



Regolamento Disciplina Agility Dog

Prima stesura	20/01/2021	Versione 2.0
Ultima modifica	04/06/2022	
Nome file:	Regolamento Agility Dog	
Stato:	Terminato	
Data entrata in vigore:	Giugno 2022	

Indice

Indice generale

1. Presentazione.....	4
1.1 Revisioni.....	4
1.2 Referente Disciplina.....	4
1.3 Cani.....	4
1.4 Conduuttori.....	5
1.5 Tenuta di Gara.....	5
1.6 Categorie.....	5
1.7 Campionato.....	6
1.8 Titoli.....	7
1.9 Punteggi e classifiche gare.....	7
2. Organizzazione e Responsabilità.....	9
3. Prove Di Disciplina.....	10
3.1 Penalità.....	12
3.1.1. Errori.....	12
3.1.2. Rifiuti.....	12
3.1.3. Eliminazioni.....	13
3.2 Giudizi.....	14
3.3 Percorso e svolgimento delle prove.....	14
3.4 Descrizione degli ostacoli.....	15
3.5 Corretta esecuzione degli ostacoli.....	20
4. Norme Antidoping.....	21

1. Presentazione

A.S.C. CINOFILIA organizza e promuove la disciplina sportiva dell'Agility-Dog aperta a tutti i cani purché in salute.

L'Agility-Dog consiste nell'affrontare diversi ostacoli con lo scopo di evidenziare la prontezza e l'agilità del cane nel collaborare con il conduttore. Si tratta di una disciplina sportiva che favorisce un'ottima integrazione del cane nella società e una sana relazione uomo-cane.

1.1 Revisioni

REVISIONI DOCUMENTO	
Versione	Interventi
1.0	Prima Stesura
2.0	Aggiornamento

Tabella Revisioni

1.2 Referente Disciplina

CONTATTI			
Referente	Fabrizio Ruffinatto	Fabio Fontenova	Susanna Coletto
Cellulare	335 6116558	339 3381511	338 9319888
e-mail	formazione@ascinofilia.it	fabio.fontenova@virgilio.it	susanna.coletto@gmail.com

Tabella Contatti

1.3 Cani

- ✓ Potranno partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 18 mesi.
- ✓ Le femmine in estro gareggeranno secondo l'ordine di partenza previsto.
- ✓ I cani con disabilità possono partecipare alle prove purché non mostrino segni dolore o disagio. Sarà compito del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni. Per cani sordi, ciechi o sordo-ciechi verranno accettati target stick e altri strumenti purché non lesivi nei confronti del cane previo accordo prima della gara con il giudice.
- ✓ 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, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o conspecifici.
- ✓ I cani per partecipare 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.

1.4 Conduttori

- ✓ I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati A.S.C. ed essere in possesso di un Certificato Medico valido e una Tessera Associativa valida.
- ✓ È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile. In mancanza di questo e a suo insindacabile giudizio, il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.
- ✓ I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del LIBRETTO del CANE A.S.C. o se provenienti da altro ente il libretto di lavoro appartenente ad esso, che certificherà il livello lì conseguito, fermo restando l'osservanza del regolamento in vigore in A.S.C.
- ✓ I conduttori che si iscriveranno alle prove ASC autorizzano ASC alla pubblicazione delle classifiche sul sito o sulle pagine di social network dedicate.
- ✓ Non potranno partecipare i conduttori squalificati.
- ✓ È vietato indossare marsupi, guanti, gonnellini e/o gilet (indumenti da allenamento con tasche davanti e dietro) pena l'eliminazione;

1.5 Tenuta di Gara

- ✓ Nel ring e durante la prova, il cane deve essere senza collare, museruola, pettorina e così via. È ammesso porre sulla testa del cane un elastico qualora abbia il pelo lungo che ne intralci la vista.
- ✓ È severamente vietato al conduttore tenere in mano qualsiasi cosa durante la gara che possa aiutarlo nella conduzione del cane durante la gara (per esempio il fischietto, il marsupio, cibo in tasca, giocattoli ecc.).

1.6 Categorie

Sono previste quattro categorie d'altezza:

- ✓ 300 (Trecento) o SMALL: per cani con altezza al garrese fino a 350 mm;
- ✓ 400 (Quattrocento) o MEDIUM: per cani con altezza al garrese fino a 430 mm;
- ✓ 500 (Cinquecento) o LARGE: per cani con altezza al garrese fino a 500 mm;
- ✓ 600 (Seicento) o MAXI: per cani con altezza al garrese oltre i 500 mm.

I cani con peso superiore ai 30 kg possono iscriversi nella classe 500 a prescindere dall'altezza al garrese.

Le altezze dei salti sono le seguenti per entrambe le categorie:

- ✓ 300 salti a 30 cm;
- ✓ 400 salti a 40 cm;
- ✓ 500 salti a 50 cm;
- ✓ 600 salti a 60 cm.

Tutti i cani delle categorie 300, 400 e 500 devono essere sottoposti a misurazione ufficiale ASC, ed entro la fine del Campionato dovranno essere misurati. La misurazione definitiva si ottiene dopo che il cane è misurato 2 volte da 2 giudici diversi; sono ammesse 2 misurazioni nella stessa giornata, anche da parte di giudici che non giudicano nella giornata.

