

# Regolamento Disciplina

## HOOPERS



<b>Prima stesura</b>	19/08/2021	<b>Versione 3.2</b>
<b>Ultima modifica</b>	02/11/2023	
<b>Nome file:</b>	Regolamento Disciplina Hoopers	
<b>Stato:</b>	definitivo	
<b>Data entrata in vigore:</b>	01/01/2024	

# Indice

## Sommario

<b>1. Presentazione</b>	<b>3</b>
1.1 REVISIONI .....	3
1.2 REFERENTE DISCIPLINA .....	3
1.3 CANI .....	4
1.4 CONDUTTORI .....	5
1.5 TENUTA DI GARA .....	6
1.6 CATEGORIE E CLASSI .....	7
1.7 PERCORSO E CAMPO DI GARA .....	8
1.8 ZONA DI CONDUZIONE .....	10
1.9 RICOGNIZIONE .....	10
1.10 ATTREZZI .....	11
<b>2. Prove Di Disciplina</b>	<b>13</b>
2.1 NORME GENERALI .....	13
2.2 CLASSE FUN (ESORDIENTI) .....	13
2.3 DEBUTTANTI .....	14
2.4 Hoopers 1a Classe	14
2.5 Hoopers 2a Classe	15
2.6 Classifica	15
2.7 Penalità	17
<b>3. Norme Antidoping</b>	<b>19</b>
<b>APPENDICE REGOLAMENTO</b>	<b>20</b>

## 1. Presentazione

L'Hoopers è una disciplina cino-sportiva nella quale il cane deve eseguire un percorso prestabilito guidato a distanza dal conduttore.

Un percorso di Hoopers è composto da Hoops combinati con altri attrezzi come il Tunnel, il Barrel, il Gate e lo Slalom.

L'obbiettivo è stimolare ed esaltare la collaborazione tra il cane e il conduttore eseguendo il percorso con fluidità e precisione, commettendo il minor numero di errori possibili.

Fulcro fondamentale della disciplina è l'ascolto, la complicità, la relazione e la gestione a distanza.

### 1.1 Revisioni

REVISIONI DOCUMENTO	
Versione	Interventi
1.0	Prima Stesura
2.0	Seconda stesura
3.2	Terza Stesura

Tabella Revisioni

### 1.2 Referente Disciplina

CONTATTI	
Referente	Alessia Scazzuso e Claudio Papa
Cellulare	335-7770100 / 333/7584005
e-mail	hoopers@ascinofilia.it

Tabella Contatti

### 1.3 Cani

- ✓ Potranno partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 12 mesi.
- ✓ Le femmine in calore non possono partecipare alle gare. Eccezionalmente, là dove le condizioni logistiche lo permettessero, senza portare danno e disturbo agli altri concorrenti, il giudice in accordo con il club organizzatore può consentirne la partecipazione sempre al termine delle altre prove.
- ✓ I cani potranno partecipare unicamente con un conduttore durante tutta la gara
- ✓ 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 e altri strumenti purché non lesivi nel confronto dell'animale 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 microchippati e/o tatuati; in caso di richiesta da parte dell'autorità competente il conduttore dovrà presentare:
  - attestato iscrizione anagrafe canina,
  - libretto sanitario con tutte le vaccinazioni previste a norma di legge regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate,

