

REGOLAMENTO

RALLY-OBEDIENCE

ITALIA 2019

01/07/2019

Sommario

Sommario	2
1. PRESENTAZIONE	5
2. CANI	5
3. CONDUTTORI	6
4. TENUTA IN GARA	6
5. CATEGORIE	7
1. Le categorie sono 4, divise in : Debuttanti, C1, C2 ,C3 + Prove speciali	7
2. Qualifica in Categoria DEBUTTANTI	7
3. Qualifica in Categoria 1 (C1)	7
4. Qualifica in Categoria 2 (C2)	8
5. Qualifica in Categoria 3 (C3)	8
6. ORGANIZZAZIONE e RESPONSABILITA'	9
7. IL GIUDICE	9
8. ISCRIZIONI	10
9. PERCORSI & PROVE	11
Posizioni dei cartelli	11
Rinforzi	11
Adescamento	11
Comandi	12
Ripetizione tentativi	12
Ricognizione	12
Tempo massimo per i percorsi	12
START	13
FINISH	13
ESERCIZI BONUS	13
Criteri di giudizio	13
8. PUNTI DI PENALITÀ	14
1 Punto di penalità	14

3 Punti di penalità.....	14
5 Punti di penalità.....	15
10 punti di penalità.....	15
NON QUALIFICATO N.Q.	16
9. Info Penalità.....	16
1. Perdita Controllo:	16
2. Doppio comando:	16
3. Cambio di andatura non eseguito in maniera corretta:	16
4. Posizione frontale:	16
5. Errori di condotta:	16
7. Partenza fuori tempo dal Pre-ring	16
1. GIUDIZI.....	17
2. ALLONTANAMENTO DAL RING E/O DALL'AREA DI CONCORSO	17
3. SVOLGIMENTO DI UNA GARA DI RALLY-OBEDIENCE.....	18
4. DESCRIZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI	20
DEBUTTANTI	20
CATEGORIA 1 (C1).....	21
CATEGORIA 2 (C2).....	29
CATEGORIA 3 (C3).....	34
4. ELIMINAZIONE	40
5. NORME ANTIDOPING	40
6. PROVE SPECIALI	40
NE RIMARRA' SOLO UNO (KO tecnico).....	41
Penalità:.....	41
Assegnazione Punti P.S.:.....	41
Validità Punti P.S.:.....	41
Svolgimento:.....	41
CONO CUP– Specialità divertente alla portata di tutti!!	42
Penalità:.....	42
Svolgimento:.....	42
Percorso:.....	42
Assegnazione Punti P.S.:.....	43

7. Campionato a squadre 43

1. PRESENTAZIONE

A.S.C. al fine di assicurare ai propri tesserati i valori etici e morali sotto il profilo deontologico, al fine di tutelare il benessere psico-fisico del cane, ha approvato l'adozione del presente regolamento unico per la disciplina della Rally - Obedience.

La Rally - Obedience (Rally-O) è una disciplina sportiva per tutti i cani. La A.S.C. promuoverà questa disciplina per favorire una relazione positiva fra il cane e il suo conduttore, relazione basata su reciproca fiducia e rispetto. Per questo le nostre regole di gara e i criteri di giudizio incoraggiano i rinforzi positivi durante un percorso di Rally-O, e vietano l'uso di correzioni fisiche o verbali. La collaborazione sul percorso di Rally-O è più importante della precisione nel compiere i vari esercizi. Il nostro obiettivo, sia per il cane sia per il suo conduttore, è che il tempo passato nel ring di gara sia piacevole.

2. CANI

- Possono partecipare alle gare cani meticci o di razza, **di età superiore o uguale agli 8 mesi.**
- Le femmine in calore non possono partecipare alle gare.
- I cani con disabilità possono partecipare alle prove di Rally-O purché non mostrino segni di dolore o disagio. Sarà compito del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni.
- Per Cani sordi, ciechi o sordo ciechi verranno accettate per quanto possibile segnalazioni visive con la mano o il corpo in maniera tale che non infrangano le regole dell'adescamento apparente o effettivo, sarà possibile toccare il cane prima di un eventuale partenza o qualora il cane sia disattento, è consigliabile comunque contattare il giudice prima della gara.
- Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari gravi, in convalescenza post operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o conspecifici.
- I cani dovranno essere di proprietà del conduttore o comunque famigliari.
- Il cane potrà gareggiare al massimo con due conduttori diversi nella stessa giornata, e se dovesse gareggiare nella stessa categoria con due persone diverse sarà possibile cambiare l'ordine di partenza per agevolare il binomio.
- I cani per partecipare alle gare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate, con l'antirabbica in corso di validità effettuata almeno 40 giorni prima della gara.

3. CONDUTTORI

- I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso della tessera in corso di validità A.S.C. e del libretto di lavoro del cane.
- A.S.C. riconoscerà la categoria di appartenenza in base alle firme ottenute da altro ente. Per richiedere equiparazione mandare documentazione a responsabile nazionale o responsabili regionali.
- Il binomio equiparato da altro ente dal momento della prima gara in A.S.C. non potrà più avanzare di categoria nella Rally-O A.S.C. acquisendo punteggi da gare in altri enti, da quel momento verranno prese in considerazione (per il campionato A.S.C.) solo le gare A.S.C.
- È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo a suo insindacabile giudizio il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.
- I conduttori con disabilità possono utilizzare strumenti per comunicare con il cane non lesivi nei confronti dell'animale, al giudice deve preventivamente essere comunicato quale strumento viene utilizzato dal conduttore a seconda della disabilità.

4. TENUTA IN GARA

Il cane durante la prova dovrà indossare il collare FISSO a fascia, adeguatamente regolato oppure pettorina anch'essa adeguatamente regolata.

Non sarà concesso l'uso del guinzaglio retriever ,cavezza , easy walk o similari anche se bloccati.

Nelle categorie debuttanti e C1 il cane verrà condotto durante il percorso con il guinzaglio della lunghezza minima di almeno 1,2 Mt. non in tensione, nelle categorie C2 e C3 verrà condotto durante il percorso senza guinzaglio, il cane dovrà comunque essere accompagnato all'interno del ring con guinzaglio dove verrà liberato per tutta la durata del percorso terminato il quale dovrà uscire dal ring al guinzaglio.

N.B.: A insindacabile giudizio del giudice, l'uso del collare a scorrimento o semi scorrimento (strangolo o semi-strangolo) da parte di un concorrente dentro o fuori dal terreno di gara sarà punito con la squalifica.

5. CATEGORIE

1. Le categorie sono 4, divise in : Debuttanti, C1, C2 ,C3 + Prove speciali

I concorrenti devono possedere il libretto A.S.C dove vengono annotati solo i risultati delle gare svolte che hanno ottenuto la qualifica di eccellente (almeno 190 punti).

Premi: ai tre migliori punteggi delle categorie Debuttanti,C1,C2,C3 e ai primi tre del campionato a squadre devono essere assegnati i premi di classifica.

Le prove speciali assegnano punti extra per la coppa Italia e in ogni gara vengono premiati i primi tre per ogni categoria.

2. Qualifica in Categoria DEBUTTANTI

La categoria debuttanti servirà ai nuovi binomi che vogliono avvicinarsi alla disciplina per prepararsi alle categorie successive,C1,C2,C3,non assegnerà punti campionato ma solo le 3 firme di qualifica per passare alla categoria C1.

Il binomio non potrà partecipare al campionato a squadre

- Cane al quinzaglio
- 15 Stazioni (esclusi Start e Finish)
- Stazioni Stazionarie: Minimo 4 massimo 6
- Cartelli dall' 1 al 32 ,esclusi cart.n° 2 -12-14-24-26bis
- Tempo massimo pre ring 2'00"
- Tempo limite 5'30"
- Bonus 1, cartello bonus n. 1
- Bonus 2, cartello bonus n. 2

3. Qualifica in Categoria 1 (C1)

Aperta ai binomi che hanno conseguito TRE qualifiche di eccellente con almeno due giudici diversi nella categoria DEBUTTANTI

Questa categoria assegnerà punti per CAMPIONATO REGIONALE COPPA ITALIA e Campionato a squadre

- Cane al quinzaglio
- 15 Stazioni (esclusi Start e Finish)
- Stazioni Stazionarie: 5
- Cartelli dall' 1 al 32
- Tempo massimo pre ring 1'30"
- Tempo limite 5'00"
- BONUS 1: cartelli bonus n° 1A+1B
- BONUS 2: cartelli bonus n° 1A+1C
- BONUS 3: cartello bonus n° 2

4. Qualifica in Categoria 2 (C2)

Aperta ai binomi che avranno conseguito QUATTRO qualifiche di eccellente con almeno due giudici diversi nella categoria C1

Questa categoria assegnerà punti per CAMPIONATO REGIONALE , COPPA ITALIA e Campionato a squadre

- **Cane senza guinzaglio**
- **18 Stazioni (esclusi Start e Finish)**
- **Stazioni Stazionarie: Massimo 8**
- **Cartelli dall' 1 al 48**
- **Tempo massimo pre ring 1'30"**
- **Tempo limite 5'00"**
- **Bonus 1: cartelli bonus n° 1A+1B**
- **Bonus 2: cartelli bonus n° 2A +2B**
- **Bonus 3: cartelli bonus n° 3A +3B**
- **Bonus 4: cartelli bonus n° 3A +3C**

5. Qualifica in Categoria 3 (C3)

Aperta ai binomi che avranno conseguito QUATTRO qualifiche di eccellente con almeno due giudici diversi nella categoria C2.