I cani possono essere misurati solo dopo il compimento del diciottesimo mese di età.

Al termine delle due misurazioni, il sistema registrerà sul libretto delle qualifiche la categoria definitiva a cui quel binomio dovrà gareggiare.

Se un cane gareggia in una categoria, ma dopo la misurazione ufficiale rientra nella categoria superiore, questo perderà i punti guadagnati e se gareggia nei Senior dovrà ricominciare la carriera agonistica come Junior. Viceversa, se è misurato e rientra in una categoria inferiore a quella, dove attualmente gareggia, non perderà né punti accumulati né la categoria di appartenenza.

1.7 Campionato

La ASC Cinofilia riconosce le seguenti Gare:

- ✓ Gare Regionali;
- ✓ Gare Finali di Campionato;

Gare Regionali

In questa prova saranno rilasciate qualifiche e punti campionato validi per il campionato italiano e regionale in ognuna delle classi d'altezza (300, 400, 500 e 600).

In queste manifestazioni devono essere previsti, i seguenti gradi:

- ✓ Agility Grado Junior
- ✓ Jumping Grado Junior
- ✓ Agility Grado Senior
- ✓ Jumping Grado Senior

Possono essere ammessi a queste categorie cani bianchi così disciplinati:

- ✓ non più di un binomio per ogni categoria;
- ✓ il binomio deve essere regolarmente iscritto al portale ASC ed essere in possesso del numero di tessera;
- ✓ per la categoria Junior qualora un cane non abbia mai gareggiato, il conduttore deve portare al seguito l'iscrizione all'anagrafe canina così che il comitato organizzatore, qualora lo richieda, potrà controllare la data di nascita;
- ✓ il cane gareggia nella categoria di appartenenza;
- ✓ il giudice giudicherà i binomi applicando il regolamento.

Nelle gare regionali possono essere organizzate anche le seguenti prove (non valide in termine di classifiche):

- ✓ Prova di Avviamento e Veterani;
- ✓ Prova AgiliTeen;
- ✓ Prova Agility conduttori con disabilità;

Gare Finali Nazionali

A questa gara partecipano i binomi che nella loro categoria e grado hanno raggiunto almeno 10 punti in classifica.

In queste manifestazioni devono essere previsti, i seguenti gradi:

- ✓ Agility Grado Junior
- ✓ Jumping Grado Junior
- ✓ Agility Grado Senior
- ✓ Jumping Grado Senior

1.8 Titoli

Campione Nazionale di Agility ASC

Il titolo di Campione Nazionale di agility ASC è assegnato dalla ASC, nel giorno della finale nazionale, al binomio primo nella classifica Senior.

Promessa Nazionale di Agility ASC

Il titolo di Promessa Nazionale di agility ASC è assegnato dalla ASC, nel giorno della finale nazionale, al binomio primo nella classifica Junior.

Campione Regionale di Agility ASC

Il titolo di Campione Regionale di agility ASC è assegnato dallo ASC, nel giorno della finale nazionale, al binomio primo nella classifica Senior di Campionato Regionale per ciascuna Regione.

Promessa Regionale di Agility ASC

Il titolo di Promessa Regionale di agility ASC è assegnato dallo ASC, nel giorno della finale nazionale, al binomio primo nella classifica Junior di Campionato Regionale per ciascuna Regione.

1.9 Punteggi e classifiche gare

Per penalità totali si intende la somma delle penalità di percorso e delle penalità di superamento del TPS.

Saranno stilate le classifiche di tutte le prove di Agility, Jumping e la Classifica Combinata per tutti i Gradi e tutte le Altezze. Saranno premiati i primi tre classificati per ogni categoria d'altezza.

Ogni gara a cui ciascun binomio partecipa, darà modo di accumulare punti per la Classifica del Campionato Regionale di cui fa parte e Nazionale secondo quanto riportato nelle seguenti tabelle:

QUALIFICA	AGILITY	JUMPING
ECCELLENTE NETTO	2	2
ECCELLENTE	1	1
MOLTO BUONO	0	0
BUONO	0	0

Tabella punti

POSIZIONE	AGILITY	JUMPING	COMBINATA
1°	1,5	1,5	3
2°	1	1	2
3°	0,5	0,5	1,5

Tabella punti

La classifica verrà stilata tenendo conto di:

- ✓ Penalità totali (penalità percorso+penalità tempo)
- ✓ In caso di parità del totale delle penalità, si classificherà prima il cane con meno penalità percorso
- ✓ In caso di nuova parità si terrà conto del miglior tempo realizzato

Ogni binomio concorrerà nella classifica Regionale dipendentemente dalla regione di appartenenza del club a cui è iscritto.

La classifica Nazionale terrà conto di tutti i punti accumulati durante l'anno sportivo comprendenti i punti ottenuti fuori regione di appartenenza.

Per accedere alla finale del Campionato Italiano Assoluto Agility ASC è necessario accumulare nell'anno almeno 10 punti campionato. I punti per accedere alla Finale Nazionale possono essere conquistati in qualsiasi regione.

