

REGOLAMENTO 4.0

Rally-Obedience ACSI



DESCRIZIONE DELLA RALLY-OBEDIENCE

La Rally Obedience è una disciplina sportiva costituita da una serie di cartelli che rappresentano le stazioni di un percorso che va eseguito in condotta. In una gara vince il team che conclude il percorso con meno penalità; in caso di pari punteggio, vincerà il team che ha terminato il circuito nel minor tempo.

Si suddivide in **4 categorie ufficiali (che prevedono una classifica finale) e 3 categorie di allenamento**. Le categorie ufficiali sono: L1 - L2 - L3 - Classe Senior. Le categorie di allenamento sono: Giro Fun - L2 Fun - L3 Fun.

Nella **Classe L1** sono presenti alcuni esercizi che possono considerarsi il naturale proseguimento dell'educazione di base e altri che prevedono l'inizio di un lavoro più mirato e preciso, propedeutico alle classi successive.

Nelle **Classi L2 e L3** verrà richiesta al cane una maggiore concentrazione e la capacità di svolgere esercizi più complessi.

La **Classe Senior** prevede un numero totale di cartelli inferiore rispetto alle altre classi e, per facilitare il percorso, sono previsti meno cartelli stazionari.

La categoria **Giro Fun** è dedicata ai binomi non ancora pronti a gareggiare, ma che vogliono mettersi alla prova nello stesso percorso previsto per la L1. Il team verrà comunque valutato dal giudice, senza però ricevere un punteggio né comparire in classifica.

Le classi **L2 Fun** e **L3 Fun** sono pensate per i team che hanno già i requisiti o l'obbligo di partecipare rispettivamente alla categoria ufficiale L2 o L3, ma che non sono ancora pronti per competere.

In ogni classe è sempre **consentito** lodare e incoraggiare il cane durante tutto il percorso. Premiare con il cibo o con la carezza è concesso dopo ogni cartello stazionario, prima che il team abbia ripreso la condotta e mantenendo la posizione prevista dal cartello.

Durante tutto il percorso, il conduttore deve muoversi in modo naturale; utilizzare la mano come target è consentito per agevolare il cane nell'esecuzione di esercizi e movimenti, ma è vietato usarla in modo fisso per tutta l'esecuzione del percorso di gara. È inoltre vietato adescare il cane, fingendo di avere in mano del cibo o un gioco.

Durante la gara è **vietato** strattonare il cane, intimidirlo, aggredirlo verbalmente e fisicamente, pena la squalifica dalla gara.

È inoltre vietato toccare o spostare il cane per correggerne la posizione.

La Rally Obedience, proprio per le sue caratteristiche, è aperta a tutti i cani che abbiano già compiuto **sei mesi**, di qualsiasi razza o meticci. È un'attività particolarmente indicata anche per i cani anziani, dato che non implica un grande sforzo fisico, ed è consigliata al fine di migliorare la relazione con il proprietario, la comunicazione e la fiducia reciproca, valorizzando l'intesa del team.

DISPOSIZIONI GENERALI

- a) Potranno partecipare alle gare cani di razza e non. Il Campo organizzatore deve prevedere le categorie: L1, L2, L3, Senior, Giro Fun, L2 Fun e L3 Fun.

Classe L1: sono ammessi cani di età superiore o uguale ai 6 mesi. Per poter passare alla categoria successiva (Classe L2), il team deve ottenere tre eccellenti (punteggio pari o superiore a 191 punti) in tre gare. Anche dopo l'ottenimento di tre eccellenti, è comunque possibile continuare a competere all'interno della Classe L1 fino al termine dell'anno sportivo in corso, dopodiché è obbligatorio il passaggio alla categoria L2. In questa classe è obbligatorio condurre il cane a guinzaglio.

Classe L2: sono ammessi cani che hanno ottenuto almeno 3 eccellenti in L1. Per poter passare alla categoria successiva (Classe L3), il team deve ottenere tre eccellenti (punteggio pari o superiore a 191 punti) in tre gare diverse. Anche dopo l'ottenimento di tre eccellenti, è comunque possibile continuare a competere all'interno della Classe L2 fino al termine dell'anno sportivo in corso, dopodiché è obbligatorio il passaggio alla categoria L3. In questa classe è obbligatorio condurre il cane libero.

Classe L3: sono ammessi cani che hanno ottenuto almeno 3 eccellenti in L2. In questa classe è obbligatorio condurre il cane libero.

I team che già competono nei campionati Rally-O di altre federazioni, nel campionato ACSI dovranno ottenere 1 eccellente nella categoria precedente a quella corrispondente in cui gareggiano nell'altro ente. Dopo tale risultato è obbligatorio il passaggio di categoria.

Classe Senior: sono ammessi cani di età pari o superiore a **9 anni** o che siano affetti da patologie che ne pregiudichino la partecipazione in altre categorie. L'accesso a questa categoria è facoltativo, ma, una volta fatta la prima gara all'interno di questa classe, non sarà più possibile per il team cambiare categoria. I cartelli utilizzati per la classe Senior sono gli stessi della classe L1 e della classe L2, ma il percorso sarà composto da un minor numero di cartelli e con meno esercizi stazionari. Non sarà inoltre possibile utilizzare i seguenti cartelli: n°3 – 26 – 33 – 44 – 45 – 48 – Bonus 2 della classe L2. Il Bonus 3 (richiamo sul salto) prevede di posizionare l'asta molto bassa o a terra, a seconda dell'altezza al garrese del cane.

All'interno di questa categoria è possibile premiare il cane ogni volta che lo si desidera, ma rimane comunque vietato tenere il cibo in mano in modo continuativo. In questa classe il conduttore deve condurre il cane libero.

Giro Fun: Per binomi non ancora pronti al debutto in L1 è possibile eseguire il circuito di gara della categoria L1 senza ottenere alcun punteggio (quindi senza figurare in classifica). Il team effettuerà il percorso con la presenza del giudice, che compilerà la scheda di valutazione senza specificare i punti di penalità. Durante questa prova è consentito

condurre il cane in adescamento e premiarlo ogni volta che il conduttore lo ritiene necessario. È possibile eseguire il Giro Fun in più gare.

