



**SISTEMA DE COMPETICIÓN
DE LA
UNIÓN DE CLUBES DE AGILITY**

(A falta de aprobación de la Junta Directiva y la Asamblea de Clubes)

INDICE

1 . CLASES, NIVELES Y MODALIDADES	3
1.1. CLASES	3
1.2. NIVELES	3
1.2.1. Nivel Básico	3
1.2.2. Nivel Competición	3
1.2.3. Nivel Alta Competición	3
1.2.A. AGRUPAMIENTO DE CLASES Y NIVELES	4
1.3. MODALIDADES	4
1.3.1 AGILITY	4
1.3.2 JUMPING	4
2. FIJACION DEL TIEMPO	5
2.1. T.R.S. (<i>Tiempo de Recorrido Standard</i>)	5
2.2. T.R.M. (<i>Tiempo de Recorrido Máximo</i>)	5
3. PENALIZACIONES	6
3.1. FALTAS	6
3.2. REHUSES	6
3.3. ELIMINADO	6
3.4. TIEMPO	7
4. CLASIFICACIONES	7
4.1. CLASIFICACIONES DE MANGA	7
4.2. CLASIFICACIONES DE LA PRUEBA	7
4.3. CLASIFICACIONES GENERAL	7
5. PUNTUACIONES	8
5.1. MENCIONES	8
5.2. PUNTUACION SEGÚN MENCIÓN	8
5.3. PUNTUACION SEGÚN CLASIFICACIÓN DE LA PRUEBA	8
5.4. CÓMPUTO DE PUNTUACIONES PARA LA LIGA	9
5.5. DETERMINACIÓN DE LA CLASIFICACIÓN	9
5.6. CLASIFICACIÓN PARA LA COPA UCA	10
6. ASCENSOS Y DESCENSOS	10
6.1. ASCENSO DE NIVEL BASICO A COMPETICIÓN	10
6.2. ASCENSO DE NIVEL COMPETICIÓN A ALTA COMPETICIÓN	10
6.3. DESCENSO DE NIVEL ALTA COMPETICIÓN A COMPETICIÓN	10

1.- CLASES, NIVELES Y MODALIDADES

Las clases y niveles son la manera de agrupar a los equipos según su tamaño y nivel.

Los niveles y modalidades podrán ser modificados, eliminados, reducidos o ampliados por la Junta Directiva, bajo aprobación de la Asamblea de Clubes, en el caso que fuera necesario.

1.1.- CLASES

Las clases están recogidas, regidas y reguladas por el Reglamento de Competición (*apartado 1.1.- Clases*)

1.2.- NIVELES

Actualmente hay definidos tres niveles:

- Nivel Básico
- Nivel Competición
- Nivel Alta Competición

1.2.1.- Nivel Básico

- a.) Todo equipo que se inicie en la competición partirá de Nivel Básico.
- b.) Dicho nivel no dispondrá una Clasificación General.
- c.) Los puntos obtenidos se irán acumulando y no se perderán al finalizar la temporada.
- d.) Los ascensos están regulados en el apartado *6.- Ascensos y descensos*

1.2.2.- Nivel Competición

- a.) Dicho nivel estará basado en un sistema de liga.
- b.) No se podrá descender de este nivel una vez adquirido, excepto si no se acudiera a ninguna prueba durante toda la temporada y esta ausencia en la totalidad de las pruebas no fuera por una lesión demostrada del deportista o del perro.
- c.) Los ascensos están regulados en el apartado *6.- Ascensos y descensos*

1.2.3.- Nivel Alta Competición

- a.) Dicho Nivel estará basado en un sistema de liga.
- b.) Los ascensos y descensos están regulados en el apartado *6.- Ascensos y descensos*.



1.2.A. AGRUPAMIENTO DE CLASES Y NIVELES

Debido a la poca cantidad de equipos de las clases "pequeños" y "medianos" que actualmente se encuentren compitiendo en grado tres o equiparable, en el nivel "alta competición" competirán conjuntamente las tres clases: pequeños, medianos y grandes.

En el nivel "competición", siempre que no existan en el comienzo de la Liga más de 10 licencias solicitadas tanto para la clase pequeña como para la clase mediana, competirán de manera conjunta estas dos clases.