I punti ottenuti in ciascuna gara saranno registrati dal comitato organizzativo ASC della disciplina e visionabili sul sito ASC Cinofilia o sulla pagina Facebook dedicata.

Il binomio che nella sua categoria e grado, avrà ottenuto il maggior punteggio conseguirà il titolo di Campione Regionale per la sua categoria. I binomi che in questa classifica avranno 10 o più punti avranno accesso alla Finale Nazionale.

2. Organizzazione e Responsabilità

Le associazioni organizzatrici che intendono organizzare una prova di Agility devono:

- ✓ Seguire le procedure gare stabilite dall'Asc Settore Cinofilia: <https://www.ascinofilia.it/asd-ssd/procedura-gare/>
- ✓ Essere associate ad ASC cinofilia.
- ✓ Designare un esperto giudice, appartenete all'Albo ufficiale della ASC.
- ✓ Nominare lo staff necessario al buon svolgimento della prova
- ✓ Prevedere nella zona del cancelletto di uscita (che può essere il medesimo dell'entrata), un secchio o una scatola per i guinzagli;
- ✓ Prevedere un punto di ristoro.
- ✓ Prevedere adeguati servizi igienici.

L'associazione organizzatrice dovrà prevedere un numero massimo di 100 binomi iscritti per ogni esperto giudice per ogni giorno di prova e per ogni campo di gara.

La chiusura delle iscrizioni deve essere definita almeno 48 ore prima dell'inizio della prova.

Il contributo organizzativo da versare il giorno della gara è così disciplinato:

- ✓ € 10,00: Categoria Avviamento, Categoria Veterani, Categoria AgiliTeen, Categoria Paragility, Prova over 60 (se unica prova svolta nella giornata altrimenti la quota sarà inclusa negli € 15 della categoria junior/Senior)
- ✓ € 15,00: Categorie junior e Senior il primo cane, Cane Bianco
- ✓ € 10,00: Categorie junior e Senior ogni ulteriore cane (dal secondo in poi)

È opportuno redigere un catalogo dei soggetti iscritti alla prova, nel quale sarà indicato il numero di tessera ASC, il Nome del Cane, il Nome del conduttore.

Il conduttore non potrà essere diverso da quello indicato nella scheda d'iscrizione identificato univocamente dal numero di tessera ASC in corso di validità.

Tutti i club o associazioni organizzatrici sono tenuti a rispettare le suddette disposizioni. Se queste dovessero venire a mancare, il giudice sarà tenuto a segnalarle, con report scritto, al referente di disciplina che avrà il compito di informare il club delle anomalie segnalate. Se alla gara successiva si ripresenteranno le stesse o nuove problematiche, non saranno più assegnati eventi a quel club per un periodo variabile che sarà stabilito dal referente nazionale.

È richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto. Qualsiasi atto di brutalità contro il proprio cane, o cane altrui da parte di un conduttore sarà severamente punito con squalifica immediata. Non sono ammessi atteggiamenti aggressivi nei confronti del giudice o degli altri concorrenti. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.

3. Prove Di Disciplina

Sono previste due tipologie di prove ufficiali in ciascuna gara:

- ✓ AGILITY: comprendente gli ostacoli con zone di contatto.
- ✓ JUMPING: senza ostacoli con zone di contatto.

Le gare nazionali sono divise in due gradi:

- ✓ AGILITY/JUMPING JUNIOR: è il grado di partenza aperta ai cani che non hanno ancora ottenuto le qualifiche necessarie per il passaggio in Agility/Jumping Senior.
- ✓ AGILITY/JUMPING SENIOR: aperta ai cani che nel grado Junior hanno ottenuto o 3 Podi con qualifica "Eccellente Netto" nelle prove di Agility o 5 qualifiche "Eccellente Netto" senza podi sempre nelle prove di Agility.

Il grado è legato al binomio, non al conduttore e non al cane. Questo vuol dire che un cane può gareggiare in un grado con un conduttore e in un altro grado con un altro conduttore, e viceversa. Per esempio, un cane che normalmente gareggia in Senior con un conduttore perché già partecipa alle competizioni di Agility ENCI in classe 2 se portato da un altro conduttore dovrà iniziare la propria carriera da Junior. Allo stesso modo un conduttore che normalmente con un cane gareggia in grado Senior, con un cane diverso dovrà partire dal grado Junior. In ogni caso ogni cane, per ogni gara, può gareggiare al massimo in due binomi diversi purché siano in categorie diverse.

Inoltre, un binomio che non ha ancora gareggiato nel circuito asc puo' , a sua scelta, partire dal grado inferiore.

L'organizzazione può prevedere, se non interferisce con il corretto svolgimento della prova, ad organizzare le seguenti prove:

- ✓ Prova di Avviamento e Veterani;
- ✓ Prova AgiliTeen;
- ✓ Prova Agility conduttori con disabilità;
- ✓ Prova Conduttori Over 60.

Tutte queste prove non hanno valore per la classifica del campionato italiano.

La prova di **Avviamento** consiste in un percorso di Agility con solo palizzata o passerella come zone di contatto, e una prova di Jumping; in queste prove sono previsti minimo 12 massimo 15 ostacoli ciascuna, ed il tracciato disegnato dal Giudice dovrà essere semplice e fluido.