Una volta fatta la prima gara in L1 però non sarà più possibile mettersi alla prova in questo percorso. E' obbligatorio l'uso del guinzaglio.

L2 Fun: Alla categoria L2 Fun possono partecipare i binomi che presentano i requisiti per la classe ufficiale L2 ma che non hanno ancora partecipato a tale categoria. Il percorso è il medesimo della categoria L2. In L2 Fun il regolamento rimane lo stesso della classe ufficiale. Al termine della gara il binomio riceve la scheda di giudizio compilata ma non compare in nessuna classifica. Se il team inizia a gareggiare in L2 Fun, non può più iscriversi in L1 e non può partecipare alla Finale di Campionato di L1. Una volta che il team partecipa alla categoria ufficiale L2, non può più gareggiare in L2 Fun.

L3 Fun: Le stesse regole della L2 Fun valgono per la categoria L3 Fun rispetto alla categoria ufficiale L3.

- b) Il punteggio finale è assegnato al team conduttore-cane. Un cane può essere condotto da persone diverse, che rappresenteranno team diversi. Tutti i conduttori devono appartenere al nucleo familiare di cui fa parte il cane. Ad ogni gara però il cane potrà effettuare un massimo di due percorsi. Il familiare che inizia a gareggiare per secondo, partirà dalla classe precedente rispetto a quella in cui gareggia l'altro team (partirà dalla L1 se il primo team è in L2 e partirà in L2 se il primo team è già in L3). Il Giudice può ammettere cani condotti da una persona diversa dal proprietario o familiare secondo i casi specifici.
- c) Nel Campo di Gara possono essere presenti solo il Giudice, gli assistenti del Giudice e il Cronometrista. Il Giudice indica sulla Scheda di Valutazione le eventuali penalità.
- d) I conduttori per partecipare alle gare devono essere in possesso della tessera ACSI in corso di validità.
- e) I cani con disabilità possono partecipare alle prove di Rally Obedience purché non manifestino malessere. Sarà compito del Giudice ammetterli alla gara o escluderli nel caso in cui manifestino disagio o dolore.
- f) Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, femmine in calore, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o conspecifici.
Il Campo organizzatore può prevedere la partecipazione ad una gara di cani che seguono un percorso rieducativo certificato da un Istruttore, pianificando con il Giudice tutte le modalità di svolgimento del percorso (il circuito, lo stazionamento del team fuori dal Campo di Gara, altro...).

- g) Il cane durante la prova e fuori dal Campo di Gara può indossare solo il collare fisso a fascia e/o la pettorina adeguatamente regolata. Nella classe L1 il cane verrà condotto con il guinzaglio della lunghezza di almeno 1,0 mt. non in tensione.
- h) I cani per partecipare devono essere tatuati o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate.
- i) Nel caso in cui la prova del team fosse disturbata dai concorrenti fuori dal ring, questi ultimi saranno eliminati senza diritto di replica da parte di nessuno. Solo il Giudice potrà stabilire se ci sono stati elementi che hanno disturbato lo svolgimento della prova.
- j) I conduttori devono indossare abbigliamento e scarpe sportive adatte a terreni erbosi e il pettorale/numero (se previsto dall'organizzazione) dovrà essere visibile. È richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto ed un fair play sportivo. I concorrenti non possono fumare nel ring.
- k) Il team parte con 200 punti.
- l) Il Libretto di Gara ACSI è obbligatorio per partecipare a tutte le categorie ad eccezione del Giro Fun.

QUALIFICHE E CAMPIONATO

QUALIFICHE:

- ◆ **QUALIFICA L1:** La qualifica si ottiene dopo aver ricevuto in classe L1 almeno 3 eccellenti in tre gare diverse.
- ◆ **QUALIFICA L2:** La qualifica si ottiene dopo aver ricevuto in classe L2 almeno 3 eccellenti in tre gare diverse.
- ◆ **QUALIFICA L3:** La qualifica si ottiene dopo aver ricevuto in classe L3 almeno 3 eccellenti in tre gare diverse.

CAMPIONATO NAZIONALE:

Il campionato di Rally-Obedience inizia a settembre e termina a settembre dell'anno successivo con la Finale. Entro il 30 giugno sarà possibile fare richiesta per ospitare una tappa del campionato per l'anno sportivo successivo. L'orario di inizio gara potrà essere concordato col pool tecnico in base alle condizioni atmosferiche. Le tappe del campionato verranno stabilite e comunicate entro il 31 luglio del precedente anno sportivo. Ad ogni associazione che ospiterà una tappa di campionato sarà inviato un documento contenente le indicazioni necessarie per l'organizzazione di una gara di RallyObedience.

Avranno accesso alla Finale di Campionato i team che si saranno qualificati (punteggio pari o superiore a 171) in almeno 4 gare all'interno della medesima categoria e dello stesso anno sportivo. Al termine del campionato, il team dovrà ancora trovarsi nella categoria in cui ha ottenuto i punteggi per l'accesso alla Finale. Dopo l'ultima tappa di campionato, sarà redatta una classifica in cui ogni team con le caratteristiche sopra elencate apparirà con un suo punteggio personale, dato dalla media dei 4 migliori punteggi di gara ottenuti durante l'anno sportivo.

Accederanno alla Finale i primi 10 team in classifica per ogni categoria. La Finale designerà il Campione Nazionale dell'anno sportivo appena concluso per ogni categoria (L1, L2, L3, Senior).

POOL TECNICO

Il Pool Tecnico ha i seguenti compiti:

- redigere ed aggiornare il Regolamento per il Campionato Nazionale di Rally-Obedience ACSI;
- valutare eventuali proposte di modifiche al Regolamento;
- decidere eventuali deroghe al Regolamento per casi/situazioni particolari;
- formare e nominare i Tecnici e i Giudici;
- aggiornare l'elenco dei Tecnici e dei Giudici abilitati.