Il binomio potrà partecipare al campionato a squadre.

Questa categoria assegnerà punti per CAMPIONATO REGIONALE , COPPA ITALIA, e se acquisite almeno 3 vittorie + 2 eccellenti con almeno 200 punti il Binomio diventerà CAMPIONE ITALIANO

- **Cane senza guinzaglio**
- **20 Stazioni (esclusi Start e Finish)**
- **Stazioni Stazionarie: Massimo 8**
- **Cartelli dall' 1 al 67**
- **Tempo massimi pre ring 1'30"**
- **Tempo limite 5'00"**
- **Bonus 1: cartello n° 1**
- **Bonus 2: cartello n° 2**
- **Bonus 3: cartelli n° 3A + 3B**
- **Bonus 4: cartello n. 4**
- **Bonus 5: cartello n. 5**
- **Bonus 6: cartello n. 6**

CLASSIFICA ANNUALE DI RALLY-O, COPPA ITALIA, CAMPIONATO REGIONALE, NAZIONALE e CAMPIONATO A SQUADRE

Per quanto riguarda i regolamenti dei vari campionati Rally-O Italia vi rimandiamo al documento “Regolamento e campionati assegnazione titoli”

6. ORGANIZZAZIONE e RESPONSABILITA’

- Per quanto riguarda organizzazione e responsabilità <http://www.ascinofilia.it/discipline/rally-o/>: **Regolamento Organizzazione Gara Rally-O** alla voce “documentazione disciplina”.

7. IL GIUDICE

GIUDICE: Il Giudice ha il compito di assicurare l’osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla A.S.C.. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi. Ha il compito e la responsabilità di provvedere all’allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ostacoli nonché alla compilazione dei grafici dei percorsi stessi. Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova.

Il Giudice non potrà giudicare nel campo di appartenenza e sarà responsabile esclusivo dei percorsi di gara che dovranno essere designati esclusivamente da lui e rimanere segreti fino all’inizio della gara.

In nessun caso il giudice potrà cambiare il giudizio assegnato sulla scheda di gara e non saranno ammesse prove video.

1. Il GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE;
2. Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, sino al momento in cui lo lasceranno;
3. I concorsi di Rally-O saranno giudicati da giudici riconosciuti da A.S.C.. Il giudice viene assistito dall’ assistente giudice sia per registrare eventuali penalità sui fogli di giudizio sia per cronometrare il tempo di percorrenza. Il giudice attribuisce le penalità come indicato dalle relative tabelle.

4. Il Giudice e l'assistente giudice dovranno coprire tutto il percorso di gara, durante l'esecuzione dei vari binomi, premurandosi di mantenere una distanza dal binomio in modo di non disturbare il binomio stesso e nello stesso tempo gli permetta di giudicare in maniera corretta
5. Il giudice può in qualsiasi momento:
 - a) interrompere la prova di un concorrente che si dimostri incapace di eseguirla
 - b) espellere un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.) segnalare all'ente e al gruppo coordinatori Rally-O il concorrente per una eventuale espulsione da tutte le gare e dall'ente stesso.
6. In nessun caso il giudice potrà cambiare il giudizio assegnato sulla scheda di gara e non saranno ammesse prove video.
7. Il giudice in caso di maltempo o per impossibilità di completare la gara potrà sospendere la manifestazione.
 - **Nel caso di sospensione la gara non assegnerà punti alla coppa Italia ma assegnerà solo punti campionato regionale e firme alle categorie completate sino a quel momento.**

ASSISTENTE GIUDICE: L'assistente giudice dovrà come minimo aver conseguito la qualifica di Istruttore di Rally-O di primo livello o Tecnico Rally-O A.S.C. e potrà far parte del direttivo del campo che organizza la gara.

L'assistente giudice non potrà partecipare alle gare ove sarà assistente.

L'assistente giudice nella prova speciale "NE RIMARRA' SOLO 1" dovrà fare da secondo giudice, rimangono comunque responsabilità del giudice le decisioni prese.

8. ISCRIZIONI

La domanda di iscrizione del binomio o della squadra dovrà pervenire attraverso l'apposita modulistica messa a disposizione dall'Ente vedi sito:

<http://www.ascinofilia.it/discipline/rally-o/>

alla voce "**documentazione disciplina**" e consegnata secondo le tempistiche stabilite.

L'iscrizione potrà essere effettuata online entro i termini richiesti dal Club organizzatore della gara;

I moduli dovranno obbligatoriamente riportare i seguenti dati: nome del soggetto, sesso, data di nascita e codice identificativo (tatuaggio e/i microchip). Nome, cognome, data di nascita del conduttore e numero tessera A.S.C. e se facente parte di una determinata squadra. L'iscrizione della squadra avrà un modulo a parte. In nessun caso verranno accettate iscrizioni al di fuori del termine prestabilito.

9. PERCORSI & PROVE

Posizioni dei cartelli

Ogni esercizio sarà svolto con il cartello sulla destra del conduttore, con le seguenti eccezioni:

- negli esercizi di cambio di direzione e pivot i cartelli saranno posti di fronte al binomio.
- Il binomio dovrà affrontare quindi i cartelli di cambio di direzione di fronte al cartello e non di lato ad una distanza massima di fronte al cartello di 80 cm.
- negli esercizi n. 26 Spirale a Sinistra, n. 29 Slalom A/R, n. 30 Slalom solo andata, n. 32 slalom a sinistra, n. 43 Salto, i cartelli saranno posizionati alla sinistra del binomio.
- in alcune circostanze particolari il cartello potrebbe essere posto in una posizione diversa rispetto a quelle previste. Il giudice lo comunicherà ai concorrenti durante il briefing pre-gara.
- Il conduttore non potrà svolgere gli esercizi lontano dal cartello più di 80 cm, salvo diversa indicazione del cartello stesso. Vedi "punti di penalità"
- All'interno degli slalom si possono inserire cartelli (ma solo cartelli che riguardano altri slalom, spirali eseguiti con gli stessi coni) e con supporti adeguati da non creare intralcio all'esercizio.

Rinforzi

Cibo e rinforzo sociale sono consentiti quando il binomio ha completato l'esecuzione di un esercizio stazionario (le descrizioni degli esercizi indicano se un esercizio è considerato stazionario) e prima che il binomio abbia ripreso la condotta verso il successivo esercizio. Un esercizio è considerato terminato quando l'ultimo elemento dell'esercizio è stato eseguito e il binomio non ha ancora iniziato la condotta verso l'esercizio successivo.

Il cibo può essere tenuto in una tasca o in una borsa appesa alla cinta, non può essere tenuto in mano o in bocca. Il cane deve mantenere la propria posizione statica mentre riceve il rinforzo.

Adescamento

Non è consentito adescare, cioè fingere di tenere cibo o gioco nella mano, tenere le mani chiuse a pugno, tenere le dita delle mani unite come se si tenesse del cibo, la mano target appoggiata sul fianco del conduttore non sarà consentita. Tale comportamento comporta un punteggio di NQ.

L'adescamento o la mano target verrà tollerata dal giudice per non oltre 3 cartelli durante il percorso del binomio con penalità di 5 punti ad ogni cartello (vedi paragrafo 10, "punti di penalità") solo nelle categorie Debuttanti e C1, NON verrà tollerato nelle categorie superiori. Il conduttore ad ogni singola stazione potrà comunque dichiarare l'uso di cibo o gioco in mano, questo comporterà, ad ogni occorrenza, l'assegnazione di 5 punti di penalità.

Comandi

I comandi possono essere di tipo verbale o gestuale. Comando verbale e comando gestuale dato contemporaneamente è considerato singolo comando. Comandi verbali e/o gestuali dati in tempi diversi, o dati una seconda volta prima che il cane abbia completato l'esecuzione dell'esercizio, sono considerati doppio comando. I comandi possono essere dati per ogni singolo comportamento che il cane deve eseguire. Se nel singolo esercizio sono previsti più comportamenti può essere dato un comando per ognuno di essi, il nome del cane o qualsiasi altro segnale gestuale o vocale al di fuori dei segnali usati per ogni comportamento che determinano l'esercizio saranno considerati doppio comando.

Il conduttore può comunicare con il cane durante il percorso; lodi e incoraggiamenti non sono considerati comandi .