## 1.4 Conduttori

- ✓ I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati A.S.C.
- ✓ È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, all'interno dell'area di gara e nelle zone limitrofe, in mancanza di questo a suo insindacabile giudizio il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno
- ✓ È richiesto da parte dei partecipanti un corretto comportamento nei confronti del cane, si dovranno evitare urla e intimidazioni, anche verbali nei confronti del cane, sono vietati l'utilizzo di strumenti coercitivi (collari a scorrimento, retrieving, anche con la presenza del blocco, ecc), qualunque atteggiamento scorretto nei confronti del cane, che lede il benessere animale anche al di fuori dell'area di gara sarà punito con l'espulsione del partecipante a insindacabile giudizio del giudice e senza diritto di replica.
- ✓ I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del LIBRETTO del CANE A.S.C. o di altra federazione o ente e verranno accettati con il livello conseguito nella loro federazione fermo restando l'osservanza del regolamento in vigore in A.S.C. Pertanto, qualora il conduttore esibisca un libretto di gara di altra Federazione, Ente o circuito cinotecnico, potrà essere valutato per l'inserimento nella Classe di appartenenza raggiunta come da libretto gara. L'eventuale richiesta deve essere presentata al giudice almeno 5 giorni prima della gara per consentire una corretta valutazione del curriculum sportivo.
- ✓ I minori di 18 anni dovranno essere iscritti alla gara dall'esercente della patria potestà.
- ✓ I conduttori con disabilità motoria possono partecipare iscrivendosi almeno 10 giorni prima della gara specificando la tipologia di disabilità per permettere al giudice di impostare un percorso adeguato. La zona di conduzione sarà ampliata di 1 metro sulle 2 estremità o di 2 metri nel diametro. Un aiutante prescelto dal conduttore potrà posizionare il cane sullo Start.

## 1.5 Tenuta di Gara

I cani devono essere condotti all'interno del perimetro gara al guinzaglio.

Il cane verrà spogliato di collare, pettorina e accessori vari solo all'interno dell'area di gara prima o dopo il posizionamento sullo start. Il conduttore potrà scegliere se affidare il collare/guinzaglio/pettorina ad un assistente, tenerlo con sé oppure lasciarlo a terra posizionandolo in modo da non essere di intralcio al percorso del cane.

Il conduttore deve tenere ben in vista il numero assegnatogli prima dello Start e durante il percorso.

N.B: A insindacabile giudizio del giudice, l'uso di collare a scorrimento (Strangolo) e altri strumenti o metodi coercitivi da parte di un concorrente dentro o fuori dal terreno di gara sarà punito con la squalifica.

## 1.6 Categorie e Classi

Le prove di Hoopers sono suddivise in due categorie secondo l'altezza al garrese del cane:

Small: per cani più piccoli di 43 cm al garrese.

Standard: per cani da 43 cm al garrese in poi.

Qualora il cane fosse già stato misurato durante una gara ufficiale di Agility si potrà utilizzare tale misurazione senza effettuarla di nuovo.

**L'Hoopers prevede la suddivisione in 4 classi:**

### **Classe FUN (Esordienti)**

Classe ludica di avvicinamento alla disciplina, la partecipazione è consentita ai cani che abbiano più di 10 mesi. L'iscrizione a questa classe è facoltativa e la permanenza è consentita a discrezione del conduttore.

Essendo una classe ludica, non competitiva e avendo un unico riferimento di distanze tra gli attrezzi in questa Classe non sarà prevista distinzione di categorie tra small e standard.

### **Debuttanti**

La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il 12° mese di età. Il passaggio alla classe successiva non è obbligatorio, il binomio potrà scegliere di rimanere nella Classe Debuttanti per tutto il tempo che ritiene necessario.

### **Hoopers 1a Classe**

La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il 18° mese di età e abbiano conseguito in gare ufficiali Hoopers Debuttanti la qualifica di eccellente almeno 3 volte.

Il passaggio alla classe successiva non è obbligatorio, il binomio potrà scegliere di rimanere nella 1a Classe per tutto il tempo che ritiene necessario.

### **Hoopers 2a Classe**

La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano conseguito in gare ufficiali Hoopers 1° Classe la qualifica di eccellente per almeno 3 volte.

N.B. Il grado è legato al binomio non solo al conduttore o al cane. Il binomio potrà passare al grado successivo solo ottenendo i requisiti previsti da questo regolamento.