GIUDIZI

1. Il giudizio del Giudice è inappellabile.
2. Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo, fuori e dentro il Campo di Gara.
3. I risultati ottenuti saranno trascritti sul Libretto di Gara e permetteranno la partecipazione alle Classi successive e ai Campionati.
4. Il Giudice viene affiancato da uno o più assistenti per registrare eventuali penalità sulle Schede di Valutazione Ufficiali e da un cronometrista per cronometrare il tempo di percorrenza. È il Giudice che sarà responsabile dell'operato dei suoi assistenti nel campo di gara.
5. Il Giudice ed i suoi assistenti, dovranno mantenersi ad una distanza dal team tale da rilevare gli eventuali errori.
6. Salvo quando diversamente indicato dai cartelli, lo spostamento del team da una stazione all'altra va eseguito in condotta e a passo normale. La condotta da una stazione all'altra viene valutata dal Giudice.
7. Il Giudice è responsabile del percorso realizzato e non può cambiarlo una volta che ha dato il via alla ricognizione.

8. Il Giudice può in qualsiasi momento:

- a) interrompere la prova di un team che mostri grosse difficoltà nell'esecuzione del percorso.
- b) squalificare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo inappropriato (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.).

9. Ogni giudice ha l'obbligo di partecipare ad almeno un incontro di formazione annuale per l'aggiornamento dei giudici di Rally Obedience. La non partecipazione ad almeno un incontro comporterà l'impossibilità ad assumere il ruolo di Giudice per il campionato successivo.

È possibile presentare ricorso al Pool Tecnico entro le ore 12:00 del giorno dopo la giornata di Gara, scrivendo una mail a: acsi.rallyobedience@gmail.com (farà fede l'orario di ricevimento della mail).

PENALITÀ

- 1 Largo (nelle svolte, nel 270° e 360°).
Esercizio eseguito lontano dal cartello (oltre i 50 cm).
Cartello sul lato sbagliato (a sinistra invece che a dx, di fronte invece che a dx).
Guinzaglio teso dal cane.
Tocca il salto (ma non cade).
Stand mal eseguito (-1 ad ogni passo).
Il cane abbaia più volte o salta sul conduttore.
Abbattimento di un cartello o di un cono da parte del cane o del conduttore.
Il cane mastica il riportello nell'esercizio del riporto.
Posizione storta.

- 3 Ripetere un esercizio o parte di esso (possibile 1 volta per ogni cartello, solo in L1).
Doppio segnale.
Cade il salto.
Perdita posizione statica.
Anticipa il comando.
Perdita di condotta (il cane annusa con insistenza a terra o si distrae e si allontana dal conduttore da 50cm a 3m).

- 5 Esercizio svolto parzialmente o mal eseguito.
Il conduttore usa la mano come target per tutto il percorso (penalità attribuibile una sola volta per l'intero percorso).
Stazione eseguita nella direzione sbagliata (ad es. Pivot a dx, eseguito a sx, slalom e spirale eseguite nella direzione sbagliata).
Uso dichiarato di stimoli in momenti non previsti.
Il conduttore strattona il guinzaglio per indurre il cane nella condotta o nell'esecuzione di un esercizio.
Condotta mal eseguita (il cane rimane distante dal conduttore oltre i 30cm, il cane continua ad allontanarsi dal conduttore). Il giudice può valutare se assegnare questa penalità al termine del percorso.
Cade cibo, ma viene subito recuperato da cane o conduttore.
Il cambio di andatura previsto dal cartello viene eseguito parzialmente.
Perdita di controllo del cane (il cane si allontana dal conduttore più di 3 m oppure abbaia insistentemente a bordo campo).

- 10 Saltare una stazione.
Cade cibo e il conduttore non se ne accorge.
Uso di stimoli in momenti non previsti e non dichiarati al giudice.

- N.Q.** Cattivo comportamento verso il cane.
Offese al Giudice.
Il cane mostra comportamenti di forte disagio, minacciosi o aggressivi.
Il cane abbandona il Ring.
Il cane sporca in campo.
Conduttore che tocca il cane per correggerne le posizioni.
Superamento del tempo massimo previsto per ogni classe.
Punteggio inferiore a 171.

Per ogni cartello è possibile accumulare un massimo di 10 punti di penalità.

Durante la condotta, in tutte le classi, il conduttore non deve dare l'impressione di adescare il cane (ad eccezione del Giro Fun). Il guinzaglio, tenuto in una mano o in entrambe le mani, dovrà essere morbido.

Il guinzaglio e la posizione della mano possono cambiare durante il percorso. Le mani e le braccia devono muoversi in modo il più possibile naturale e la mano non deve rimanere ferma o chiusa a pugno.

Condotta: Nella valutazione della condotta si terrà conto della distanza tra cane e conduttore: se tale distanza è omogenea (cane vicino al conduttore o distante non più di 30cm) non c'è penalità.

CARTELLI

I cartelli rappresentano le stazioni di un percorso che va eseguito in condotta. Nello specifico, i cartelli della Rally Obedience interrompono la condotta del team per indicare l'esercizio che il team dovrà eseguire.

I cartelli possono indicare: fermate, cambi di direzione o cambi di andatura.

I cartelli che indicano delle fermate e i 360° (a dx e a sx) vanno mantenuti alla destra del conduttore.

I cartelli indicanti un cambio di direzione (svolte/pivot/dietrofront) vanno tenuti di fronte.

I salti, le spirali, lo slalom possono trovarsi anche a sinistra.

Tra cartello e conduttore deve esserci una distanza di massimo 50 cm.

Tra una stazione e l'altra è prevista una distanza minima di 2 m.

I coni dello slalom devono essere posizionati a una distanza di circa 150 cm l'uno dall'altro. Il conduttore può rinforzare solo ed esclusivamente dopo aver eseguito l'intero esercizio indicato nelle stazioni fisse. Le stazioni fisse prevedono che il cane assuma e mantenga una posizione (Seduto; Terra; in Piedi) fino al segnale successivo del conduttore.

Le stazioni fisse e in movimento sono indicate nella descrizione dei cartelli ufficiali (Stazione Fissa = **SF** – Stazione in Movimento = **SM**)

Percorso: Solo i cartelli indicanti un cambio di andatura possono essere combinati con altri cartelli. Le combinazioni aumentano il numero dei cartelli. Il Giudice che inserisce le combinazioni deve tenerne conto e non può superare il numero delle stazioni previste dal Regolamento.