Ripetizione tentativi

E' consentito ritentare l'esecuzione di un esercizio se il binomio non ha cominciato l'esecuzione dell'esercizio successivo. Quando si ritenta l'esecuzione di un esercizio, la detrazione di punti avvenuta per il tentativo precedente viene annullata, ma per ogni tentativo è prevista la detrazione di 3 punti. Si può tentare l'esecuzione di un esercizio per un massimo di 3 volte, dopo di che si passa all'esecuzione dell'esercizio successivo con una detrazione di 10 punti. Per alcuni esercizi non è previsto il tentativo di ripetizione dell'esercizio; nei bonus, negli esercizi di movimento (M) negli esercizi composti da più di un cartello S/M non si potrà ripetere l'esercizio.

Ricognizione

La ricognizione per prendere visione del percorso (senza cane) e avere chiarimenti dal giudice ha una durata di 10 minuti per la categoria Debuttanti e C1 ,7 minuti per tutte le altre categorie. Se ci sono più di 20 concorrenti, verranno consentiti ulteriori 10 oppure 7 minuti ogni 20 concorrenti. La ricognizione deve essere conclusa prima che inizi il giudizio per l'intera classe.

Tempo massimo per i percorsi

Il percorso di Rally-O nella categoria DEBUTTANTI dovrà essere svolto nel tempo massimo di 5'30" minuti; I percorsi nelle categorie, C1, C2 e C3 dovranno essere svolti nel tempo massimo di 5'00"minuti.



START

Il binomio entra nel pre-ring e deve partire entro 2'00" minuti nella categoria DEBUTTANTI ed entro 1'30" minuti nelle categorie C1, C2 e C3.

Quando il binomio raggiunge lo start dopo il pre-ring il giudice avvia il cronometro ed inizia la valutazione.

Se non espressamente indicato da un cartello, non è obbligatorio iniziare il percorso con il cane sul seduto. Il concorrente non può correre alla linea di partenza.



FINISH

Il giudizio di percorso e il cronometro si fermano non appena il concorrente supera la linea di arrivo, sia che esegua o non esegua il BONUS. L'esercizio BONUS non è considerato nel tempo di percorso.

ESERCIZI BONUS

L'esercizio BONUS è opzionale. I concorrenti non sono obbligati a eseguire il BONUS, ma devono informare il Giudice prima di iniziare il percorso o dopo averlo concluso. Ogni livello ha diversi BONUS. Il BONUS viene scelto dal Giudice che può usarne uno solo per ogni percorso e per ogni categoria. Il BONUS vale 10 punti.

Se non ci sono errori, 10 punti vengono aggiunti al punteggio del percorso. In caso di errori viene aggiunto il punteggio comunque ottenuto.

Se il BONUS non ottiene punti non modifica il punteggio di percorso.

Comunque, se durante il BONUS il cane ha un comportamento da N.Q. (lascia il Ring – aggredisce, ecc.), TUTTA la prestazione acquisisce il punteggio di N.Q.

Nell' esercizio BONUS non sono consentite ripetizioni.

L'esercizio BONUS viene sempre eseguito dopo che il concorrente ha superato la linea di arrivo e il cronometro è stato fermato.

La valutazione del giudice, ha inizio superato un segnale che indica appunto l'inizio dell'esercizio BONUS, e che sarà indicato e segnalato dal giudice al momento della ricognizione con apposita segnaletica ,(cono,conetto) o altro.

Criteri di giudizio

Ogni binomio entra nel Ring con 200 punti. Il giudice osserva il binomio nel percorso e si assicura che vengano rispettate le istruzioni indicate sui cartelli. Il giudice dà indicazione all'assistente giudice di indicare sulla scheda di giudizio le eventuali sottrazioni di punti quando si verificano errori. Le sottrazioni vanno da un minimo di 1 punto a un massimo di 10 punti. Il guinzaglio deve essere tenuto in modo che non ci sia tensione sul collare quando il cane è al piede. Può essere tenuto in una mano o in tutte e due le mani, il guinzaglio e la posizione della mano possono cambiare durante il percorso. Durante la condotta il conduttore non deve dare l'impressione di addestrare il cane.(vedi penalità).

8. PUNTI DI PENALITÀ

NOTA: 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 30 - 40 cm) non c'è penalità.

1 Punto di penalità

- Guinzaglio teso (a ogni occorrenza)
- Perdita Controllo (vedi paragrafo 9.1).
- Passo Laterale in movimento non effettuato o effettuato in diagonale dal conduttore.
- Fronte del cane fuori dalla proiezione del conduttore
- Il cane salta sul conduttore
- Esecuzione dell'esercizio con il cartello sul lato sbagliato
- Seduto storto oltre 45°
- Il binomio non affronta il cambio di direzione in corrispondenza del cartello (cartello frontale)
- Posizione frontale del cane troppo lontana (indicativamente il conduttore deve poter toccare il cane)
- Errori nella condotta (cane in ritardo, troppo avanti, toccato dal conduttore, lontano dal conduttore)
- Giro largo negli esercizi di 270° e 360° (indicativamente cane e conduttore devono girare a destra o a sinistra facendo perno sul posto. In fase di briefing il giudice darà indicazioni più precise in merito)
- Distanza del conduttore dal cartello più di 80 cm durante l'esecuzione dell'esercizio.
- Cartelli abbattuti dal cane e/o dal conduttore (il Giudice a sua discrezione può non decretare penalità nel caso l'abbattimento fosse dovuto alla particolare conformazione dei cartelli o a particolari condizioni).
- Abbattere un cono
- Passare sopra al cono
- Ogni passo del cane durante gli esercizi di Stand
- Il cane abbaia (1 punto ad ogni cartello anche se il cane abbaia ripetutamente)
- Ogni volta che si deve ripetere il segnale al cane per ripartire da una posizione stazionaria
- **Il conduttore tiene il guinzaglio in mano e non lo mette a tracolla o in tasca negli esercizi ove è previsto togliere il guinzaglio al cane**

3 Punti di penalità

- Tentativo di ripetizione dell'esercizio(ove previsto),le penalità ricevute precedentemente per quell'esercizio vengono annullate)
- Il cane cambia la posizione statica mentre riceve i rinforzi
- Doppio comando (vedi paragrafo 9.2.)
- Abbattere asta del salto
- Il conduttore fa cadere il cibo
- Il cane si siede durante un esercizio di movimento o durante la condotta
- Si inizia una svolta in senso sbagliato, ma ci si corregge prima di aver superato il 45%

5 Punti di penalità

- Partenza dal pre-ring fuori tempo limite (Fare riferimento a paragrafo 9.7).
- Il cane si siede, va a terra o in piedi, parte anticipatamente, anticipando il comando laddove non previsto dall'esercizio stazionario
- Adescamento e mano target fino a tre cartelli, 5 punti a cartello (Solo debuttanti e C1)
- Mancata esecuzione del salto e del doppio salto (anche se il cane salta un salto solo).
- Il conduttore non esegue correttamente il pivot nel cartello #28
- Il conduttore è davanti al salto quando invia il cane nel cartello #43
- Il cane salta l'ostacolo quando non deve
- Esecuzione esercizio con adescamento (boccone) dichiarato al giudice
- Esecuzione di una svolta in direzione sbagliata
- Entrata in uno slalom o spirale dal lato sbagliato
- Cambio di andatura non eseguito in maniera corretta. (vedi paragrafo 9.3)
- Mancata esecuzione del "terra" nei seguenti esercizi
 - #45 Terra in movimento avanti non è possibile ritentare
 - #59 Svolta a destra, 1-2 Passi – cane a terra
 - #60 Svolta a sinistra, 1-2 Passi – cane a terra
 - #61 Stop – Lascia il cane per il richiamo con terra
 - #62 Girati Richiamo Terra Richiamo
- Il cane abbandona il conduttore ma ritorna immediatamente al richiamo del conduttore
- Viene dato il cibo come rinforzo prima che l'esercizio sia completato
- Viene dato il cibo come rinforzo laddove non previsto
- Mancata esecuzione del mantenimento della posizione da parte del cane nei seguenti esercizi:
 - #5 Stop – Gira intorno
 - #6 Stop Terra Gira intorno
 - #49 In piedi in movimento gira intorno

10 punti di penalità

MANCATA ESECUZIONE DELL'ESERCIZIO DI TUTTI GLI ELEMENTI CHE COMPONGONO L'ESERCIZIO O DI ALMENO 2 ELEMENTI DI ESERCIZIO CHE CONTENGONO 3 ELEMENTI O PIU' Non si possono dare più di 10 punti per stazione singola e stazione multipla (con più di un cartello).

Nel bonus 3 categoria C3 se il cane prende la palla o il cibo con la bocca vengono detratti 10 punti di penalità ,rimane inteso che se il cane abbandona il ring tutta la prestazione sarà N.Q.

NON QUALIFICATO N.Q.

