apport” y una señal, se dirige al objeto nadando para traerlo de vuelta por la vía mas rápida. El perro se sentará frente al GC y mantendrá el objeto en la boca hasta que el GC tras una breve pausa, con la orden “Aus” o una señal lo tome en sus manos. El perro volverá a la posición inicial con una orden o señal.

Apport desde el agua - Echar objeto desde la lancha .**30 puntos**

El GC se encuentra con el perro en posición inicial en la orilla.

El objeto se arroja en sentido paralelo a la orilla al agua desde una lancha que se encuentra a unos 25 m. de la orilla. Cuando el objeto flote y termine de moverse, a la orden de "Apport" y una señal, el perro nada hasta el objeto y se lo trae directamente al GC. El perro se sentará ante el GC y mantendrá el objeto en la boca hasta que el GC y con la orden "Aus" o una señal lo coja. El perro volverá a la posición inicial con una orden o señal.

Llevar un cabo a un surfista**30 puntos**

El GC se encuentra con el perro en posición inicial en la orilla.

A 30 m de la orilla estará un surfista sobre su tabla, llamando la atención. Con una orden o una señal del GC, el perro nadará con un cabo hasta la tabla de surf. El surfista cogerá el cabo. El GC hala la tabla con el surfista hasta la orilla. El perro nadará al lado de la tabla. El perro con una orden o señal vuelve a la posición inicial.

Traer a un surfista con su tabla**80 puntos**

El GC se coloca con el perro en posición inicial en la orilla.

A 30 m desde la orilla se encontrará un surfista sobre su tabla, llamando la atención. Con una orden o una señal del GC, el perro nadará hasta la tabla de surf. El surfista dará al perro una punta de un cabo, el perro lo toma en la boca y remolca la tabla con el surfista hasta la orilla. No soltará el cabo hasta que el GC así lo ordene. El perro con una orden o señal vuelve a la posición inicial.

Esta parte de la prueba termina cuando el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA ACUÁTICA PS / AC Nivel B

Se articula en:	Trabajo acuático
	200 puntos
	Obediencia
	50 puntos
	Destreza
	50 puntos
	Puntuación Máxima Total
	300 puntos

APARTADO A – TRABAJO ACUATICO

Puntuación máxima	200 puntos
Natación de larga distancia	30 puntos
Traer un flotador	30 puntos
Traer un bote hasta la orilla	30 puntos
Llevar un cabo a un bote a 30 m de la orilla	30 puntos
Traer a un figurante (F)	80 puntos

NORMAS GENERALES

Se respetarán todas las normas legales de seguridad.

Implementos a utilizar: Una lancha a motor; 2 boyas; un flotador.

Todas las personas que se encuentran en el agua o en la lancha están obligadas a llevar su chaleco salvavidas o un traje de neopreno.

Los perros deben llevar un arnés especial para trabajo en el agua, con el que se les podrá izar fácilmente al bote.

El Juez (JZ) tiene la potestad de cancelar la prueba en caso de condiciones meteorológicas adversas o corrientes de agua demasiado fuertes, que no permitan un desarrollo normal de la prueba.

NORMAS DE REALIZACION

Natación de larga distancia: 600m 30 puntos

El Guía Canino (GC) estará en la lancha con el perro al lado de la primera boya a 200. m de la orilla. El perro debe saltar al agua con la orden y una señal. La lancha continúa hasta la segunda boya (a 200 m.), gira y se dirige hacia la orilla. El perro la sigue.

Traer un flotador desde la orilla 30 puntos

El GC se encuentra con su perro en una lancha.

Un F se deja caer al agua a unos 30 mts. de la orilla. El F actúa como si se estuviera ahogando y pide ayuda. El GC debe tirar un flotador en la dirección de esa persona. Con la orden y una señal, el perro debe tomar la cuerda conectada al flotador y llevárselo a la víctima quien lo aceptará. El perro debe traer la víctima a la orilla.

Traer una lancha hasta la orilla**30 puntos**

El GC y el perro entran en la lancha con 2 auxiliares y se distancian unos 50 m de la orilla. Se para el motor. A la orden de "Hopp" y una señal, el perro salta al agua. El GC le pasa un cabo al perro que cogiéndolo en la boca remolca la lancha hasta la orilla.

Llevar un cabo a una lancha a 30 m de la orilla**30 puntos**

El GC se encuentra en posición inicial con su perro en la orilla.

El GC le da al perro un cabo para que lo tome con la boca. La otra punta está atada a la orilla. Con una orden y una señal, el perro nada hasta la lancha y entrega la punta del cabo al piloto de la lancha. Éste iza al perro a la lancha, y tirando del cabo, vuelve a la orilla.

Traer a un Figurante en dificultades**80 puntos**

Un F se deja caer al agua a unos 30 m de la orilla, mientras la lancha sigue.

El F se comporta como si se estuviera ahogando y pide socorro. El GC se encuentra con su perro en posición inicial en la orilla. Con una orden y señal del GC, el perro nadará hasta el F. En cuanto pueda agarrar el arnés del perro, este lo traerá halado hasta la orilla.