START. Prima di oltrepassare il cartello Start, il conduttore deve chiedere conferma al Giudice per procedere. Nel momento in cui il team supera il cartello di inizio parte il cronometro.

FINISH. Nel momento in cui il team supera il cartello "Finish" il cronometro viene fermato.

Bonus: L'esercizio BONUS è opzionale e non è considerato nel tempo di percorso. I concorrenti devono comunicare al Giudice se sono intenzionati ad eseguire il Bonus.

L'esercizio del Bonus viene scelto dal Giudice di Gara. Per il Bonus vengono assegnati un massimo di 10 Punti. I punti acquisiti con il Bonus potranno solo incrementare il punteggio del Percorso. Nel caso di comportamenti aggressivi del cane o atteggiamenti poco decorosi da parte del conduttore durante l'esecuzione del Bonus, tutto il percorso verrà invalidato.

ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA DI RALLY OBEDIENCE

RICOGNIZIONE

Il Giudice resta in campo a disposizione dei conduttori che hanno **10 minuti** per la ricognizione, la quale avviene senza cani. Se ci sono più di 20 concorrenti, vengono consentiti ulteriori 10 minuti ogni 20 concorrenti.

Nella L1 il Giudice mostrerà il percorso durante la ricognizione.

TEMPO MASSIMO PER I PERCORSI

I percorsi di **L1, Senior e Giro Fun** devono essere svolti nel tempo massimo di **6 minuti**; i percorsi delle Classi **L2, L3, L2 Fun e L3 Fun** devono essere svolti nel tempo massimo di **4 minuti**.

DIMENSIONE DEL RING

Le dimensioni minime di un Ring (salvo deroghe da parte di ACSI – Settore Sportivo Nazionale Cinofilia) devono essere **15m x 15m**.

ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA

Le Associazioni che desiderano organizzare una gara di Rally Obedience ACSI dovranno:

- ◆ Essere affiliati all'ACSI, in regola con le quote dell'anno affiliativo e del Tesseramento dell'anno in corso.
- ◆ Disporre di un'area che consenta lo sviluppo di un percorso e che non presenti nessun pericolo per i cani.
- ◆ Disporre di servizi igienico-sanitari.

- ◆ Allestire il Ring e l'area podio con banner, bandiere o altro materiale promozionale ACSI (le ASD che non fossero in possesso del materiale, potranno effettuare la richiesta dello stesso al Pool Tecnico Rally Obedience ACSI almeno 60 giorni prima della data della loro gara).
- ◆ Chiedere al Pool Tecnico l'assegnazione di un Giudice abilitato.
- ◆ Designare gli assistenti necessari per il buon andamento della Gara.
- ◆ Mettere a disposizione del Giudice il materiale necessario per lo svolgimento della gara:
 - 15 coni, 2 salti da agility, 1 cronometro, 1 Kit cartelli ufficiali di gara, numerazione cartelli, supporti per cartelli, riportelli di varie misure
 - Schede di valutazione precompilate
- ◆ Assicurare, durante tutta la manifestazione, la presenza o la reperibilità di un veterinario al quale far riferimento in caso di emergenza.
- ◆ Organizzare uno spazio adibito a Segreteria (con accesso esclusivo a chi di competenza) con la presenza di almeno un Segretario.
- ◆ Garantire medaglie o coppe ai primi tre classificati delle Classi L1, L2, L3 e Senior.
- ◆ Garantire il rimborso spese per il giudice.
- ◆ Promuovere la Gara sui portali dedicati alla Cinofilia, Facebook ed altro.
- ◆ Assicurarsi che tutti i concorrenti siano in possesso della Tessera ACSI in corso di validità.

- ◆ L'ASD organizzatrice deve trasmettere al Responsabile Tecnico, al termine della giornata di Gara, le Classifiche.

CONCORRENTI

Ogni concorrente deve rispettare il Regolamento, pena l'eliminazione. Il conduttore può parlare col cane, lodarlo, incoraggiarlo, rinforzarlo, battere le mani (anche sulle gambe) e utilizzare qualsiasi forma di incoraggiamento verbale e/o gestuale per tutta la durata del percorso. Il conduttore non può toccare il cane (ad eccezione della carezza utilizzata come rinforzo) o correggerne il movimento mediante il guinzaglio e non può in nessun caso punire il cane.

QUOTE DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO NAZIONALE:

- €15,00 a team per concorrenti di L1, L2, L3 e Senior (iscrizione secondo cane: €10,00)
- €10,00 per Giro Fun, L2 Fun e L3 Fun

PROGRAMMA DELLE CLASSI

Durante il percorso di Rally Obedience, il team esegue gli esercizi indicati dai cartelli che rappresentano le stazioni.

Classe L1	CANE AL GUINZAGLIO – PERCORSO CON 15/18 STAZIONI
Classe L2	CANE LIBERO – PERCORSO CON 15/20 STAZIONI
Classe L3	CANE LIBERO – PERCORSO CON 15/20 STAZIONI
Classe SENIOR	CANE LIBERO – PERCORSO CON 10/12 STAZIONI
Giro Fun	CANE AL GUINZAGLIO - Percorso di L1
L2 Fun	CANE LIBERO - Percorso di L2
L3 Fun	CANE LIBERO - Percorso di L3

MISURE DEGLI ATTREZZI IN FUNZIONE DELL'ALTEZZA DEL CANE

ALTEZZA DEL CANE AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO
Fino a 35 cm	20 cm
Da 35,01 a meno di 50 cm	35 cm
Oltre i 50,01 cm	50 cm

ORGANIZZAZIONE DEL PERCORSO:

LA CLASSE L1 COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 32 + START E FINISH.

LA CLASSE L2 COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 53 + START E FINISH.

LA CLASSE L3 COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 70 + START E FINISH.

All'interno di un percorso di gara sono previste minimo 5 stazioni fisse e massimo 9. Per la classe Senior sono previste minimo 3 stazioni fisse e massimo 5.

All'interno di un percorso di gara L2, minimo 5 cartelli devono appartenere alla categoria L2 (dal n. 33 al n. 53).