- **Le seguenti situazioni prevedono un immediato NQ:**
 - **Il cane esce dal ring, oppure smette di essere attivo durante il percorso,**
 - **Il cane non ritorna immediatamente (10 secondi e max 2 richiami) dal conduttore sul suo richiamo se dentro al ring**
 - **Il cane urina o defeca nel ring**
 - **Il guinzaglio è costantemente teso**
 - **Comportamento fuori controllo**
 - **Superamento del tempo limite**
 - **Adescamento apparente o effettivo oltre i 3 cartelli Debuttanti e C1**
 - **Il conduttore non esegue un esercizio (salta un cartello) o lo esegue al di fuori della sequenza prevista**
 - **Il conduttore tocca il cane per fargli eseguire un esercizio (tranne nei casi ove esplicitamente permesso)**
 - **Viene dato il cibo mentre ci si sposta da un cartello a un altro.**

9. Info Penalità

1. **Perdita Controllo:** il cane smette di stare in condotta e perde il contatto con il conduttore sempre comunque nelle vicinanze del conduttore.
2. **Doppio comando:** Ogni volta che si ripete comando gestuale o vocale o non si da segnale vocale e gestuale contemporaneamente ,vicino al cartello(entro gli 80 cm dal cartello) di esercizio Stazionario e stazionario/movimento non si potranno utilizzare segnalazioni verbali o gestuali che non riguardano l'esecuzione degli esercizi che compongono il cartello compreso il nome del cane o rumori e vocalizzi di vario tipo; Ogni volta che si deve ripetere il segnale al cane su un richiamo a distanza
3. **Cambio di andatura non eseguito in maniera corretta:** cambio di andatura dove non segnalato ,eseguito prima o dopo il cartello che lo segnala (il cambio di andatura va eseguito a fianco al cartello che lasceremo sulla destra ,non prima ,non dopo).
4. **Posizione frontale:** fronte del cane fuori dalla proiezione conduttore e lontana dal conduttore indicativamente il conduttore deve poter toccare il cane.
5. **Errori di condotta:** Cane in ritardo (non deve stare a più di un braccio di distanza dal conduttore troppo avanti (avanti più di un braccio dal conduttore)
6. **Toccato dal conduttore** (Il conduttore non può toccare il cane per indurlo a mantenere la linea di condotta, ad effettuare una svolta ,sedersi o alzarsi) .
7. **Partenza fuori tempo dal Pre-ring;** Il binomio deve partire entro un tempo limite da regolamento che verrà cronometrato dal giudice all'entrata nel ring. In nessun caso al conduttore verrà dato un segnale che sta scadendo il tempo.

1. GIUDIZI

- 1. Il GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE;**
- Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, sino al momento in cui lo lasceranno;
- I concorsi di Rally-O sono giudicati da giudici riconosciuti da A.S.C.. Il giudice viene assistito da un assistente sia per registrare eventuali penalità sui fogli di giudizio sia per cronometrare il tempo di percorrenza. Il giudice attribuisce le penalità come indicato dalle relative tabelle.
- Il Giudice e l'assistente devono coprire tutto il percorso di gara, durante l'esecuzione dei vari binomi, premurandosi di mantenere una distanza dal binomio, tale per cui il rilevamento di situazioni descritte nel presente regolamento siano davvero possibili.
- E' obbligo del giudice a fine percorso di ogni binomio, spiegare al conduttore eventuali penalità ed eventualmente dare consigli sul percorso appena eseguito. Il conduttore mentre è a colloquio dal giudice a fine gara, può affidare il suo cane ad altra persona per accompagnarlo fuori dal ring di gara.
- Il giudice può in qualsiasi momento:
 - interrompere la prova di un concorrente che si dimostri incapace di eseguirla
 - espellere un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.) e segnalare all'ente e al gruppo coordinatori Rally-O il concorrente per una eventuale espulsione da tutte le gare e/o dall'ente stesso.

2. ALLONTANAMENTO DAL RING E/O DALL'AREA DI CONCORSO

Un cane che mostra comportamenti di minaccia o attacca persone o altri cani durante la gara verrà allontanato dal Ring e sulla scheda verrà indicato "N.Q." (non qualificato).

Un cane che mostra comportamenti di minaccia, attacca persone o altri cani fuori dal Ring, ma all'interno dell'area del concorso, verrà espulso dalla gara e dall'area.

Il giudice può allontanare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile nei confronti del cane o delle persone (Giudice compreso).

Il Giudice può prendere provvedimenti in merito a maltrattamenti fisici e verbali. Qualsiasi atto di brutalità contro il cane, proprio o altrui, da parte di un conduttore, sarà punito con squalifica immediata da tutte le manifestazioni e gare organizzate da A.S.C. nonché con l'espulsione. Altri procedimenti potranno essere comunque messi in atto a carico dell'interessato.

Il Giudice ha facoltà di interrompere la prova di un binomio che a suo giudizio non sia in grado di eseguirla. Nell'eventualità in cui il Giudice riscontri difficoltà esecutive, potrà interrompere lo svolgimento di un esercizio, ma consentire al binomio di portare a termine la prova.

3. SVOLGIMENTO DI UNA GARA DI RALLY-OBEDIENCE

DIMENSIONE DEI RING

La dimensione minima di un Ring di Rally-O è circa 15 x 25 m.

ORGANIZZAZIONE E ATTREZZATURE

Fare riferimento a

PROGRAMMA DEI CONCORSI

Nelle prove di Rally-O, il binomio “cane-conduttore” è sempre in movimento e deve eseguire gli esercizi indicati dai cartelli posti in corrispondenza di ciascuna stazione. Dopo il segnale di inizio gara (“Avanti”) da parte del giudice, il binomio agisce in totale autonomia per eseguire l’intera sequenza correttamente. La comunicazione illimitata tra conduttore e cane lungo il percorso va incoraggiata e non penalizzata.

Ciascuno degli esercizi da eseguire deve essere indicato da un apposito cartello riportante la descrizione tecnica dell’esercizio in questione, ricavabile dalla parte in neretto della descrizione nel presente regolamento (per esempio: **condotta a passo normale**) ed eventualmente anche da una figura illustrativa. Salvo quando diversamente indicato dai cartelli, lo spostamento del binomio da una stazione all’altra va eseguito in condotta e a passo normale. La condotta da una stazione all’altra viene valutata dal giudice.

Il binomio deve mantenere un’andatura regolare salvo diversa indicazione dei cartelli.

L’andatura da una stazione all’altra verrà valutata dal giudice.

Ciascun percorso non dovrà includere più di: sei (6) esercizi stazionari nella categoria DEBUTTANTI; cinque (5) nella categoria C1; otto (8) nelle categorie C2 e C3. 3 cartelli stazionari nella CONO CUP ed un massimo di 4 cartelli stazionari nel K.O tecnico “NE RIMARRA’ SOLO 1”

Gli esercizi sono indicati da cartelli e per ogni classe si dovrà affrontare un numero fisso di esercizi.

DEBUTTANTI: CANE AL GUINZAGLIO – PERCORSO CON 15 STAZIONI + START E FINISH.

- LA CATEGORIA DEBUTTANTI DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 32 ESCLUSI CARTELLI N° 2-12-14-24-26 bis + START, FINISH E BONUS

BASE C1: CANE GUINZAGLIO – PERCORSO CON 15 STAZIONI + START E FINISH.

- LA CATEGORIA C1 DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 32 + START , FINISH E BONUS

MEDIO C2: CANE LIBERO – PERCORSO CON 18 STAZIONI + START E FINISH.

- LA CATEGORIA C2 DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 48 + START , FINISH E BONUS

AVANZATO C3: CANE LIBERO – PERCORSO CON 20 STAZIONI + START E FINISH.

- LA CATEGORIA C3 DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 67 + START ,FINISH E BONUS.

PROVE SPECIALI:

1) NE RIMARRA' SOLO 1:

- Cane al guinzaglio
- Due percorsi identici e paralleli
- Numero massimo cartelli 9 esclusi Start e Finish:
- 5 in andata e 4 in ritorno + start e finish
- Obbligatori 4 cartelli stazionari
- Distanza minima tra i due percorsi paralleli:
- 8 metri
- Cartelli utilizzabili: 1-2-3-4-5-6-9-10-13-14-15-16-17-18-19-20-21-27-29-30

2) CONO CUP PERCORSO:

- Cane al guinzaglio
- 10 cartelli + start e finish
- Cartelli:Utilizzabili:Tutti i cartelli di C1 relativi a:
 - Slalom, Spirali,Fiocco;
 - Obbligatori
 - n.2 cartelli stazionari da scegliere tra: 1 – 23 – 24 – 28,
 - n.2 dietrofront da scegliere tra: 9 – 10 – 48

CAMPIONATO A SQUADRE:

- Squadra composta da tre binomi
- Cane a guinzaglio
- Percorso 15 stazioni categoria C1 (esclusi start e finish)
- Stazioni stazionarie 5
- Cartelli dal n° 1 al n° 32
- Tempo limite pre-ring 1'30" per il 1°concorrente
- Tempo massimo gara (per tutta la squadra) 7'30"

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

- ECCELLENTE Punteggio finale compreso tra 190 e 210
- MOLTO BUONO Punteggio finale compreso tra 180 e 189
- BUONO Punteggio finale compreso tra 170 e 179
- INSUFFICIENTE (N.Q.) Punteggio finale minore di 170

La classifica si determina come segue:

- ✓ per tutte le categorie: il miglior tempo associato al miglior punteggio.

4. DESCRIZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI

Ad ogni cartello corrisponde un numero e un esercizio e dove possibile una illustrazione grafica dell' esercizio. I cartelli sono quindi numerati progressivamente dal cartello 1 al cartello 67 tranne Start , finish e i BONUS.

Il numero è visualizzabile alla sinistra in basso del cartello.

Ogni cartello può essere utilizzato in più categorie o solo in alcune di esse, quindi i cartelli presentano alla sinistra in basso dello stesso vicino al numero un simbolo evidenziato con colore diverso per ogni categoria che indica le categorie dove il cartello può essere utilizzato.

CARTELLI BONUS: Il cartello bonus, presenterà in basso a sinistra l'indicazione scritta ed evidenziata della categoria di appartenenza, (Es: Bonus C1)e il riferimento del numero di bonus per quella categoria, (Es. Bonus C1-1).

Alcuni cartelli presentano l'icona di un cronometro per ricordare al concorrente che prima di proseguire deve "contare" i secondi indicati.

Tutti i cartelli presentano in basso a destra come indicazione la lettera S = Stazionario, M = Movimento e S/M = Stazionario e Movimento.

Cartelli Stazionari: Indicano gli esercizi che terminano con un comportamento statico. I Cartelli stazionari sono identificati con una S in basso a destra del cartello.

Solo ed esclusivamente al termine dell'esercizio stazionario il conduttore può premiare il cane.

Cartelli di movimento: Indicano gli esercizi che terminano con un comportamento di movimento, Sono identificati con una M in basso a destra del cartello

Cartelli stazionari e di Movimento: Indicano che il conduttore a sua discrezione può a fine esercizio premiare il cane mantenendo la posizione richiesta oppure proseguire il percorso.

Esercizi di posizione: sono tutti quegli esercizi che prevedono delle posizioni statiche anche se fanno parte dei cartelli di movimento (Es. "Fronte") e il binomio potrà essere penalizzato come un esercizio stazionario.

DEBUTTANTI

Il percorso della Categoria Debuttanti viene seguito al guinzaglio e consiste in 15 stazioni, esclusi i cartelli , Start, Finish e il Bonus.

I Cartelli 2-12-14-24 e 26 bis NON possono essere utilizzati per questa categoria.

La categoria debuttanti serve ai nuovi binomi che vogliono avvicinarsi alla disciplina e debuttare per qualificarsi alle categorie successive, C1, C2, C3 e non assegna punti campionato ma solo le 3 firme di qualifica da ottenere con minimo 190 punti e due giudici diversi per qualificarsi alla categoria C1.

Il binomio non può partecipare al campionato a squadre e alle prove speciali

Fare riferimento a capitolo

CATEGORIA 1 (C1)

Il percorso della C1 viene eseguito al guinzaglio e consiste in 15 stazioni, esclusi i cartelli di Start, Finish e Bonus

Il binomio della categoria 1 (C1) partecipa alla Coppa Italia, campionato regionale e ha diritto a partecipare al campionato a squadre.

Il binomio per qualificarsi alla categoria 2 (C2) dovrà ottenere 4 firme con almeno 190 punti da 2 giudici diversi

Descrizione ed esecuzione cartelli categorie Debuttanti e C1:



1. Stop : Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



2. Stop – In piedi: Non valido per la categoria debuttanti. Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando.; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi in piedi; il conduttore non può lasciare la posizione al piede per aiutare il cane ad assumere la posizione richiesta e non può muovere i piedi in nessun caso dopo che il cane ha assunto la posizione in piedi il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



3. Stop – Terra: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



4. Stop – Terra – Seduto: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il conduttore dà al cane il comando di seduto; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



5. Stop – Gira intorno: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di rimanere fermo e cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede; il cane deve rimanere nella posizione di seduto da quando ha ricevuto il comando di resta fino a quando il binomio riprenderà il percorso. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

comando di resta



6. Stop – Terra – Gira intorno: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il conduttore dà al cane il comando di rimanere fermo e cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede; il cane deve mantenere la posizione del terra da quando ha ricevuto il comando di resta fino a quando il binomio riprenderà il percorso. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

posizione del terra



7. Svolta a destra: il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 90° di fronte al cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



8. Svolta a sinistra: il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 90°. di fronte al cartello **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



9. Dietrofront a destra: il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 180° di fronte al cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



10. Dietrofront a sinistra: il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 180°.di fronte al cartello **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



11. 270° a Destra: il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 270° -di fronte al cartello (figura 1) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



12. 270° a Sinistra: **Non valido per la categoria debuttanti** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 270° di fronte al cartello - (figura 2) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



13. 360° a Destra: il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 360° - (figura 3) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



14. 360° a Sinistra: **Non valido per la categoria debuttanti** il binomio esegue una svolta verso sinistra **preferibilmente facendo perno sul posto** con un angolo di 360° - (figura 4) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

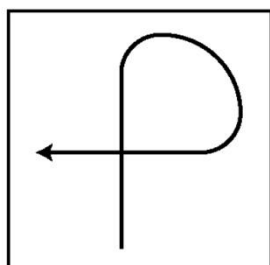


figura 1

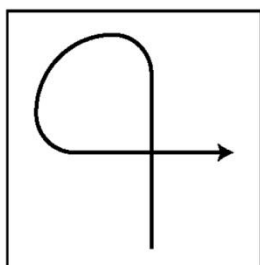


figura 2

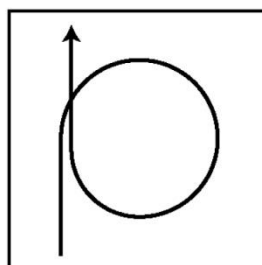


figura 3

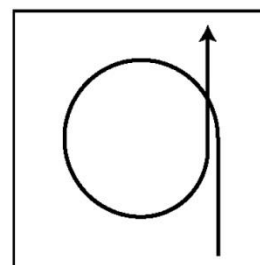


figura 4



15. Fronte – Al posto - Avanti: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al posto”:

il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



16. Fronte – Al piede - Avanti: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al piede”:

il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



17. Fronte – Al posto - Stop: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al posto”:

il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il cane si sederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; Dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il percorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



18. Fronte – Al piede - Stop: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al piede”:

il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il cane si sederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; Dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il percorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



19. Passo lento: il binomio rallenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale; l'andatura a passo lento inizierà di fianco al cartello PASSO LENTO e sarà mantenuta sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



20. Passo veloce: il binomio aumenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale; l'andatura dovrà essere abbastanza veloce che il cane proceda almeno al trotto; l'andatura a passo veloce inizierà di fianco al cartello PASSO VELOCE e sarà mantenuta sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



21. Passo normale: Il binomio riprende l'andatura a passo normale. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



22. 1 passo laterale a destra in movimento: il conduttore esegue un passo laterale con il piede destro, lateralmente e verso destra; poi si muove con il piede sinistro, sempre laterale e verso destra, lungo la nuova linea stabilita; il cane deve seguire in condotta il conduttore; non è richiesto al cane di eseguire un passo laterale; l'esercizio viene eseguito dopo il cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



23. Stop – 90° Pivot a destra – Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 90° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si sederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot

in uno spazio della dimensione di un foglio di carta A4 di fronte al cartello; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



24. Stop – 90° Pivot a sinistra – Stop: **Non valido per la categoria debuttanti** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 90° a sinistra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente e di sedersi nella posizione al

piede al termine del pivot del conduttore; il cane si sederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta A4 di fronte al cartello; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



25. Spirale a destra: questo esercizio richiede tre coni (o oggetti analoghi) disposti in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro. Il binomio compie un giro completo intorno a tutti e tre i coni in senso orario; quindi il binomio compie un giro completo intorno ai primi due coni in senso orario; infine il binomio compie un giro completo intorno al primo cono in senso orario; ingresso, direzione di marcia e uscita dalla spirale sono indicati nella figura 5. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



26. Spirale a sinistra: questo esercizio richiede tre coni (o oggetti analoghi) disposti in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio compie un giro completo intorno a tutti e tre i coni in senso antiorario; quindi il binomio compie un giro completo intorno ai primi due coni in senso antiorario; infine il binomio compie un giro completo intorno al primo cono in senso antiorario; ingresso, direzione di marcia e uscita dalla spirale sono indicati nella figura 6. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