Por tanto, teniendo en cuenta los datos recogidos hasta la fecha, la liga estaría compuesta de las 3 siguientes divisiones:

- DIVISIÓN ALTA COMPETICIÓN (participan conjuntamente pequeños, medianos y grandes)
- DIVISIÓN COMPETICIÓN PERROS GRANDES
- DIVISIÓN COMPETICIÓN PERROS MEDIANOS Y PEQUEÑOS

1.3. – MODALIDADES

Todas las modalidades deberán cumplir las medidas y reglas estipulados en el Reglamento de Competición de la Unión de Clubes de Agility.

Las modalidades, una por cada manga, que se usarán en una prueba de la competición son:

- Agility
- Jumping

Salvo en el nivel de básico donde se realizaran dos mangas de Agility

1.3.1 – AGILITY

a.) La modalidad Agility será aquella en la que en su recorrido se pueda disponer de todos los obstáculos reglamentarios.

b.) En esta modalidad el numero de obstáculos de contacto que podrán realizarse como máximo será de 4, siendo posible usar 4 obstáculos de contacto o el mismo obstáculos 4 veces.

1.3.1 – JUMPING

a.) La modalidad de Jumping será aquella en la que en su recorrido no se podrá disponer de los obstáculos de contacto, pero si de todos los demás obstáculos reglamentarios.

b.) No podrá colocarse la mesa durante el recorrido de esta modalidad, pero si al inicio o final de este.

2.- FIJACION DEL TIEMPO

- a.) Uno de los datos necesarios para la fijación del tiempo es la distancia del recorrido de la pista.
- b.) La distancia del recorrido de la pista será la que realizaría el perro en su recorrido natural, no la distancia reglamentaria entre los obstáculos.
- c.) El Juez será el encargado de medir con precisión la distancia del recorrido de la pista.
- d.) El juez fijará un T.R.S. (*Tiempo de Recorrido Standard*) y un T.R.M. (*Tiempo de Recorrido Máximo*), en el cual el equipo de competición deberá completar el recorrido.

2.1.- T.R.S. (*Tiempo de Recorrido Standard*)

- a.) El criterio para el calculo del T.R.S. será la velocidad en metros por segundo (m/s.).
- b.) Dependiendo de la dificultad del recorrido, del nivel, tipo de terreno y de las condiciones meteorológicas, el Juez establecerá un valor de la velocidad más bajo o más elevado.
- c.) El T.R.S. se obtendrá de la división de: la distancia del recorrido, por la velocidad establecida por el Juez.
- d.) El valor del T.R.S. siempre será dado en segundos.
- e.) En caso de que en el recorrido existiese el obstáculo Mesa, el tiempo de estancia en esta deberá ser sumado, a parte, al T.R.S.

2.2.- T.R.M. (*Tiempo de Recorrido Máximo*)

- a.) El criterio para el calculo del T.R.M. será la multiplicación de un valor entre un mínimo y un máximo, del T.R.S., incluyendo este el tiempo de estancia en la Mesa, si esta existiese en el recorrido.
- b.) Valores de multiplicación para la obtención del T.R.M. o Tiempo de Recorrido Máximo:
 - de 1,50 a 2,00
- c.) El tiempo del T.R.M. siempre será dado en segundos.

3.- PENALIZACIONES

a.) Las penalizaciones únicamente serán computables a la hora de realizar las clasificaciones de las mangas y de la prueba y serán de cuatro tipos.

- Faltas
- Rehúses
- Tiempo
- Eliminado

b.) Cualquier suma, de puntos de penalización, que supere los 50 puntos, contara como un eliminado (*Aparatado 3.3- Eliminado*).

3.1.- FALTAS

a.) No existe límite alguno de faltas a realizar.

b.) Las Faltas están regidas y reglamentadas en el Reglamento de Competición (*apartado 6.1.- Faltas*).

c.) Cada vez que se comenta una Falta esta será penalizada con:

- 5 Puntos.

3.2.- REHUSES

a.) El numero máximo de Rehúses que se podrán realizar en un recorrido será de 2. **La realización de un tercer rehusé será eliminado**

b.) Los Rehúses están regidos y reglamentados en el Reglamento de Competición (*apartado 6.2.- Rehúses*).

c.) Cada vez que se comenta un Rehúse este será penalizado con:

- 5 puntos.