All'interno di un percorso di gara L3, minimo 5 cartelli devono appartenere alla categoria L3 (dal n. 54 al n. 70).

PUNTEGGIO:

Le qualifiche attribuite per le prove con valutazione a punti e tempo sono le seguenti:

QUALIFICA	PUNTEGGIO
Eccellente	Pari o superiore a 191
Molto Buono	Compreso tra 181 e 190
Buono	Compreso tra 171 e 180
Non qualificato (N. Q.)	Pari o inferiore a 170

La classifica si determina come segue:

L1, L2, L3, Senior: vince il miglior punteggio. In caso di parità di punteggio si considererà il miglior tempo del percorso di gara.

DESCRIZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI

I cartelli indicanti le fermate consentono di rinforzare il cane (seduto – in piedi - terra...) ma solo dopo che l'esercizio si è concluso.

“Al Piede” indica che il cane deve posizionarsi al fianco sinistro del conduttore girando sul lato sinistro dello stesso e mettersi seduto.

“Al Posto” indica che il cane deve posizionarsi al fianco sinistro del conduttore girando in senso orario alle spalle del conduttore e mettersi seduto.

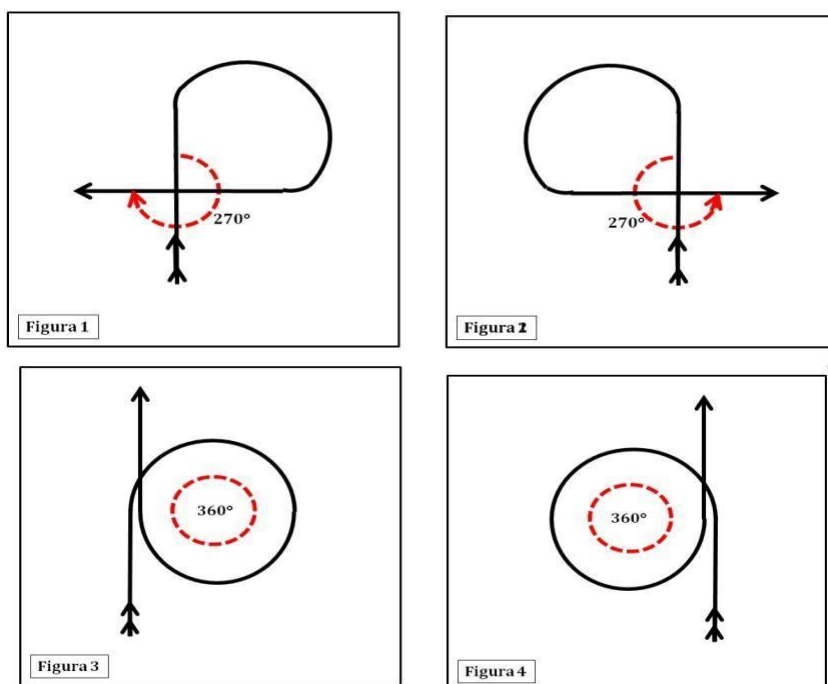
CLASSE L1

Il percorso comprende gli esercizi dal N°1 al N°32 + Start e Finish.

Il percorso della classe L1 viene eseguito al guinzaglio, ad eccezione dei Bonus, ed è formato da 15 – 18 stazioni, esclusi i cartelli di Start, Finish e Bonus.

1. **Stop: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede.
2. **Stop – Terra: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; poi gli si chiede di mettersi a terra (il cane riparte in condotta direttamente da terra).
3. **Stop – Terra – Seduto: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; poi gli si chiede di mettersi a terra, per poi tornare seduto.
4. **Stop – Gira intorno: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; il conduttore compie un giro completo (nel raggio di 50 cm al massimo) in senso antiorario intorno al cane, che deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore.
5. **Stop – Terra – Gira intorno: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; il cane si mette a terra e il conduttore compie un giro completo (nel raggio di 50 cm al massimo) in senso antiorario intorno al cane, che deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore. Dopodiché il cane riparte in condotta direttamente dal “terra”.
6. **Svolta 90° a destra: (SM)** il team esegue una svolta a destra con angolo di 90° davanti al cartello.
7. **Svolta 90° a sinistra: (SM)** il team esegue una svolta a sinistra con angolo di 90° davanti al cartello.
8. **Dietrofront a destra: (SM)** il team esegue un dietrofront a destra con un angolo di 180° davanti al cartello.
9. **Dietrofront a sinistra: (SM)** il team esegue un dietrofront a sinistra con un angolo di 180° davanti al cartello.
10. **Gira 270° a Destra: (SM)** il team esegue una svolta di 270° verso destra davanti al cartello (figura 1).

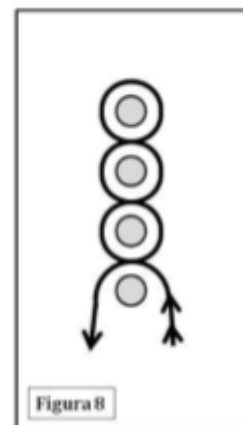
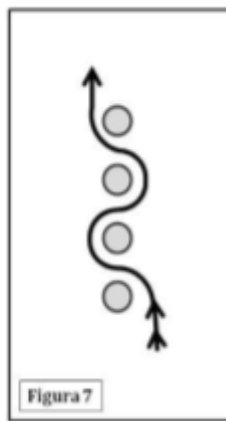
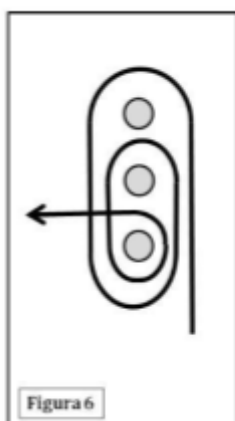
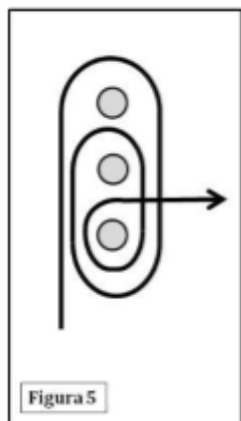
11. **Gira 270° a Sinistra: (SM)** il team esegue una svolta di 270° verso sinistra davanti al cartello (figura 2).
12. **Gira 360° a Destra: (SM)** il team esegue una svolta di 360° verso destra di fianco al cartello (figura 3).
13. **Gira 360° a Sinistra: (SM)** il team esegue una svolta di 360° verso sinistra di fianco al cartello (figura 4).