26 BIS. Il fiocco: **Non valido per la categoria debuttanti** questo esercizio richiede 4 coni disposti a croce ad una distanza di c.a. 2.00 Mt. l'uno dall'altro il binomio dovrà girare intorno ai coni lasciando il primo cono e il cartello a destra e incrociando le linee come indicato nella figura 9 o nell'immagine sul cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



27. Stop – 1, 2, 3 passi avanti: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà un passo in avanti con uno dei piedi e si fermerà con i due piedi paralleli; il cane si muoverà con il conduttore e si sederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà due passi in avanti e si si fermerà con i due piedi paralleli; ; il cane si muoverà con il conduttore e si sederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà tre passi in avanti e si si fermerà con i due piedi paralleli; il cane si muoverà con il conduttore e si sederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



28. Stop – 90° Pivot a destra – 1 passo avanti – Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore esegue un pivot di 90° a destra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente, poi fa un passo e si ferma; il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



29. Slalom A/R (Avanti e Ritorno): questo esercizio richiede quattro coni (o oggetti analoghi) collocati in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizier   l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio si muover   a serpentina tra i coni, girer   intorno all'ultimo cono, e torner   indietro sempre con un movimento a serpentina fra i cono la direzione di uscita sar   determinata dalla posizione del cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO (figura 7)**

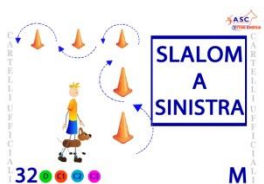


30. Slalom (SOLO ANDATA) questo esercizio richiede quattro coni (o oggetti analoghi) collocati in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizier   l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio si muover   a serpentina tra i coni una sola volta in una sola direzione; la direzione di uscita sar   determinata dalla posizione del cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

(figura 8)



31. SLALOM a DESTRA: Questo esercizio prevede cinque coni posizionati ad angolo ad una distanza di 1,5 mt. l'uno dall'altro. L'entrata dell'esercizio    tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla destra. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



32. SLALOM a SINISTRA: Questo esercizio prevede cinque coni posizionati ad angolo ad una distanza di 1,5 mt. l'uno dall'altro. L'entrata dell'esercizio    tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla sinistra. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

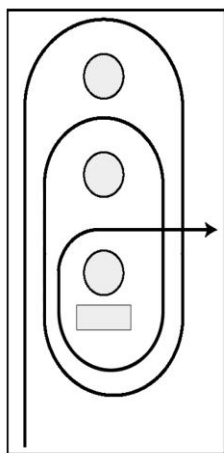


figura 5

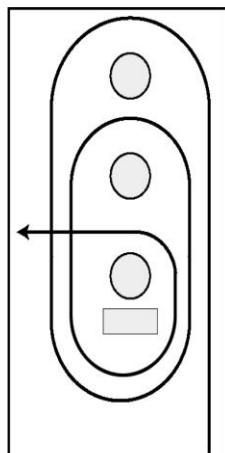


figura 6

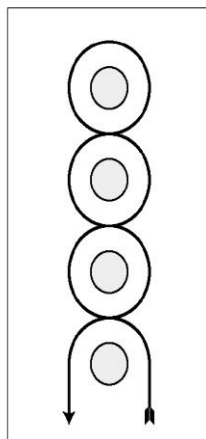


figura 7

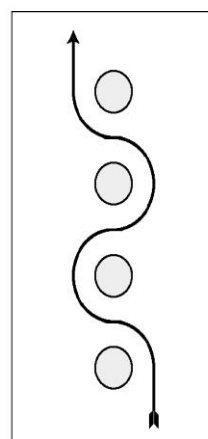


figura 8

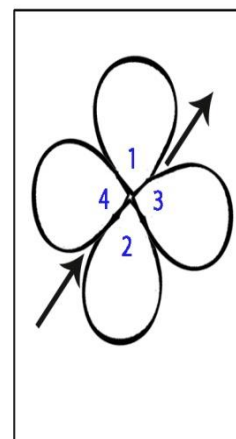


figura 9

BONUS Debuttanti



BONUS DEBUTTANTI 15

Bonus 1) Chiama di fronte – passo laterale destra/sinistra: cane al guinzaglio, il binomio oltrepassa il cartello in condotta. Il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo in avanti e riposizionarsi a piedi uniti per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore farà un passo laterale a destra o a sinistra; il conduttore non deve indietreggiare mentre esegue il passo laterale; al cane non è richiesto di eseguire un passo laterale, ma di muoversi insieme al conduttore e di assumere la posizione di seduto di fronte al conduttore, quando il conduttore si è fermato; dopo che il cane si è seduto, l'esercizio è terminato.



BONUS DEBUTTANTI 12

Bonus 2) Seduto, terra con distrazione: il conduttore si avvia in condotta con il cane al guinzaglio, a circa metà percorso il cane si siede automaticamente o sotto comando dopodiché il conduttore chiede al cane di andare a terra, il conduttore può dare il resta una volta sola al cane, nel frattempo il giudice che sarà a c.a. 2.5 metri alla destra del conduttore, gira in senso antiorario intorno al binomio ad una distanza di minima di Mt.2.50 e si va a riposizionare da dove è partito, a questo punto il binomio attende il segnale del giudice e riparte fino all'apposito segnale di fine esercizio. L'inizio e la fine dell'esercizio saranno segnalati da due coni o cinesini che si troveranno a circa 10 passi uno dall'altro.

Bonus Categoria C1

Bonus 1



1A) Stop – Lascia il cane Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando.; dopo che il cane si è seduto il conduttore sgancia il guinzaglio dal collare, lo mette a tracolla o in tasca, dà il comando di resta al cane e si dirige verso il secondo cartello



1B) Chiama al piede il conduttore, senza girarsi, chiama il cane e lo fa sedere nella posizione al piede; il conduttore può girare leggermente la testa, ma le spalle devono rimanere in linea con il corpo, che è rivolto dritto in avanti, così come lo sono i piedi; il cane deve rimanere seduto sino al richiamo, e rispondere prontamente al richiamo stesso; dopo che si è seduto, il conduttore aggancia il guinzaglio al collare, e

l'esercizio è terminato.

BONUS 2:



1A) Stop – Lascia il cane: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando.; dopo che il cane si è seduto il conduttore sgancia il guinzaglio dal collare, lo mette a tracolla o in tasca, dà il comando di resta al cane e si dirige verso il secondo cartello



1C) Girati – Chiama al piede o al posto: il conduttore si gira e dopo qualche attimo di pausa chiama il cane e lo rimette al piede (da sinistra) o al posto (da destra) e lo mette in posizione di seduto; quindi aggancia il collare e l'esercizio è terminato

BONUS 3:



2) Seduto, terra con distrazione: il conduttore parte in condotta con il cane al guinzaglio, a circa metà percorso il cane si siede automaticamente o sotto comando dopodiché il conduttore chiede al cane di andare a terra, il conduttore può dare il resta una volta sola al cane, nel frattempo il giudice che sarà a c.a. 2.5 metri alla destra del

conduttore, gira in senso antiorario intorno al binomio ad una distanza di minima di Mt.1.50 e si va a riposizionare da dove è partito, a questo punto il binomio attende il segnale del giudice e riparte fino all'apposito segnale di fine esercizio. L'inizio e la fine dell'esercizio saranno segnalati da due coni o cinesini che si troveranno a circa 10 passi uno dall'altro

CATEGORIA 2 (C2)

Il percorso della categoria 2, (C2) viene eseguito senza guinzaglio. Il conduttore si presenta sul ring con il cane al guinzaglio, stacca il guinzaglio dal collare o dalla pettorina prima di iniziare il percorso, lo mette a tracolla o in tasca.

Il percorso della categoria 2 consiste in 18 stazioni, esclusi i cartelli di Start, Finish e Bonus. Gli esercizi che prevedono più di un cartello si devono considerare conclusi solo nel momento in cui gli esercizi previsti da tutti i cartelli sono stati eseguiti.

Descrizione ed esecuzione cartelli Categoria C2:



33. Stop - Lascia il cane Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore avanza fino al cartello successivo. Questo esercizio viene completato dall'esercizio numero 34 oppure 35 **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



34. Girati ritorno avanti è preceduto dal cartello 33; il conduttore si gira, si ferma 5 secondi e ritorna verso il cane passando alle sue spalle riprende la posizione al piede, quindi il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



35. Richiamo frontale – al piede: è preceduto dal cartello 33; il conduttore si gira verso il cane, lo richiama di fronte a sé mettendolo in posizione seduto; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al piede”: il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso

non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



36. Al posto - Stop: è preceduto dal cartello 44; il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al posto”: il conduttore darà il comando al cane

di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il cane si sederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il percorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



37. Al piede - Stop: è preceduto dal cartello 44 il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al piede”: il conduttore darà il comando al

cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il percorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



38. Stop - 180° Pivot a destra - Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot

in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



39. Stop - 180° Pivot a sinistra - Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà

eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



40. Stop - Dietrofront a destra: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e senza che il cane si sieda il binomio può procedere verso il cartello successivo; il

conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta.