A questa prova possono iscriversi tutti i cani con età superiore a 15 mesi.

La categoria avviamento avrà due categorie di ALTEZZA:

- ✓ 200 o SMALL: in cui gareggiano i cani appartenenti alle classi 300 e 400
- ✓ 300 o LARGE: in cui gareggiano i cani appartenenti alle classi 500 e 600.

Le altezze dei salti di questa categoria dovranno essere:

- ✓ 200 o SMALL: 20 cm
- ✓ 300 o LARGE: 40 cm

La prova di **AgiliTeen** è rivolta ai conduttori in età compresa tra i 13 ed i 17 anni, e ha come scopo quello di promuovere la disciplina anche tra i conduttori più giovani che vogliono misurarsi in una gara ufficiale

La prova consiste in un percorso di Agility con solo palizzata o passerella come zone di contatto, e una prova di Jumping; in queste prove sono previsti minimo 10 massimo 12 ostacoli ciascuna, ed il tracciato disegnato dal Giudice dovrà essere semplice e fluido.

A questa prova possono iscriversi tutti i cani con età superiore a 15 mesi.

La categoria avviamento avrà due categorie di ALTEZZA:

- ✓ 200 o SMALL: in cui gareggiano i cani appartenenti alle classi 300 e 400
- ✓ 300 o LARGE: in cui gareggiano i cani appartenenti alle classi 500 e 600.

Le altezze dei salti di questa categoria dovranno essere:

- ✓ 200 o SMALL: 20 cm
- ✓ 300 o LARGE: 40 cm

La prova **Veterani** avrà lo stesso percorso della prova di Avviamento e le stesse categorie. Alla prova possono iscriversi tutti i cani che hanno finito la loro carriera agonistica e non partecipano più a gare nazionali ENCI o altri circuiti, ma che sono ancora in grado di affrontare un percorso di Agility dog anche se con altezze ridotte. I cani che presentano zoppie o astenie, o che sono visibilmente malati saranno esclusi dalla competizione.

Anche questa categoria non ha valore per la classifica del campionato Italiano.

La prova di **Agility conduttori con disabilità** avrà lo stesso percorso della prova di avviamento ma il conduttore potrà premiare e toccare il cane durante il percorso.

Il numero delle volte concesse per premiare il cane sarà dichiarato all'inizio della prova dal giudice che ha montato il giro.

L' Agility ASC garantisce ai binomi che concorrono nei campionati di altri enti, l'equiparazione del grado di appartenenza secondo quanto segue:

ASC	ENCI	LIBERTAS e CSEN	OPES
JUNIOR	1° BREVETTO	JUNIOR	EASY
SENIOR	2° - 3° BREVETTO	SENIOR	EXPERT

Tabella equiparazioni

E' fatto ovvio che il grado dell'ente di provenienza dovrà essere provato al momento dell'iscrizione mediante documentazione ufficiale.

3.1 Penalità

Per le prove, le qualifiche e le penalità saranno le seguenti:

Settore Formazione, equiparazioni qualifiche e corsi di formazione - Email: formazione@ascinofilia.it - 335.6116558

PUNTI DI PENALITA' TOTALI	QUALIFICA
Nessuna penalità	ECCELLENTE NETTO
da 0,01 a 5,99 punti	ECCELLENTE
da 6,00 a 15,99 punti	MOLTO BUONO
da 16,00 a 25,99 punti	BUONO
da 26,00 punti e oltre	NON CLASSIFICATO

Tabella giudizi

In un percorso di agility sono previste le seguenti penalità:

- ✓ Errore
- ✓ Rifiuto
- ✓ Eliminazione

Ogni errore o rifiuto accumulato, comporta un addebito di 5 secondi sul tempo del percorso

3.1.1. Errori

- ✓ Il conduttore tocca intenzionalmente il cane o l'ostacolo.
- ✓ Caduta dell'ostacolo/dell'elemento dell'ostacolo causata dal cane.
- ✓ Abbattimento di un'asta nell'ostacolo del salto in lungo
- ✓ Il cane non tocca la zona di contatto discendente della passerella e della palizzata.
- ✓ Discesa dalla bascula prima che la rampa inferiore tocchi il terreno
- ✓ Scarto di un'asta nell'ostacolo dello slalom

L'errore non consente la ripetizione dell'ostacolo, eccezion fatta per lo slalom che deve essere sempre effettuato completamente

3.1.2. Rifiuti

In caso di rifiuto, il conduttore è tenuto a fare in modo che il cane esegua comunque l'ostacolo. Al terzo rifiuto in un percorso gara il concorrente viene automaticamente eliminato. Ogni penalità non contemplata nei rifiuti è da considerarsi errore.