14. **Fronte – Al piede – Stop: (SF)** il conduttore interrompe la condotta, chiama il cane di fronte a sé seduto (può compiere qualche passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta); subito dopo, il cane si rimette al piede girando sul fianco sinistro del conduttore e assume la posizione del seduto.
15. **Fronte – Al Posto – Stop: (SF)** il conduttore interrompe la condotta, chiama il cane di fronte a sé seduto (può compiere qualche passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta); subito dopo, il cane si rimette al piede girando sulla destra del conduttore e assume la posizione del seduto.
16. **Fronte – Al piede - Avanti: (SM)** il conduttore interrompe la condotta, chiama il cane di fronte a sé seduto (può compiere qualche passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta); subito dopo, il cane si rimette al piede girando sul fianco sinistro del conduttore. Il team riparte in condotta senza che il cane si sieda.

17. **Fronte – Al Posto – Avanti: (SM)** il conduttore interrompe la condotta, chiama il cane di fronte a sé seduto (può compiere qualche passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta); subito dopo, il cane si rimette al piede girando sulla destra del conduttore. Il team riparte in condotta senza che il cane si sieda.
18. **Passo lento: (SM)** il team procede in condotta a passo lento.
19. **Passo veloce: (SM)** il team procede in condotta a passo di corsa.
20. **Passo normale: (SM)** il team procede in condotta a passo normale.
21. **1 Passo laterale a destra in movimento: (SM)** il team, in condotta, supera il cartello e si sposta a destra per la lunghezza di un passo senza interrompere il movimento (il cane deve rimanere al piede).
22. **Stop –Pivot 90° a destra – Stop: (SF)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede; dopodiché il team ruota sul posto di 90° verso destra e il cane si rimette seduto.
23. **Stop –Pivot 90° a sinistra – Stop: (SF)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede, dopodiché il team ruota sul posto di 90° verso sinistra e il cane si rimette seduto.
24. **Spirale a destra: (SM)** tre coni sono disposti in linea retta a una distanza di circa 150 cm l'uno dall'altro. Il conduttore deve passare tra i coni tenendoli alla propria destra, perciò con il cane che rimane all'esterno della spirale (figura 5).
25. **Spirale a sinistra: (SM)** tre coni sono disposti in linea retta a una distanza di circa 150 cm l'uno dall'altro. Il conduttore deve passare tra i coni tenendoli alla propria sinistra, quindi con il cane all'interno della spirale (figura 6).
26. **Stop – 1, 2, 3 passi - Stop: (SF)** in condotta, il team si ferma di fianco al cartello e il cane si siede al piede; subito dopo, il team fa un passo avanti e il cane si siede al piede, poi fa due passi avanti e il cane si siede al piede; infine, il team fa tre passi avanti e il cane si siede al piede.
27. **Stop – Pivot 90° a destra – 1 passo – Stop: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; dopodiché il team ruota sul posto di 90° verso destra, fa un passo avanti e il cane si siede al piede.

- 28. Stop – Pivot 90° a sinistra – 1 passo – Stop: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; dopodiché il team ruota sul posto di 90° verso sinistra, fa un passo avanti e il cane si siede al piede.
- 29. Slalom solo andata: (SM)** quattro coni sono collocati in linea retta a una distanza di circa 150 cm l'uno dall'altro. L'ingresso ha luogo tra il primo e il secondo cono e deve essere eseguito sul lato sinistro del team. Il team esegue lo slalom solo in andata (figura 7).
- 30. Slalom Andata/Ritorno: (SM)** quattro coni sono collocati in linea retta a una distanza di circa 150 cm l'uno dall'altro. L'ingresso ha luogo tra il primo e il secondo cono e deve essere eseguito sul lato sinistro del team. Il team esegue lo slalom nei due sensi di marcia (figura 8).
- 31. Slalom a destra: (SM)** 5 coni, distanziati di circa 150 cm, sono collocati formando un angolo. Il team entra nello slalom con il cane esterno rispetto ai coni.
- 32. Slalom a sinistra: (SM)** 5 coni, distanziati di circa 150 cm, sono collocati formando un angolo. Il team entra nello slalom con il cane interno rispetto ai coni.



BONUS L1

- 1. Stop - Lascia il cane:** il conduttore si ferma al cartello, lascia il cane seduto e raggiunge il cartello successivo che a seconda della scelta del giudice è 1A, 1B o 1C:
- 1A. Richiama al Piede:** (il cartello è posizionato a 5 metri) il conduttore si ferma e senza voltarsi richiama il cane al piede e lo mette seduto.

1B. Dietrofront - Richiama al piede o al posto: (il cartello è posizionato a 5 metri) il conduttore fa un dietrofront voltandosi verso il cane, lo richiama al piede o al posto e lo mette seduto.

1C. Dietrofront - Ritorna: (il cartello è posizionato ad una distanza di 5 metri) il conduttore esegue un dietrofront e ritorna mettendosi al fianco del cane passandogli da dietro.

CLASSE L2

Il percorso comprende gli esercizi dal N°1 al N°53 + Start e Finish.

Il percorso della classe L2 viene eseguito senza guinzaglio ed è formato da 15-20 stazioni, esclusi i cartelli di Start, Finish e Bonus.

33. Terra in movimento - Avanti (SM): il team, in condotta, si ferma di fianco al cartello e il cane si mette a terra senza passare dal seduto. Subito dopo, il team riparte in condotta.

34. Stop – Terra - Lascia il cane: (SM) Il conduttore interrompe la condotta, chiede al cane di mettersi prima seduto e poi a terra, dopodiché avanza fino al cartello successivo, che può essere il 35 oppure il 36.

35. Ritorna - Avanti: (SM) Il conduttore torna di fianco al cane lasciato in posizione di “terra” (cartello 34) passandogli da dietro. Senza fermarsi riprende il percorso con il cane.