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



41. Stop - Dietrofront a sinistra: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e senza che il cane si sieda il binomio può procedere verso il cartello successivo; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un

foglio di carta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



42. Fronte -1, 2, 3 passi indietro-: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore fa un passo indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui; fa due passi indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui; fa tre passi indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui il conduttore darà

il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non

appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



43. Salto: il binomio, in condotta e al passo indicato (normale o di corsa o lento), si avvicina al salto; senza fermarsi, il conduttore indica al cane di saltare e lo riprende in condotta subito dopo il salto (il conduttore può passare dal passo normale al passo di corsa mentre il cane sta saltando, ma deve riprendere l'andatura iniziale fino a successiva indicazione sul percorso). l'altezza del salto **NON** deve

superare i 30 cm **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



44. Corri – Chiama di fronte: il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo che sarà posto a circa 10 metri di distanza e prima di raggiungerlo chiamerà il cane al proprio fianco procedendo con la condotta a passo normale; questo cartello è sempre seguito dal cartello 36 o 37.

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



45. Terra in movimento e avanti: il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto.

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



46. Stop – Da seduto avanti veloce: il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo e il cane deve seguirlo prontamente e in condotta; il passo di corsa sarà mantenuto sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



47. Stop – un passo a destra – Stop il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore compie un passo laterale verso destra e si ferma; il cane si muove con il conduttore e si ferma nella posizione di seduto al piede, concludendo l'esercizio con il cane seduto.

ESERCIZIO STAZIONARIO



48. Dietrofront classico: durante la condotta, il conduttore compie una svolta a “U” di 180° alla sua sinistra, mentre il cane svolta alla destra, muovendosi dietro al conduttore, e riprendendo poi la sua posizione al piede, per continuare a camminare a fianco del conduttore, nella direzione opposta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

BONUS C2

BONUS 1:



1A) Terra in movimento (lascia il cane): il conduttore indica al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto), lascia il cane e raggiunge l'altro cartello



1B) Richiamo: il conduttore si gira verso il cane, lo richiama di fronte a sé mettendolo in posizione seduto; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento “al piede” (da sinistra) o al posto (da destra); il cane assume la posizione al piede seduto, e l'esercizio è terminato.

BONUS 2:



2A) Stop – Stand-Examination: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi in piedi, quindi lo lascia e raggiunge l'altro cartello e si gira, guardando il cane



2B) **Ritorna & avanti:** dopo che il conduttore ha raggiunto il secondo cartello e si è girato, il giudice cammina intorno al cane partendo dal suo fianco sinistro in senso antiorario, mantenendo una distanza costante di circa 1,5 metri e dopo aver completato il giro raggiunge il conduttore; quindi il conduttore ritorna verso il cane e passando alle sue spalle riprende la posizione al piede, quindi il binomio prosegue in avanti per qualche passo e l'esercizio è terminato.

BONUS 3:



3A) Stop lascia il cane: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge l'altro cartello e si gira, guardando il cane, e dando il comando al cani di prendere la posizione del terra



3B) Gira - Cane a terra: il conduttore si gira, chiede al cane di assumere la posizione terra; il cane deve assumere la posizione senza passi in avanti; quindi il conduttore ritorna verso il cane e passando alle sue spalle ritorna al suo fianco, e l'esercizio è terminato.

BONUS 4:



3A) Stop lascia il cane: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge l'altro cartello e si gira, guardando il cane, e dando il comando al cani di prendere la posizione del terra



3C) Girati chiama il cane : il conduttore si gira e richiama il cane; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); mentre il cane si dirige verso il conduttore il Giudice, che al momento della chiamata è accanto al conduttore, cammina verso il cane per un'azione di disturbo.

CATEGORIA 3 (C3)

Il percorso della C3 viene eseguito senza guinzaglio. Il conduttore si presenta sul ring con il cane al guinzaglio, stacca il guinzaglio dal collare o dalla pettorina prima di iniziare il percorso, lo mette a tracolla o in tasca. Il percorso di C3 consiste in 20 stazioni, esclusi i cartelli di Start , Finish e Bonus.

Descrizione ed esecuzione cartelli categoria C3:



49. In piedi in movimento – gira intorno: in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, quando il cane è fermo il conduttore gira intorno al cane in senso antiorario e ripresa la posizione al suo fianco riprende la condotta. **ESERCIZIO STAZIONARIO**



50. In piedi in movimento - richiamo: in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, lascia il cane e raggiunge il

cartello 51. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



51. Girati Chiama il cane: il conduttore si gira e richiama il cane; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO**

STAZIONARIO se il cane si siede al piede



52. In piedi in movimento - posizioni: in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, lascia il cane e raggiunge il cartello 53. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



53. Terra – Seduto – Richiamo: il conduttore si gira e chiede al cane di assumere la posizione Terra, poi Seduto e quindi lo richiama; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso

ESERCIZIO DI MOVIMENTO se il cane non si siede al piede
ESERCIZIO STAZIONARIO se il cane si siede al piede



54. Tre passi indietro: in condotta, senza cambiare il senso di marcia, si devono fare tre passi camminando all'indietro con il cane al piede e allineato al conduttore quindi riprendere la condotta in avanti.

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



55. Stop - lascia il cane per il richiamo sul salto: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello 56

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



56. Girati - richiama il cane sul salto - fronte - al piede (s/d): il conduttore si gira verso il cane e lo chiama facendogli superare il salto che si trova in linea con la posizione del cane; il richiamo può essere verbale e gestuale. Effettuato il salto il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una

volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso
ESERCIZIO DI MOVIMENTO se il cane non si siede al piede
ESERCIZIO STAZIONARIO se il cane si siede al piede



57. Stop - lascia il cane per l'invio al salto: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto dritto e non in direzione del salto il conduttore raggiunge il cartello 58

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



58. Girati - richiama il cane inviandolo sul salto: il conduttore si gira verso il cane e lo chiama facendogli superare il salto che si trova fuori linea con la posizione del cane; il richiamo può essere verbale e gestuale. Effettuato il salto il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una

volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso
ESERCIZIO DI MOVIMENTO se il cane non si siede al piede
ESERCIZIO STAZIONARIO se il cane si siede al piede



59. Svoltata a destra, 1-2 passi - cane a terra: il binomio esegue una svoltata a destra con angolo di 90°. e dopo uno o due passi (a scelta) il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede

senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



60. Svoltata a sinistra, 1-2 passi - cane a terra: il binomio esegue una svoltata a sinistra con angolo di 90°. e dopo uno o due passi (a scelta) il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede

senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



61. Stop - lascia il cane per richiamo con terra Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello 62

ESERCIZIO DI MOVIMENTO



62. Girati - richiamo - terra - richiamo: il conduttore si gira, richiama il cane e gli chiede di andare direttamente alla posizione del terra durante il suo avvicinamento, indicativamente a metà strada tra i due cartelli; deve chiedere al cane di assumere la posizione terra durante il richiamo; una volta che il cane si è posizionato il conduttore richiama il cane ; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può

assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso

ESERCIZIO DI MOVIMENTO se il cane non si siede al piede

ESERCIZIO STAZIONARIO se il cane si siede al piede



63. Chiamata di fronte - dietrofront a destra - avanti il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore esegue un dietrofront a destra (solo il conduttore), raggiungendo la posizione al piede e il binomio riprende il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



64. Stop lascia il cane per l'invio sul doppio salto e riposizionamento al fronte Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello 65 **Esercizio di movimento**



65. Invio sul doppio salto e riposizionamento al fronte. Cartello preceduto dal cartello 64: il conduttore lasciato il cane al cartello 64 si posiziona alla destra del primo salto e alla sinistra del cartello 65 invia il cane sul doppio salto, il cane dovrà con segnale da parte del conduttore eseguire il doppio salto e tornare dal conduttore eseguendo un'inversione di 180° (vedi grafica cartello) a destra riposizionandosi al fronte, dopo di che il conduttore lo richiamerà al piede o al posto e

continuerà il percorso fino alla stazione successiva il cane NON dovrà sedersi alla fine dell'esercizio, **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



66. CAMBIO DI POSIZIONE IN CONDOTTA il conduttore raggiunto il cartello 66 darà il segnale al cane di spostarsi alla sua destra passando dietro il conduttore (binomio in movimento) e continuerà in condotta a destra fino al raggiungimento del cartello 67. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**



67. CONDOTTA NORMALE Cartello preceduto dal cartello 66: il conduttore che procede in condotta con cane a destra darà il segnale al cane di spostarsi alla sua sinistra passando dietro al conduttore (binomio in movimento) e continuerà il suo percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

BONUS C3

Il conduttore si presenta all'esercizio del bonus con il cane al guinzaglio e lo sgancia prima di eseguire l'esercizio, mettendo il guinzaglio a tracolla o in tasca.