- ✓ Il cane si arresta davanti all'ostacolo o in previsione dello stesso (lo stazionamento sopra un ostacolo non comporta alcuna penalità).
- ✓ Il cane evita di eseguire un ostacolo passando oltre, cioè quando supera la linea d'inizio immaginaria di ogni ostacolo.
- ✓ Il cane attraversa l'ostacolo del salto passando sotto la barra orizzontale.
- ✓ Il cane supera l'ostacolo della ruota passando tra questo e la cornice dello stesso.
- ✓ Il cane corre sopra o tra gli elementi del salto in lungo, oppure affronta l'ostacolo dal lato opposto a quello previsto.
- ✓ Il cane non porta la sua testa o le zampe all'interno del tunnel o desiste dall'entrarvi.
- ✓ Il cane salta direttamente sulla barra orizzontale della passerella.
- ✓ Il cane salta giù dalla passerella o dalla palizzata senza passare dalla rampa discendente toccandola con tutte e quattro le zampe.

- ✓ Discesa dalla bascula prima che inizi ad inclinarsi o salto sull'ostacolo direttamente dalla rampa discendente senza affrontare quella ascendente.
- ✓ Entrata scorretta nell'ostacolo dello slalom. Il primo palo deve essere posizionato alla sinistra del cane
- ✓ Il punteggio dell'ostacolo dello slalom ha caratteristiche proprie. È considerato rifiuto ogni entrata non corretta, e per ogni ulteriore errore, la penalità massima nell'ostacolo dello slalom è di 5 punti durante l'esecuzione, dopo che l'entrata è stata svolta in modo corretto, quindi all'interno dello slalom sarà conteggiato un solo errore anche in caso se ne abbiano in numero maggiore

L'arresto del cane durante la realizzazione dello slalom non deve essere conteggiato come penalità.

Nel caso in cui il cane non svolga correttamente lo slalom ma prosegua comunque il percorso, varcando il limite dell'ostacolo successivo, o realizzandolo, viene squalificato dalla gara.

3.1.3. Eliminazioni

In seguito alla squalifica i partecipanti sono tenuti ad abbandonare immediatamente il ring di gara. Qualora essi dovessero proseguire con la gara, dovranno essere espulsi dalla competizione.

- ✓ Superamento del TPM.
- ✓ Tre rifiuti da parte del cane.
- ✓ Svolgimento di un ostacolo nella sequenza sbagliata.
- ✓ Svolgimento di un ostacolo nella direzione sbagliata.
- ✓ Svolgimento di un ostacolo quando nel precedente esercizio s'è verificato un rifiuto (o errore sullo slalom) che il cane non è riuscito a correggere nonostante sia tenuto a farlo.
- ✓ Tocco intenzionale da parte del conduttore nei confronti del cane o dell'ostacolo.
- ✓ Abbattimento di un ostacolo da parte del cane o del conduttore prima della prestazione.
- ✓ Transito tra due o più intervalli nello slalom nella direzione sbagliata.
- ✓ Perdita di controllo del cane per un tempo superiore a 10 secondi.
- ✓ Abbandono del cane del ring in seguito alla perdita di controllo dell'animale da parte del conduttore.
- ✓ Insudiciamento del ring di gara.
- ✓ Assenza del conduttore alla linea di partenza al momento della chiamata da parte del giudice di gara.
- ✓ L'ostacolo viene eseguito dal conduttore.
- ✓ Il cane viene a conoscenza del percorso antecedentemente alla gara (ovverosia se esso si trova sul percorso prima dello svolgimento della competizione).
- ✓ Violazioni generanti squalifica dalla competizione con conseguente annullamento dell'intero punteggio.
- ✓ Morso da parte di un cane nei confronti di un ufficiale di gara.
- ✓ Aggressione del cane nel ring o nella zona di partenza nei confronti di ufficiali di gara, conduttori o altri cani.
- ✓ Mancanza di sportività (linguaggio e gesti scurrili, contrasti con i giudici e via dicendo).
- ✓ Trattamento crudele o rude del cane.

- ✓ Nel grado Senior, partenza non avvenuta entro 30 secondi dopo lo start da parte del giudice.

3.2 Giudizi

Tutti i giudizi sono inappellabili.

I binomi saranno valutati dal momento del loro ingresso sul terreno di prova al momento in cui lo lasceranno.

In caso di contestazioni da parte dei concorrenti, queste possono essere avanzate dal concorrente o dal capo club **al Responsabile del Campo e non direttamente al Giudice**, entro i cinque cani. Gli aiutanti controlleranno il punteggio e correggeranno gli errori d'ufficio.

I risultati ottenuti nelle prove riconosciute saranno registrati sulla banca dati nazionale ASC Cinofilia.

3.3 Percorso e svolgimento delle prove

Il tracciato del percorso è lasciato completamente all'immaginazione dell'esperto giudice.

L'esperto giudice, prima dell'inizio delle prove, prenderà conoscenza degli ostacoli messi a sua disposizione e dopo averne verificata la conformità, posizionerà il percorso, assistito dallo staff del comitato organizzatore. Una volta terminato il posizionamento degli ostacoli misurerà la lunghezza del percorso per fornire i dati alla segreteria.

Un tracciato ben concepito deve permettere al cane di muoversi con facilità e senza intoppi.

Occorre trovare il giusto equilibrio nel controllo del cane, per evitare errori agli ostacoli, e la sua rapidità di esecuzione.