36. Richiamo frontale - Al piede/al posto –Stop: (SF) il conduttore arrivato a questa stazione, si volta verso il cane, lo richiama di fronte a sé seduto e lo rimette al piede o al posto. Il cane deve assumere la posizione del seduto.

37. In piedi in movimento – Lascia il cane: (SM) il conduttore chiede al cane di rimanere nella posizione “in piedi” e lascia il cane per arrivare al cartello successivo (stazione 38).

38. Richiama in condotta: (SM) arrivato al cartello il conduttore richiama il cane al piede rallentando o interrompendo la propria condotta per aspettare il cane, dopodiché proseguono al cartello successivo senza interrompere la condotta del cane.

39. Stop – Avanti veloce: (SM) in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede. Subito dopo cane e conduttore procedono in condotta a passo di corsa fino al cartello successivo.

- 40. Stop - Pivot 180° a destra - Stop: (SF)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede, dopodiché il team ruota sul posto di 180° verso destra e il cane si rimette seduto.
- 41. Stop – Pivot 180° a sinistra – Stop: (SF)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede, dopodiché il team ruota sul posto di 180° verso sinistra e il cane si rimette seduto.
- 42. Stop – Pivot 180° a destra - Avanti: (SM)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede, dopodiché il team esegue un dietrofront a destra per poi riprendere la condotta.
- 43. Stop – Pivot 180° a sinistra - Avanti: (SM)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede, dopodiché il team esegue un dietrofront a sinistra per poi riprendere la condotta.
- 44. Fronte – 1, 2, 3 passi indietro - Al piede/Al posto - Stop: (SF)** il conduttore interrompe la condotta e chiama il cane di fronte a sé seduto. Dopodiché, il conduttore fa un passo indietro e si ferma; fa due passi indietro e si ferma; fa tre passi indietro e si ferma; il cane, a ogni spostamento, deve avanzare verso il conduttore e sedersi a ogni fermata di quest'ultimo sempre restando di fronte. Alla fine, il conduttore mette il cane al piede o al posto seduto per poi riprendere la condotta.
- 45. Salto: (SM)** Il conduttore, mentre, in condotta, si avvicina all'attrezzo, invia il cane sul salto. Dopodiché, cane e conduttore riprendono la condotta.
- 46. Stop - Lascia il cane - Richiama di fronte (mentre corri): (SM)** il conduttore interrompe la condotta, lascia il cane seduto e corre verso il cartello successivo. Prima del nuovo cartello (n°47 o 48) richiama il cane di fronte.
- 47. Fronte - Al piede/Al posto – Stop: (SF)** da seduto di fronte (cartello 46), il cane deve rimettersi al piede o al posto e assumere la posizione del seduto.
- 48. Fronte - Al piede/Al posto – Uno/due passi – Terra: (SF)** da seduto di fronte (cartello 46), il cane deve assumere la posizione al piede o al posto senza sedersi, dopodiché il team fa uno o due passi avanti. Quando il conduttore si ferma il cane si mette a terra, senza passare dal seduto.
- 49. Stop – 1 passo a destra – Stop: (SF)** in condotta, il team sorpassa il cartello, si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore compie un passo a destra in linea orizzontale insieme al cane che deve seguire il conduttore e posizionarsi seduto al suo fianco.

- 50. Stop – Lascia il cane - 1 passo a destra – Richiama al Piede – Stop: (SF)** in condotta, il team sorpassa il cartello, si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore lascia il cane in resta e compie un passo a destra in linea orizzontale, mentre il cane rimane seduto. Dopodiché il cane viene richiamato e deve assumere la posizione al piede.
- 51. Dietrofront classico: (SM)** durante la condotta, il conduttore esegue un dietrofront a sinistra mentre il cane gira a destra dietro di lui, fino a tornare alla posizione al piede.
- 52. Stop – In piedi: (SF)** in condotta, il team si ferma e il cane si siede al piede; dopodiché il conduttore posiziona il cane in piedi.
- 53. Stop – In piedi – Gira intorno: (SF)** il team interrompe la condotta e il cane si siede al piede, dopodiché assume la posizione in piedi e rimane fermo mentre il conduttore gli gira intorno in senso antiorario. Il conduttore si ferma al fianco del cane per poi riprendere la condotta.

BONUS L2

- 1. Terra - Lascia il cane:** arrivato al cartello il conduttore mette il cane a terra senza passare dal seduto e raggiunge l'altro cartello.
- 1A. Ritorno – In piedi:** (il cartello è posizionato a 7 metri) il conduttore si volta verso il cane, poi torna da lui e, passandogli dietro in senso antiorario, si rimette in posizione al piede. Subito dopo, chiede al cane di mettersi in piedi.
- 2. Stop - Lascia il cane:** il conduttore si ferma, lascia il cane seduto e raggiunge l'altro cartello.
- 2A. Dietrofront - Cane a terra – Seduto- Ritorna:** (il cartello è posizionato a 5 metri) il conduttore fa un dietrofront, a distanza chiede al cane di mettersi a terra, poi seduto, dopodiché lo raggiunge passandogli da dietro in senso antiorario e torna in posizione al piede.
- 3. Stop - Lascia il cane sul salto:** il conduttore lascia il cane seduto e raggiunge il cartello successivo.
- 3A. Dietrofront – Invio al salto - Richiama di fronte - Al piede o al posto:** il conduttore si gira verso il cane, lo richiama facendogli superare il salto; il cane si mette di fronte seduto e poi assume la posizione al piede o al posto seduto.

CLASSE L3

Il percorso comprende gli esercizi dal N° 1 AL N° 70 + Start e Finish.

Il percorso della classe L3 viene eseguito senza guinzaglio ed è formato da 15 – 20 stazioni, esclusi i cartelli di Start, Finish e Bonus.

Sarà cura del conduttore o dell'organizzatore consegnare al Giudice il riportello per l'esercizio 1 del Bonus. Il riportello può essere di legno, plastica o metallo. Ciascun binomio può utilizzare il proprio riportello. Non sono consentiti oggetti di forma diversa dal riportello.