3.3.- ELIMINADO

a.) El numero máximo de Eliminados que se podrán realizar en un recorrido será de 1.

b.) Los Eliminados están regidos y reglamentados en el Reglamento de Competición (*apartado 6.3.- Eliminaciones*)

c.) Cada vez que se comenta una eliminación esta será penalizada con:

- 50 puntos.



3.4.- TIEMPO

a.) El tiempo que sobrepase, al realizar el recorrido un equipo de competición, del T.R.S., será penalizado, convertido ese tiempo en puntos de penalización.

b.) Sobrepasar, al realizar el recorrido un equipo de competición, el T.R.M., será penalizado con un Eliminado (*Apartado 3.3.- Eliminado*).

4.- CLASIFICACIONES

Las clasificaciones podrán ser de tres tipos, Clasificación de Manga, de la Prueba y General.

4.1.- CLASIFICACIONES DE MANGA

a.) Las clasificaciones de manga estarán separadas por clase y nivel.

b.) Estas, estarán ordenadas de manera ascendente, usando como valor referente los puntos de penalización obtenidos en la manga realizada.

c.) En caso de existir empate a puntos de penalización, el valor usado, para resolver dicha igualdad será el tiempo empleado en realizar el recorrido, siendo estos ordenados de manera ascendente.

4.2.- CLASIFICACIONES DE LA PRUEBA

a.) Las clasificaciones de la prueba estarán separadas por clase y nivel.

b.) Estas, estarán ordenadas de manera ascendente, usando como valor referente la suma de los puntos de penalización obtenidos en cada una de la mangas realizadas.

c.) En caso de existir empates a puntos de penalización, el valor usado, para resolver dicha igualdad, será la suma de los tiempos empleados en realizar los recorridos, siendo estos ordenados de manera ascendente.

4.3.- CLASIFICACIONES GENERAL

a.) Las clasificaciones generales estarán separadas por clase y nivel.

b.) Estas, estarán ordenadas de manera descendente, usando como valor referente la suma de los puntos de bonificación obtenidos en cada una de la mangas o pruebas realizadas.

c.) Al final de la temporada solo serán tomados como valores y de manera automática, la suma de las 14 mejores puntuaciones conseguidas, en las pruebas realizadas.

d.) En caso de existir empates a puntos de bonificación, el valor usado, para resolver dicha igualdad, será el que obtenga el mayor valor del siguiente cálculo: *número de puntos alcanzados en la suma de las 14 mejores puntuaciones conseguidas, dividido por el número de pruebas en las que los equipos competidores participaron.*

5.- PUNTUACIONES

Las puntuaciones de bonificación, estarán calculadas en base a la mención obtenida en las mangas realizadas y a la clasificación de la prueba

5.1.- MENCIONES

Dependiendo del valor de puntuación de penalización, conseguido en cada manga, se obtendrá una mención concreta:

- Sobresaliente: 0 Puntos de Penalización.
- Notable: de 0,01 a 5,99 Puntos de Penalización.
- Bueno: de 6 a 15,99 Puntos de Penalización.
- Suficiente: de 16 a 25,99 Puntos de Penalización.
- Insuficiente: a partir de 26,00 Puntos de Penalización.

5.2.- PUNTUACION SEGÚN MENCIÓN

Los puntos de bonificación que se obtendrá por cada manga y según conseguida, serán los siguientes:

- Sobresaliente: 5 Puntos de Bonificación
- Notable: 4 Puntos de Bonificación.
- Bueno: 3 Puntos de Bonificación.
- Suficiente: 2 Puntos de Bonificación.
- Insuficiente: 0 Puntos de Bonificación.

5.3.- PUNTUACION SEGÚN CLASIFICACIÓN DE LA PRUEBA

Únicamente podrán obtenerse los puntos de bonificación según clasificación de la prueba, si los recorridos realizados recibieron la mención mínima de **Notable.**

Dos casos:

a) En caso de haber 15 o más equipos compitiendo en la prueba en la división:

5 puntos al primero

4 puntos al segundo

3 puntos al tercero

2 puntos al cuarto

1 punto al quinto

b) En caso de haber menos de 15 equipos compitiendo en la prueba en la división:

3 puntos al primero

2 puntos al segundo

1 punto al tercero

5.4. CÓMPUTO DE PUNTUACIONES PARA LA LIGA

De cara a establecer la clasificación de los equipos en la liga, el número total de "mejores resultados" que computarán será el 15% del total de pruebas que se hayan organizado en UCA, redondeando hacia el número entero superior cualquier decimal. Atendiendo a este porcentaje, se establece la siguiente tabla:

- Si se organizan entre 1 y 6 pruebas, computaría sólo el mejor resultado de todos los obtenidos.