## 1.7 Percorso e campo di gara

1. Prima della Ricognizione di ogni classe dovrà essere notificato l'Ordine di Partenza.
  2. L'Assistente Giudice riceve prima della gara l'Ordine di Partenza e le schede tecniche dei binomi in gara.
  3. Il binomio entra nel campo gara con il cane al guinzaglio.
  4. Il cane verrà spogliato di collare, pettorina e accessori vari solo all'interno dell'area di gara prima o dopo il posizionamento sullo start.
  5. Il conduttore posiziona il cane allo Start dopo il segnale del Giudice (fischio o alzata di mano)
  6. Il conduttore si posiziona nella Zona di Conduzione, dove resterà per tutta la durata della gara. Prima di posizionarsi nella Zona di Conduzione potrà a sua scelta muoversi nella prima linea di percorrenza avendo la possibilità di toccare non più di due attrezzi.
  6. Qualora il cane oltrepassasse la linea di partenza prima che il conduttore sia nella zona di conduzione, potrà essere riposizionato per un massimo di 2 volte. Alla 3 volta sarà eliminato. La linea di partenza si intende oltrepassata quando viene superata con ogni parte del corpo dell'animale. Si intende inoltre errore, che prevede riposizionamento, il caso in cui il cane non oltrepassando la linea si allontana dalla posizione di partenza.
  7. Il conduttore fa partire il cane in qualsiasi momento dopo essersi posizionato nella Zona di Conduzione. Il Giudice seguirà attentamente il binomio durante il percorso da una posizione di non disturbo e segnalerà prontamente eventuali penalità all'Assistente Giudice il quale protocollerà subito sulla scheda tecnica del binomio.
- Il tracciato dovrà essere disegnato in maniera che il cane lo possa percorrere in modo armonico e fluido, senza brusche svolte o repentini cambi di direzione. Non sono per questo motivo ammessi percorsi che prevedano svolte del cane di 360° e per lo stesso motivo l'attrezzo "gate" dovrà prevedere sempre curve morbide di uscita che non vadano a superare idealmente la linea longitudinale dell'attrezzo.
- L'attrezzo di partenza e di arrivo dovranno essere costituiti da un Hoop, il tempo di percorrenza parte all'attraversamento del primo Hoop e termina all'ultimo. Sarà perciò obbligatorio che il cane passi in partenza nel primo Hoop e in arrivo nell'ultimo Hoop. Solo nelle classi FUN e Debuttanti in caso di partenza senza passare per il primo Hoop sarà possibile riposizionare il cane per un massimo di 2 volte (alla 3 volta sarà prevista eliminazione).



## CAMPO DI GARA

Il campo di gara dovr  avere misure minime di metri 20x40, o comunque sufficienti ad ospitare il percorso di gara comprensivo di zone cuscinetto tra l'ultimo attrezzo e la recinzione del campo stesso in accordo con il giudice di gara. Sar  compito del centro ospitante comunicare almeno 7 giorni prima al giudice le misure precise del campo di gara, cos  da poter organizzare opportunamente i tracciati di gara.

Visto lo spirito e lo scopo dell'Hoopers, attivita nata per avere un basso impatto stressogeno per le articolazioni del cane; vista la normale tutela dai possibili infortuni del cane sportivo; visto quanto previsto dalle norme sul benessere animale (Brambell Report) per la libert  dai disagi ambientali e visto che si tratta di attivita da svolgersi con il cane senza guinzaglio gi  dalle prime Classi, si precisa che:

- Il campo di gara dovr  essere recintato e messo in sicurezza.
- Il terreno dovr  avere una superficie idonea alla corsa del cane in modo tale che l'animale non possa scivolare nella corsa o ferirsi/infortunarsi in caso di cambio di direzioni, per lo stesso motivo il campo dovr  essere privo di buche o dislivelli.
- In caso di pioggia, qualora si riscontri erba eccessivamente bagnata o ristagno d'acqua non drenata, sar  necessario spostare la competizione al coperto, nel caso si disponga di struttura idonea; in alternativa l'evento dovr  essere annullato.