- 54. In piedi – Gira intorno: (SF)** senza interrompere il movimento, il conduttore chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, compie un giro intorno al cane in senso antiorario. Dopodiché, il team riparte in condotta.
- 55. Terra – Gira intorno – in piedi: (SF)** senza interrompere il movimento, il conduttore mette il cane a terra senza farlo sedere, compie un giro in senso antiorario intorno al cane, che deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore. Dopodiché il cane, dalla posizione terra, assumerà la posizione in piedi.
- 56. 3 passi indietro – avanti: (SM)** il team interrompe la condotta, fa tre passi indietro. Dopodiché, riprende la condotta in avanti.
- 57. Stop - invio al salto – ritorno – fronte – al piede o al posto (SF):** il conduttore fa sedere il cane al piede. Dopodiché, rimanendo fermo di fianco al cartello, invia il cane al salto (il salto sarà collocato a sinistra, fuori dalla linea di condotta del team). Il cane deve tornare al fronte passando alla destra del salto (guardando dalla prospettiva del conduttore) e successivamente rimettersi al piede o al posto.
- 58. Stop - Lascia il cane per l'invio sul salto: (SM)** il conduttore lascia il cane seduto e raggiunge il cartello successivo (n°59). Il salto sarà collocato fuori dalla linea di condotta del cane.
- 59. Dietrofront – Richiama inviando sul salto – Fronte – Al piede o al posto – Seduto: (SF)** il conduttore fa un dietrofront, richiama inviando il cane sul salto (il salto è fuori dalla linea di condotta del cane e può essere posizionato a sinistra o a destra a discrezione del giudice); il conduttore deve rimanere con almeno un piede fisso entro 50 cm dal cartello. Il cane, dopo aver eseguito il salto, si mette di fronte seduto e poi assume la posizione seduto al piede o al posto.

- 60. Svolta a destra – 1/2 passi - Cane a terra: (SM)** in condotta il team esegue una svolta a destra e dopo uno o due passi, il cane assume la posizione a terra, senza passare dal seduto e si riprende la condotta al piede.
- 61. Svolta a sinistra – 1/2 passi - Cane a terra: (SM)** in condotta il team esegue una svolta a sinistra e dopo uno o due passi del conduttore, il cane assume la posizione terra, senza passare dal seduto e si riprende la condotta al piede.
- 62. Stop - Lascia il cane per richiamo con terra: (SM)** il conduttore interrompe il movimento, lascia il cane seduto e raggiunge il cartello successivo (n°63).
- 63. Dietrofront - Richiama – Terra – Richiama di Fronte – Al piede o al posto - Stop: (SF)** il conduttore si volta verso il cane, lo richiama e a metà percorso gli chiede il terra (se il conduttore lo ritiene opportuno prima del segnale di terra può dare al cane il segnale di stop). Dopodiché richiama il cane di fronte, lo mette seduto al piede o al posto.
- 64. Chiama di fronte – Dietrofront a destra (solo conduttore): (SM)** il conduttore interrompe la condotta, chiama il cane di fronte a sé e lo mette seduto. Subito dopo, solo il conduttore esegue un dietrofront a destra (è possibile dare il “Resta” al cane prima di eseguire il dietrofront). Il team riprende la condotta al piede.
- 65. Chiama di fronte – In piedi – Gira intorno (solo conduttore): (SM)** il conduttore interrompe la condotta, chiama il cane di fronte a sé e lo mette seduto. Subito dopo gli chiede di mettersi in piedi e, lasciando il cane in resta, gli gira intorno in senso antiorario. Senza fermarsi, il team riprende il percorso.
- 66. 2 Passi Avanti – 2 Passi indietro - Avanti: (SM)** in condotta il team fa due passi avanti, due passi indietro e riprende la condotta.
- 67. Spin - Avanti: (SM)** il conduttore, arrivato di fianco al cartello, fa compiere al cane un giro su se stesso in senso antiorario e successivamente si prosegue la condotta.
- 68. 1 Passo a Destra – Stop – Pivot a Sinistra 90° – Stop: (SF)** il conduttore, prima del cartello, compie un passo a destra in linea orizzontale insieme al cane, e gli chiede di sedersi al piede.
Dopodiché il team ruota sul posto di 90° verso sinistra e il cane si rimette seduto.
- 69. 360° intorno al conduttore: (SM)** in condotta il cane fa un giro completo in senso orario intorno al conduttore per poi riprendere la condotta.

- 70. Slalom sotto le gambe - Avanti: (SM)** Passando di fianco al cartello in condotta, il cane fa uno slalom sotto le gambe, per un totale di 4 passi del conduttore. Dopodiché, il team riprende la condotta.

BONUS L3

- 1. Stop – Riporto – Fronte - Al piede / Al posto - Seduto:** il conduttore si ferma al cartello e il cane si siede al piede. Il Giudice consegna al conduttore il riportello avvicinandosi al team sul lato destro. Il conduttore lascia il cane in resta, lancia il riportello, per poi inviare il cane per il riporto. Il resta può essere dato un'unica volta, prima o dopo la consegna del riportello da parte del Giudice. Il cane dovrà consegnare il riportello seduto di fronte. Dopodiché, il conduttore mette il cane seduto al piede o al posto.

 - 2. Invio al cono - Al piede o Al posto:** giunti al cartello il conduttore chiede al cane la posizione seduto. Successivamente invia il cane a girare attorno al cono (indifferente se in senso orario o antiorario rispetto ad esso), per poi tornare direttamente in posizione di Piede o Posto seduto. Il cono è posizionato ad una distanza di 7 m dal cartello e deve avere un'altezza minima di 40 cm.

 - 3. In piedi – Lascia il cane:** Il conduttore lascia il cane in resta in piedi e si dirige verso il cartello successivo.
- 3A. Dietrofront - Cane a terra – Seduto – In piedi - Ritorna:** (il cartello è posizionato a 7 metri) il conduttore fa un dietrofront, a distanza chiede al cane di assumere la posizione terra, poi seduto, poi in piedi, dopodiché il conduttore ritorna e, passando dietro al cane, si rimette al piede.