Esta parte de la prueba termina cuando el JZ da a conocer la puntuación.

PRUEBA ACUÁTICA PS / ES Nivel C

Se articula en :	Trabajo acuático	
	200 puntos	
	Obediencia	
	50 puntos	
	Destreza	
	50 puntos	
	Puntuación Máxima Total	300 puntos

APARTADO A – TRABAJO ACUATICO

Puntuación máxima	200 puntos
Natación de larga distancia	40 puntos
Traer un bote a la deriva	20 puntos
Traer un flotador	20 puntos
Traer a un Figurante (F) desde la lancha	40 puntos
Traer a dos F desde la orilla	80 puntos

NORMAS GENERALES

Se respetarán todas las normas legales de seguridad.

Implementos a utilizar: Dos lanchas a motor, un flotador, un cabo de 30 m

Todas las personas que se encuentran en el agua o en la lancha están obligadas a llevar su chaleco salvavidas o un traje de neopreno.

Los perros deben llevar un arnés especial para trabajo en el agua, con el que se les podrá izar fácilmente al bote.

El Juez (JZ) tiene la potestad de cancelar la prueba en caso de condiciones meteorológicas adversas o corrientes de agua demasiado fuertes, que no permitan un desarrollo normal de la prueba.

Se respetarán todas las normas legales de seguridad.

NORMAS DE REALIZACION

Natación de larga distancia 1000 m **40 puntos**

El Guía Canino (GC) con su perro se encuentra en una lancha.

Con la orden y una señal del GC el perro salta de la lancha sin movimiento. La lancha se moverá a unos 10 m delante del perro para seguridad del perro. El perro debe nadar tranquilamente tras la lancha cubriendo una distancia de 1000 m. hasta la orilla.

Antes del siguiente punto de esta prueba el perro debe descansar una (1) hora. Por lo menos.

Traer un bote a la deriva a unos 30 m de la orilla **20 puntos**

El GC se encuentra en la orilla con su perro en posición inicial

A una orden y señal del GC, el perro nada hasta el bote a la deriva. Busca el cabo que cuelga lo toma con la boca y remolca el bote hasta la orilla.

Llevar un flotador desde la lancha **20 puntos**

El GC con su perro se encuentran en la lancha.

Un F se deja caer al agua a unos 40 m de la orilla. La lancha, donde también están el GC y su perro se aleja otros 20 m., paralelamente a la orilla y para. El GC lanza un flotador a media distancia entre la lancha y el F, quien se comporta como si se estuviera ahogando. A una orden y una señal del GC, el perro salta al agua y nada hasta el flotador. Toma la cuerda con la boca y lo lleva hasta el F, quien se agarra al flotador. La lancha llega hasta el F y el perro, quienes son izados a bordo.

Traer un figurante desde la lancha**40 puntos**

El GC se encuentra con su perro en una lancha.

A unos 40 m de la lancha del GC, un F se deja caer al agua desde otra lancha sin movimiento y sin que lo observe el perro. La lancha sigue su curso. Con la orden y una señal del GC el perro salta al agua y nada hasta el F que está flotando pasivamente. Le toma del brazo y lo trae hasta la lancha del GC.

El F y el perro se suben a bordo.

Traer a dos figurantes , desde la orilla**80 puntos**

El GC se coloca con el perro en posición inicial en la orilla.

Dos F se dejan caer al agua a unos 30 m de la orilla y a unos 20 m de distancia el uno del otro.

A una orden o señal del GC, el perro nada hasta el primer F que se comporta como si se estuviera ahogando. En cuanto se agarre del arnés del perro, este le trae hasta la orilla.

Después el perro nada hasta el segundo F, que se encuentra en actitud pasiva, el perro lo toma del brazo y lo trae igualmente hasta la orilla. El perro puede también traer las dos personas a la vez o en el orden inverso.

Esta parte de la prueba termina cuando el Juez da a conocer la puntuación.

ABREVIATURAS

IRO	Organización Internacional de Perros de Salvamento
FCI	Federación Cinológica Internacional
RIP	Reglamento Internacional de Pruebas
RP	Reglamento de Pruebas
PS	Perro de Salvamento
PS-I	" Idoneidad
PS-RS	" Rastro
PS-AR	" Áreas Rurales
PS-ES	" Escombros
PS-AV	" Avalanchas
PS-AG	" Agua
ORNA	Organización Nacional
RO	Responsable de la Organización
JZ	Juez
GC	Guía Canino
TR	Trazador
F	Figurante

GLOSARIO

Pedigree	Certificado de Registro Genealógico
Fuss	Al pie
Hopp	Saltar
Platz	Echado
Sitz	Sentado
Komm	Ven
Steh	Parado
Bleib	Quedar en el sitio
Bring	Traer
Aus	Soltar
Voran	Adelante
Kriech	Reptar
Spur	Huella
Bringsel	Técnica de señalización por medio de un objeto colgado del collar del perro
que debe	
llevar a la boca para indicar que encontró al TR en este caso.	
Apport	Ir por, recoger