Inoltre per garantire il corretto svolgimento della competizione e favorire lo spirito sportivo, di gruppo e il rispetto tra partecipanti, sar  necessario prevedere una zona cuscinetto prima dell'area di gara nella quale non sar  possibile durante la competizione transitare o stazionare con altri cani (soprattutto per quanto riguarda le Classi FUN e Debuttanti), la grandezza della zona cuscinetto sar  valutata a discrezione del giudice considerando la struttura ospitante, la logistica del campo e la Classe di difficolt  della gara. L'inosservanza della zona cuscinetto da parte degli altri partecipanti porter  all'eliminazione del binomio, inoltre per il binomio in gara, in caso di distrazione da parte di un cane eccessivamente vicino alla zona di gara, sar  prevista la possibilit  di ripetere la prova senza penalit .

### Nota Bene:

- Il cane allo Start potr  mantenere la posizione pi  gradita (seduto, terra, in piedi)
- Il conduttore potr  guidare il cane nell'esecuzione del percorso utilizzando segnali vocali e/o gestuali
- La gratificazione potr  essere data al cane subito dopo il termine del percorso (attraversamento ultimo Hoop), anche lanciandola
- La posizione di start dovr  essere messa tra i 2 e i 3 metri dal primo Hoop a partire dalla categoria Hoopers 1  classe, nelle categorie precedenti potr  essere stabilita a discrezione del giudice in base alla difficolt  del percorso. Il conduttore potr  posizionare il cane in qualsiasi punto dopo la posizione di start.

## **1.8 Zona di Conduzione**

La Zona di Conduzione può essere un quadrato o un cerchio prestabilito e integrato nel percorso. La Zona di Conduzione sarà contraddistinta tramite nastri ben visibili fissati al terreno, linee disegnate, oppure un bordo rialzato tipo tubo flessibile dal diametro dai 2 ai 4 cm. L'oltrepassare della Zona di Conduzione provocherà penalità e/o eliminazione. La zona di conduzione si intende oltrepassata quando almeno un piede abbia superato del tutto la linea che delimita la zona, NON è quindi penalità e/o eliminazione se il conduttore calpesta la Zona di Conduzione senza oltrepassarla. Il diametro della Zona di Conduzione varia in base alla classe di riferimento e la sua posizione sarà ubicata dal Giudice.

## **1.9 Ricognizione**

Il tempo per la Ricognizione è stabilito in minuti 10, durante i quali il Giudice è a disposizione dei binomi per eventuali domande sul percorso.

Sono consentiti al massimo 10 conduttori alla volta, se gareggiano più di 10 binomi nella stessa classe ci saranno più fasi di ricognizione. I conduttori con disabilità motoria possono essere accompagnati dall'aiutante prescelto dal conduttore stesso.

## 1.10 Attrezzi

Tutti gli attrezzi devono essere conformi alle seguenti prescrizioni.

In campo gara non sono ammessi attrezzi “fai da te”.

### **HOOP**

Gli Hoop sono fatti di materiale leggero, devono essere infrangibili e non devono avere bordi taglienti. Inoltre devono essere ben visibile e in contrasto con l’ambiente circostante.

Larghezza 80 cm – 90 cm

Altezza 90 cm – 110 cm

Appoggi 30 cm – 40 cm

### **TUBI**

I Tubi devono essere fatti di un telone robusto con apposito materiale antiscivolo. Per avere un fissaggio ottimale, sono ammessi sacchi di sabbia o paletti ancorati al terreno che non alterino la forma circolare del tubo (è consentita la legatura dei paletti per garantire maggior stabilità).

Diametro 80 cm

Lunghezza 100 cm

### **GATES**

I Gates sono fatti di materiale leggero, devono essere infrangibili e non devono avere bordi taglienti. Devono avere una struttura simile a un cancelletto, permettendo, durante la conduzione, il contatto visivo tra il cane e il conduttore.