BONUS 1:



1) Dietrofront – Stop – Riporto: il binomio si dirige in condotta verso il cartello; quando lo raggiunge esegue un dietrofront e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando nel frattempo il giudice depone un riportello a terra. Il conduttore, dopo autorizzazione può inviare il cane a prendere il riportello e consegnarlo seduto di fronte. Dopo che il conduttore ha preso il riportello il conduttore chiederà al

cane di riprendere la posizione al piede (da sinistra) o al posto (da destra), mettendo il cane seduto e l'esercizio è terminato

BONUS 2:



2) Cane di fronte – 3 passi indietro: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore rimanendo fermo sul posto chiederà al cane di compiere 3 passi indietro; si può dare un comando per ogni

passo; il cane deve muoversi all'indietro secondo una linea retta di fronte al conduttore; si può chiedere al cane di assumere la posizione di in piedi prima di eseguire i passi indietro

BONUS 3:



1) Lascia il cane Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello bonus 2)



2) Richiamo di fronte con Distrazioni!!! : il conduttore si gira verso il cane e lo chiama; il cane deve superare un corridoio delimitato da 4 coni per lato con almeno due distrazioni Palline o cibo o entrambe a scelta del conduttore (il cibo andrà posizionato come da foto su cartello, il cane deve raggiungere il conduttore e posizionarsi di fronte (senza fermarsi o toccare le distrazioni), il cane si deve sedere di fronte

al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione il cane si deve sedere e l'esercizio è terminato.

BONUS 4:



4) STOP – Tavolo Invio Sopra – SEDUTO - Stop: Il binomio in condotta si dirige verso il tavolo, Il conduttore si ferma a c.a 2 metri dallo stesso e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore chiede al cane di salire sul tavolo, gli chiede di mantenere la posizione di seduto per 5 secondi, e quindi lo richiama direttamente alla posizione di piede (da

sinistra) o al posto (da destra)

BONUS 5:



5) FRONTE – SEDUTO – IN PIEDI – BACK - AL POSTO: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore dopo 3 sec. chiede al cane la posizione “in piedi”, quindi chiede al cane di fare almeno 1 passo in

dietro, e infine lo richiama al posto; il cane dovrà girare attorno al conduttore in senso orario per posizionarsi come di consueto alla sinistra del medesimo.

BONUS 6:



6) STOP - INVIO AL CONO – IN PIEDI : Il conduttore si ferma e il cane si siede automaticamente o sotto comando, Il conduttore dà al cane il segnale di andare al cono posto a una distanza di circa 5 Mt di fronte al binomio, il cane deve posizionarsi di ad una distanza massima dal cono di 80 cm lasciando il cono alla sua destra, dove deve

rimanere in piedi fermo per 5 sec. trascorsi i quali sempre su segnale deve tornare al piede del conduttore, si deve sedere e l'esercizio è terminato.

4. ELIMINAZIONE

Oltre alle situazioni che prevedono un immediato NQ descritte in precedenza, L'eliminazione è prevista in caso di:

- problemi di comportamento del cane (nel corso della gara un cane che tenta di mordere o attacca persone e/o cani è escluso per decisione del Giudice da tutte le prove del giorno ed i comportamenti manifestati verranno segnalati sulle note del Libretto del Cane);
- mancato controllo sul cane durante il percorso di gara;
- correzioni con il guinzaglio di qualsiasi tipo (strattonate o tensioni create volontariamente dal conduttore);
- rinforzo usato come stimolo se non dichiarato (conduttore con cibo in mano lontano dalle stazioni che lo prevedono);
- comportamento scorretto o lesivo del conduttore nei confronti di persone e/o di cani propri o di altri concorrenti.

5. NORME ANTIDOPING

Sia ai conduttori che ai cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore o della A.S.C. a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.

6. PROVE SPECIALI

Possono accedere alle prove speciali solo i binomi che gareggiano nelle categorie valide per il campionato, vale a dire C1, C2, C3 e non possono accedere i binomi in categoria debuttanti.

Alla prova speciale accederanno i primi 4 classificati di ogni categoria .

Verranno premiati i primi 3 per ogni categoria con 10 - 5 - 2 punti che verranno aggiunti alla classifica di Coppa Italia.

Il giudice deciderà quale prova speciale inserire nella giornata di gare e lo dirà in segreteria al suo arrivo e ai partecipanti durante il briefing pre gara

NE RIMARRA' SOLO UNO (KO tecnico)

❖ Quando si effettua la prova:

- Può essere svolta in ogni gara, dopo che ogni categoria avrà terminato la propria competizione

❖ Giudice:

- Sarà aiutato dall'assistente giudice

❖ Chi partecipa alla prova:

- I 4 migliori binomi della giornata per ogni categoria, se un conduttore avesse due cani qualificati nella stessa categoria dovrà partecipare con un solo cane a sua scelta.

❖ Miglior punteggio:

- Il minor numero di secondi impiegati per lo svolgimento della prova

Penalità:

- Ogni errore vale 3 secondi di penalità

Assegnazione Punti P.S.:

- 10 punti al 1° classificato per ogni categoria
- 5 punti al 2° classificato per ogni categoria
- 2 punti al 3° classificato per ogni categoria

Validità Punti P.S.:

- Coppa Italia

Svolgimento:

- 2 binomi gareggeranno contemporaneamente con il cane al guinzaglio.
- Ogni binomio su uno dei due percorsi uguali e paralleli. Per ogni categoria si svolgeranno 4 round:
- Il 1° classificato nella categoria affronterà il 3°
- Il 2° classificato nella categoria affronterà il 4°
- Il vincitore del 1° round affronterà il vincitore del 2° round. Verranno così determinati il primo e il secondo classificato della P.S.
- Il secondo classificato del 1° round affronta il secondo classificato del 2° round. Verranno così determinati il terzo e il quarto classificato della P.S.
- Qualora uno o più dei primi 4 binomi della categoria non potesse partecipare alla prova, potranno essere chiamati alla prova i successivi in classifica. La composizione delle coppie in competizione seguirà l'ordine della classifica di gara della giornata della categoria. (es. il 2° classificato nella categoria non può partecipare. Sarà sostituito dal 5° e si affronteranno il 1° vs 3° e 4° vs 5° della classifica di gara della giornata della categoria)
- L'assegnazione di NQ, a parte quella del tempo limite, rispetta le stesse casistiche del Regolamento di Gara

- Percorso:
- Due percorsi uguali e paralleli
- Numero massimo cartelli 9 esclusi Start e Finish:
- 5 in andata e 4 in ritorno + start e finish
- 4 cartelli stazionari
- Distanza minima tra i due percorsi paralleli:
- 8 metri
- Cartelli utilizzabili:
- 1-2-3-4-5-6-9-10-13-14-15-16-17-18-19-20-21-27-29-30

CONO CUP- Specialità divertente alla portata di tutti!!

❖ Quando si effettua la prova:

- Può essere svolta in ogni gara, dopo che ogni categoria avrà terminato la propria competizione

❖ Giudice:

- Può essere aiutato dall'assistente giudice

❖ Chi partecipa alla prova:

- I 4 migliori binomi della giornata per ogni categoria
 - o Se un conduttore avesse due cani qualificati nella stessa categoria dovrà partecipare con un solo cane a sua scelta.
 - o Qualora uno o più dei primi 4 binomi della categoria non potesse partecipare alla prova, potranno essere chiamati alla prova i successivi in classifica.

❖ Miglior punteggio:

- Minor numero di penalità e minor tempo

Penalità:

- Come da usuale Regolamento Gare

Svolgimento:

- Gareggia un binomio alla volta, come nelle gare usuali Il binomio dovrà effettuare il percorso indicato secondo la sequenza numerica
- Categoria C1: Cane al guinzaglio
- Categorie C2 e C3: Cane libero
- L'assegnazione di NQ, a parte quella del tempo limite, rispetta le stesse casistiche del Regolamento di Gara

Percorso:

- 10 cartelli + start e finish
- Cartelli:Utilizzabili:Tutti i cartelli di C1 relativi a:
 - o Slalom, Spirali,Fiocco;
 - o Obbligatori e un cartello di C2 n° 48
 - n.2 cartelli stazionari da scegliere tra: 1 – 23 – 24 – 28,
 - n.2 cartelli dietrofront da scegliere tra: 9 – 10 – 48
 -

Assegnazione Punti P.S.:

- 10 punti al 1° classificato per ogni categoria
- 5 punti al 2° classificato per ogni categoria
- 2 punti al 3° classificato per ogni categoria

Validità Punti P.S.: - Coppa Italia

7. Campionato a squadre

Per quanto riguarda il regolamento del campionato a squadre vi rimandiamo al documento "Regolamento campionato a squadre sul sito:

<http://www.ascinofilia.it/discipline/rally-o/>

alla voce Documentazione disciplina.