Tracciato del percorso del grado Avviamento e Veterani

- ✓ Numero di ostacoli da 12 a 15
- ✓ Nessun salto in OUT
- ✓ La presenza di massimo 2 cambi di conduzione
- ✓ Presenza di un solo ostacolo di contatto tra palizzata e passerella
- ✓ Assenza dello slalom
- ✓ Assenza della bascula

Nella categoria Avviamento viene data possibilità di premiare con un oggetto e/o un target posto alla fine della zona di palizzata/passerella (il conduttore dovrà segnalare tale scelta al giudice prima della partenza e il target/oggetto (suo o dell'organizzazione verrà posto alla fine della zona da un assistente di campo). È consentito tenere un gioco in mano

Tracciato del percorso del grado Junior

- ✓ Numero di ostacoli da 15 a 18
- ✓ Massimo 3 salti in out
- ✓ Prevedere ancora una certa linearità del percorso evitando abocchi evidenti, tubi e zone ravvicinate, posizione di partenza scomoda.
- ✓ Assenza della bascula

Nella categoria Junior, unicamente nella fase prelimiare del campionato, viene data possibilità di premiare con un oggetto e/o un target posto alla fine della zona di palizzata/passarella (il conduttore dovrà segnalare tale scelta al giudice prima della partenza e il target/oggetto (suo o dell'organizzazione verrà posto alla fine della zona da un assistente di campo).

Tracciato del percorso del grado Senior

- ✓ Numero di ostacoli da 18 a 22

Tracciato del percorso del grado AgiliTeen

- ✓ Numero di ostacoli da 12 a 15
- ✓ Nessun salto in OUT
- ✓ Presenza di 1 cambio di conduzione
- ✓ Presenza di un solo ostacolo di contatto tra palizzata e passerella
- ✓ Assenza dello slalom
- ✓ Assenza della bascula

Svolgimento della gara:

- ✓ Non si autorizza alcun allenamento sul percorso della prova, ma solo la sua ricognizione da parte del conduttore senza il cane, che soltanto nel grado Junior potrà essere accompagnato dall'allenatore.
- ✓ Prima dell'inizio di ogni prova l'esperto giudice potrà riunire i partecipanti per comunicare la tipologia della prova e il Tempo per il Percorso Standard (TPS) che avrà ritenuto di stabilire, ricordando loro le norme generali della prova e i criteri di valutazione.
- ✓ L'ordine di partenza seguirà l'ordine di sorteggio, nella seconda prova potrà essere previsto un ordine inverso di partenza rispetto al risultato della precedente prova.

Tracciato del percorso del grado Conduttori Over 60

- ✓ Numero max di ostacoli 15
- ✓ Massimo 1 salto in out
- ✓ Prevedere ancora una certa linearità del percorso evitando abocchi evidenti, tubi e zone ravvicinate, posizione di partenza scomoda.
- ✓ Distanza massima tra gli ostacoli m. 6.
- ✓ L'altezza dei salti diminuita di cm. 5 per ogni categoria.
- ✓ Assenza della bascula

Divieto di allenare il cane durante le prove

Non è consentito allenare il cane durante il percorso di gara. Il binomio che è eliminato, potrà terminare il percorso, ma dal momento dell'eliminazione in poi non potrà allenare per nessun motivo il cane, sia in categoria Junior che in categoria Senior, pena l'allontanamento immediato dal terreno di gara.

Segnalazioni e/o reclami

Per segnalazioni e reclami contattare il responsabile Nazionale Agility Dog ASC Cinofilia.

3.4 Descrizione degli ostacoli

Gli ostacoli approvati sono:

- ✓ Salti: semplici, doppio, viadotto o muro; ruota; salto in lungo.
- ✓ Contatto: passerella; palizzata; bascula.
- ✓ Altri: tunnel rigido; slalom.

Gli ostacoli non devono presentare alcun pericolo per i cani. I colori delle zone di contatto non possono essere bianco, marrone o nero.

Devono essere conformi alle seguenti prescrizioni:

Salti

Larghezza: da 120 a 130 cm.

Le barre devono avere tre segmenti di colori contrastanti.

Gli ostacoli sono formati con una barra in legno o in materiale sintetico di sicurezza (il metallo non è consentito) Le barre devono avere un diametro da 3 a 5 cm. e colori contrastanti in almeno tre segmenti.

Nessuna parte removibile (supporti delle barre) o permanente potrà sporgere dal montante o dai laterali.

Ali: il montante deve essere alto almeno 1 metro.

L'inizio dell'ala esterna deve essere almeno a 75 cm. di altezza.

La larghezza dell'ala è da 40 a 60 cm.

I due montanti del salto devono essere indipendenti e non uniti tra loro.

Non sono permesse ali a forma triangolare o rettangolare, né lo sono ali piene

I cani non devono poter passare né sotto né attraverso alcuna parte dell'ala.

Nessuna parte removibile (supporti delle barre) o permanente potrà sporgere dal montante o dai montanti laterali.

Salto Doppio

Due ostacoli singoli (come sopra) sono messi insieme in parallelo per formare un ostacolo doppio. Le barre sono disposte in ordine ascendente con una differenza di altezza di 15-25 cm.

La barra dell'ostacolo posteriore deve essere da 10 a 20 cm più lunga della barra dell'ostacolo anteriore.