Larghezza 100 cm – 130 cm

Altezza 80 cm – 100 cm

Appoggi 30 cm – 40 cm

## **BARREL**

I Barrel devono essere di materiale sintetico flessibile e ben visibili.

Per evitare il loro spostamento devono essere appesantiti all'interno (per esempio con sacchi di sabbia).

I Barrel non devono essere ancorati a terra.

Diametro 50 cm – 70 cm

Altezza 50 cm – 100 cm

## **SLALOM**

Lo Slalom è un insieme di 5 Hoop (fissati con appositi ganci uno con l'altro) ed è fatto di materiale leggero, infrangibile e senza bordi taglienti.

Lo Slalom deve essere posizionato in linea retta e assemblato e fissato in modo che non possa capovolgersi o scivolare.

Lo slalom dovrà essere affrontato sempre lasciando il primo paletto alla sinistra del cane.

È obbligatorio togliere l'appoggio a terra dal lato del passaggio del cane.

## **2. Prove Di Disciplina**

### **2.1 Norme Generali**

I percorsi di Hoopers iniziano e finiscono con un Hoop. La misurazione del tempo non ha scopo valutativo (esclusa la seconda classe), ma solo per verificare il superamento del tempo massimo consentito. La stessa sarà effettuata, per garantire la precisione della misurazione, dal passaggio del cane nel primo Hoop al passaggio nell'ultimo Hoop. Sono consentite misurazione con supporto di fotocellule.

### **2.2 Classe FUN (Esordienti)**

Numero di ostacoli: compreso tra 5 - 8

Distanza tra gli attrezzi: 4 metri

Tempo max: 4 minuti

Distanza dall'attrezzo più lontano dalla zona di conduzione distanza max 8 metri

Zona di conduzione: larghezza massima 2,5x2,5 m o diametro massimo di 2,5 metri

In questa classe non sono ammesse svolte dopo l'attrezzo Hoop o tubo né a destra né a sinistra, né verso il conduttore né nella direzione lontana dal conduttore. I suddetti attrezzi dovranno essere affrontati solo con il cane che continua la corsa naturale e quindi il successivo attrezzo si troverà su una linea immaginaria perpendicolare dal successivo attrezzo all'asse trasversale del Hoop o del tubo.

In questa classe non è previsto lo slalom. È consentito al conduttore tenere in mano un oggetto a sua scelta con il quale premiare il cane al termine del percorso. In caso di premio alimentare, lo stesso dovrà essere inserito all'interno di apposito gioco (clam, ballistic, ecc)

In questa Classe è consentito posizionare il cane con il supporto di un premio alimentare. I premi alimentari non dovranno essere di tipologia "friabile" e il conduttore dovrà prestare la massima attenzione a non far cadere a terra frammenti di cibo (pena l'eliminazione).

## 2.3 Debuttanti

Numero di ostacoli: compreso tra 8-10

Distanza tra gli attrezzi: compresa tra 4 e 5 metri per small e tra 4 e 6 metri per standard

Tempo max: 4 minuti

Distanza dall'attrezzo più lontano dalla zona di conduzione distanza max 10 metri

Zona di conduzione: larghezza massima 2,5x2,5 m o diametro massimo di 2,5 metri

In questa classe non sono ammesse svolte dopo l'attrezzo Hoop o tubo né a destra né a sinistra, né verso il conduttore né nella direzione lontana dal conduttore. I suddetti attrezzi dovranno essere affrontati solo con il cane che continua la corsa naturale e quindi il successivo attrezzo si troverà su una linea immaginaria perpendicolare dal successivo attrezzo all'asse trasversale del Hoop o del tubo.

In questa classe non è previsto lo slalom. È consentito al conduttore tenere in mano un oggetto a sua scelta con il quale premiare il cane al termine del percorso. In caso di premio alimentare, lo stesso dovrà essere inserito all'interno di apposito gioco (clam, ballistic, ecc).