- Si se organizan entre 7 y 13 pruebas, computarían los 2 mejores resultados.

- Si se organizan entre 14 y 20 pruebas, computarían los 3 mejores resultados.

- Si se organizan entre 21 y 26 pruebas, computarían los 4 mejores resultados.

- Si se organizan entre 27 y 33 pruebas, computarían los 5 mejores resultados.

- Si se organizan entre 34 y 40 pruebas, computarían los 6 mejores resultados.

- Si se organizan entre 41 y 46 pruebas, computarían los 7 mejores resultados.

- Si se organizan entre 47 y 53 pruebas, computarían los 8 mejores resultados.

Y así sucesivamente.

5.5. DETERMINACIÓN DE LA CLASIFICACIÓN

Al término de la liga resultará ganador el equipo que haya sumado un mayor número de puntos.

En caso de empate, se aplicarán según el orden especificado, los siguientes criterios de desempate:

1º) resultará ganador el equipo con mayor número de puntuaciones por clasificación.

2º) resultará ganador el equipo con menor número de pruebas disputadas.

3º) resultará ganador el equipo con mayor número de sobresalientes en el total de las pruebas disputadas.

Si tras aplicar estos criterios permanece la situación de igualdad, se les proclamará ganadores ex aequo.

5.6. CLASIFICACIÓN PARA LA COPA UCA

En esta primera temporada, la clasificación para la Copa UCA se consigue al llegar a una puntuación de 25 puntos conseguida en los niveles "competición" o "alta competición".

Criterio excepcional: los clubes Canarios y Baleares, debido a su situación de "aislamiento geográfico", tendrán derecho de participación en la copa para 3 equipos en cada Comunidad Autónoma, que corresponderán con los 3 equipos que más puntuaciones hayan acumulado a lo largo de la liga y sumando, según fuera el caso, las puntuaciones que hayan obtenido en el nivel iniciación. De esta manera, de forma excepcional, podrían participar en la Copa equipos Baleares o Canarios que estarían en el nivel iniciación. Estas plazas no irán en detrimento de aquellas que obtengan los equipos insulares que consigan el requisito inicial de acumulación de 25 puntos.

6.- ASCENSOS Y DESCENSOS

La pérdida o descenso de nivel solo podrá ocurrir si surge cualquier caso en este documento redactado o si fuese sancionado según estipule el Reglamento de Régimen Interno.

6.1.- ASCENSO DE NIVEL BÁSICO A COMPETICIÓN

Para poder ascender, de manera voluntaria, de nivel Básico a nivel Competición, se deberán cumplir cualquiera de los siguientes requisitos:

a.) Completar tres recorridos con mención Sobresaliente, siendo el total de estos juzgados al menos por dos jueces distintos.

b.) Completar cinco recorridos con calificación mínima de Notable (hasta 5,99 de penalización), siendo el total de estos juzgados al menos por dos jueces distintos.

6.2.- ASCENSO DE NIVEL COMPETICIÓN A ALTA COMPETICIÓN

a.) Ascenderán, de manera automática y obligatoria, de nivel Competición a nivel Alta Competición, todo aquel equipo de competición que al terminar la temporada se encuentre entre los 15 primeros clasificados.

6.3.- DESCENSO DE NIVEL ALTA COMPETICIÓN A COMPETICIÓN

a.) Descenderán, de manera automática y obligatoria, de nivel Alta Competición a nivel Competición, el 10% de los equipos de competición, de dicho nivel, que al terminar la temporada se encuentre en los últimos puestos.



b.) Cualquier deportista que por lesión propia o del perro no pudiese asistir a las pruebas y de este modo intentar mantener el nivel no será descendido, siempre y cuando demuestre estas sean demostradas.