La profondità totale non deve superare: L: 50 cm - M: 40 cm - S: 30 cm.

Nessuna parte removibile (supporti delle barre) o permanente potrà sporgere dal montante o dai montanti laterali.

Viadotto o muro

Larghezza: min. 120 – max 150 cm

Spessore del muro: circa 20 cm. alla base e almeno 10 cm alla cima.

Il muro può avere 1 o 2 aperture a forma di tunnel e deve consistere di elementi separati. Muri telescopici non sono ammessi. Sulla parte superiore del muro saranno disposti da 3 a 5 elementi amovibili a forma di te-gola curva. Il fondo e i lati degli elementi amovibili devono essere chiusi.

Le torri sono parte dell'ostacolo e devono essere alte da 100 a 120 cm e non devono essere connesse agli elementi centrali del muro

Larghezza e profondità delle torri: min. 20, max. 40 cm. Se le torri sono ro-tonde, il loro diametro deve essere da 30 a 40 cm.

Ruota collassabile

Diametro apertura: dai 45 ai 60 cm.

Distanza dal centro dell'apertura dello pneumatico e il suolo: L: 80 cm - M e S: 55 cm.

La larghezza dello pneumatico è minimo 8 cm e massimo 18 cm.

La ruota deve avere una forma consistente, costruita con materiale adatto all'assorbimento d'impatto. La ruota è fissata in posizione (altezza) con 2 supporti verticali su entrambi i lati della ruota. La costruzione deve garantire una sufficiente stabilità in modo che l'ostacolo non sia troppo facilmente abbattibile. I sostegni verticali non devono sporgere al di sopra della ruota. Dovrebbero essere privi di riflessi di luce in cima

Possono essere usate anche ruote collassabili staccabili.

Salto in lungo

Composto da 2 a 4 elementi separati in modo da ottenere un salto di lunghezza compresa tra:

L: da 120 a 150 cm 4 elementi)

M: da 70 a 90 cm (3 elementi)

S: da 40 a 50 cm (2 elementi)

Lunghezza degli elementi: 120 cm all'anteriore, possibilmente 150 cm al posteriore.

Gli elementi sono posizionati in ordine ascendente.

Altezza dell'elemento più basso: 15 cm.

Altezza dell'elemento più alto: 28 cm.

Profondità degli elementi: 15 cm, leggermente inclinati.

L'angolo di inclinazione delle unità deve essere tale che il bordo anteriore di ciascuna unità non sia più alto rispetto al bordo posteriore della precedente unità.

Tutte le tavole (ma non necessariamente i piedi) del salto in lungo devono essere di legno o di materiale sintetico sicuro (il metallo non è permesso).

I quattro angoli sono evidenziati da paletti alti da 120 a 130 cm e di 3-5 cm di diametro (non fissati ad alcuna delle unità). La punta di questi paletti dovrebbe essere protetta se necessario per proteggere cani e conduttori. Questi paletti non sono da considerarsi parte dell'ostacolo, sono solo d'aiuto per giudicare.

Passerella

Altezza: 120 cm minimo - 130 cm massimo

Lunghezza di ogni elemento: minimo 360 cm – massimo 380 cm

Larghezza delle assi: 30 cm

Zone di contatto: gli ultimi 90 cm delle rampe (sia sopra che di fianco) dovranno avere un colore diverso in modo da evidenziare la zona di contatto.

La superficie dell'ostacolo non deve essere scivolosa. Ogni rampa deve avere listelli antiscivolo a intervalli regolari (circa ogni 25 cm) per facilitare la salita ed evitare le scivolate, ma nessun listello dovrà essere posto a meno di 10 cm dal limite superiore e inferiore della zona di contatto.

Questi listelli devono essere spessi dai 5 ai 10 mm ed avere una larghezza massima di 2 cm e non devono avere spigoli acuti.

Il fondo della zona di contatto deve essere pieno (nessun vuoto) e non troppo appiattito (nessun bordo tagliente)

Le gambe della passerella non devono superare il livello superiore dell'ostacolo. Le gambe e gli altri supporti della passerella non devono impedire il posizionamento in sicurezza del tunnel sotto la medesima.

Bascula

Altezza: 60 cm misurati dal terreno alla parte superiore dell'asse al punto del perno centrale. Il supporto (fulcro) della bascula non deve essere più di 10 cm dal livello superiore del piano. Lunghezza dell'asse: minimo 360 cm, massimo 380 cm.

Larghezza dell'asse: 30 cm.

Zone di contatto: le stesse della passerella.

La fine della tavola non deve essere pericolosa né per il cane né per il con-duttore. Il fondo della zona di contatto deve essere pieno (nessun vuoto) e non troppo appiattito (nessun bordo tagliente).

L'ostacolo deve essere stabile e la superficie non deve essere scivolosa. Tuttavia i listelli antiscivolo non sono ammessi. La bascula deve essere equilibrata, il suo movimento non deve essere né troppo rapido né troppo frenato e permettere ai cani piccoli di poterla far oscillare senza problemi.

Controllo: la bascula deve effettuare la sua oscillazione fino al suolo in 2 e 3 secondi posizionando un peso di 1 Kg al centro della zona di contatto di discesa

Se ciò non si verifica bisogna effettuare le regolazioni opportune.

Palizzata

Altezza: Punto più alto in rapporto al suolo: 170 cm per tutti i cani.

La lunghezza delle rampe sarà compresa tra 265 cm e 275 cm

Larghezza delle rampe: minima 90 cm, che potrà essere incrementata a 115 cm nella parte inferiore.

Zone di contatto: gli ultimi 106 cm della parte inferiore di ciascuna rampa deve essere verniciata (sopra e sui lati) con un colore differente,

La superficie dell'ostacolo non deve essere scivolosa. Le rampe sono provviste di piccoli listelli inchiodate ad intervalli regolari (circa ogni 25 cm) per facilitare l'accesso e impedire le scivolate, ma nessun listello potrà essere posto entro 10 cm dall'inizio della zona di contatto. Questi listelli devono avere una larghezza di 2 cm e spessore da 5 a 10 mm e non devono avere spigoli acuti.

Il fondo della zona di contatto deve essere pieno (nessun vuoto) e non troppo appiattito (nessun bordo tagliente)

La vetta della palizzata non dovrà presentare alcun pericolo per il cane e, se necessario, si utilizzerà un rivestimento.

La struttura di supporto della palizzata deve essere tale da non impedire il posizionamento in modo sicuro di un tunnel sotto l'ostacolo.

Tunnel rigido

Diametro interno 60 cm. Lunghezza da 300 a 600 cm.

Il tunnel deve essere di materiale flessibile ed è raccomandato che sia costruito con materiale con superficie uniformemente verniciata in colore chiaro.

I tunnel rigidi devono essere sempre estesi per tutta la loro lunghezza.

Quando si assicura il tunnel, le cinghie devono seguire i contorni del tunnel e non devono causare variazioni di forma o riduzioni di diametro.

Slalom

Numero di pali: 12

I pali sono rigidi e hanno un diametro dai 3 ai 5 cm. L'altezza dei pali varia da 100 a 120 cm e gli intervalli tra due pali sono di 60 cm. (misurati tra i due pali)

I pali non devono essere metallici (si raccomanda legno o materiale sintetico di sicurezza).

La struttura non deve essere spessa più di 8 mm in totale (struttura più supporti laterali) e non più ampia di 8 cm

I supporti che tengono i paletti al loro posto devono essere solidamente fissati alla struttura e di altezza non superiore a 10 cm.

I supporti della struttura non devono essere dalla parte dove passa il cane durante la normale esecuzione.

Partenza e arrivo

Il primo ostacolo e l'ultimo dovrà essere sempre un salto

Se si usa un sistema di rilevazione automatico del tempo a fotocellula, esso deve essere posto sul primo e ultimo ostacolo. In caso di utilizzo di cronometri manuali, sarà necessario avere un cronometrista in partenza ed uno all'arrivo. Il tempo che verrà preso in considerazione sarà quello minore tra i due

Se un cane passa oltre il primo ostacolo senza affrontarlo sarà penalizzato con un rifiuto e il tempo dovrà partire appena il cane passerà la linea di partenza (questa è la linea del primo ostacolo di salto estesa fino al limite del ring su entrambi i lati).

Deve esserci spazio a sufficienza (almeno 6 m.) per il cane tra i salti alla partenza e all'arrivo ed il confine del campo gara,.

3.5 Corretta esecuzione degli ostacoli

- ✓ Lo slalom va eseguito con la prima asta posizionata alla sinistra del cane, la seconda alla destra, la terza alla sinistra e così via fino a completare tutti i 12 paletti che formano lo slalom.

- ✓ La palizzata e la passerella vanno affrontate dal cane che sale dalla rampa ascendente e arrivi a lasciare l'ostacolo dopo il suo completamento toccando la zona della rampa discendente almeno con una zampa
- ✓ Sulla bascula il cane deve correre sulla rampa ascendente toccando con almeno una zampa la zona di contatto, salire su di essa finché non comincerà a pendere verso il terreno, e potrà lasciare l'ostacolo solo dopo che l'estremità opposta della barra tocchi il terreno, toccando la zona di contatto con almeno una zampa.
- ✓ Per l'ostacolo della gomma è previsto che il cane deve eseguire un salto semplice all'interno di essa
- ✓ Il tunnel, posizionato sia dritto che posizionato curvo deve esser percorso dal cane in tutta la sua lunghezza, entrando dalla bocca segnalata o dove preferisce il conduttore laddove non ci sia ingresso obbligato.
- ✓ Il salto in lungo prevede che il cane salti tutti gli elementi previsti senza toccarne nessuno e senza atterrare tra di essi, restando all'interno dei paletti esterni di demarcazione.
- ✓ Muro, viadotto e salti vengono affrontati affinché il cane con un salto ne superi l'estremità, senza abatterla, atterrando dall'altro lato.

4. 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.

I corsi di formazione vengono organizzati dall'ASC presso ASD e/o SSD Affiliate.

**Le richieste devono essere effettuate utilizzando il MODULO DI RICHIESTA PER
L'ORGANIZZAZIONE DEI CORSI FORMATIVI**

<<Fine Documento>>