## 2.4 Hoopers 1a Classe

Numero di ostacoli: compreso tra 10-15

Distanza tra gli attrezzi: compresa tra 5 e 6 metri per small e tra 6 e 8 metri per standard

Tempo max: 4 minuti

Distanza dall'attrezzo più lontano dalla zona di conduzione distanza max 18 metri

Zona di conduzione: 2x2 m o diametro 2 metri

In questa classe SONO ammesse svolte dopo l'attrezzo Hoop o tubo SOLAMENTE nella traiettoria verso il conduttore.

In questa classe non è previsto lo slalom. È consentito al conduttore tenere con sé, non in vista, un oggetto a sua scelta con il quale premiare il cane al termine del percorso. In caso di premi alimentare, lo stesso dovrà essere inserito all'interno di apposito gioco (clam, ballistic, ecc).

## 2.5 Hoopers 2a Classe

Numero di ostacoli: compreso tra 15-22

Distanza tra gli attrezzi: compresa tra 6 e 8 metri per small e tra 7 e 10 metri per standard

Tempo max: 3 minuti

Tempo di percorrenza standard: 2 minuti e 30 secondi

Distanza dall'attrezzo più lontano dalla zona di conduzione distanza max 20 metri

Zona di conduzione: 2x2 m o diametro 2 metri

In questa classe SONO consentite svolte dopo gli attrezzi Hoop e Tubo sia a destra che a sinistra, sia nella linea di corsa verso il conduttore sia in quella lontano dal conduttore.

È consentito al conduttore tenere con sé, non in vista, un oggetto a sua scelta con il quale premiare il cane al termine del percorso. In caso di premi alimentare, lo stesso dovrà essere inserito all'interno di apposito gioco (clam, ballistic, ecc).

## 2.6 Classifica

Il binomio parte con 200 punti per ogni percorso, in una gara si effettueranno 2 prove, la classifica perciò produrrà una classifica di giornata (massimo 400pt).

Il percorso delle due manche potrà rimanere invariato modificando la ZdC oppure cambiando il percorso. La scelta è a discrezione del giudice.

Solo nella classe DEBUTTANTI il percorso e la ZdC rimarranno invariate.

Le qualifiche attribuite per la classifica di giornata con valutazione a punti sono le seguenti:

- ECCELLENTE (ECC) - Punteggio finale compreso tra 400 e 360
- MOLTO BUONO (MB) - Punteggio finale compreso tra 359 e 320
- BUONO (B) - Punteggio finale compreso tra 319 e 280
- SUFFICIENTE (S) - Punteggio finale minore di 280
- INSUFFICIENTE (NQ) – 0 Punti

Alla fine della gara si produrranno n. 2 classifiche per le rispettive fasce di appartenenza del binomio:

- Una Classifica MASTER: in cui parteciperanno TUTTI gli iscritti sia essi amatori, sportivi dilettanti o professionisti del settore cinofilo
- Una Classifica EXPERIENCE: dedicata ai proprietari e a tutti coloro che praticano la disciplina in modo dilettantistico, cioè NON in possesso di qualifica come istruttore Hoopers riconosciuta da qualsiasi EPS, Ente o Federazione. Il professionista dovrà dichiarare la sua qualifica al momento dell'iscrizione.

Tale doppia classifica nasce dalla volontà di avere una CLASSIFICA UNICA in cui professionisti e non possano gareggiare insieme e mettersi alla prova, dando dimostrazione della loro competenza e della loro crescita. Tuttavia, non penalizzando i professionisti del settore, si è voluto dare uno spazio dedicato agli amatori (Classifica Experience) in cui confrontarsi con atleti che partono dallo stesso livello di preparazione, favorendo così una maggior fruizione ed avvicinamento alla disciplina da parte di non professionisti, i quali, in tal modo potranno avere la possibilità di ottenere dei risultati e dei riconoscimenti sportivi in base al loro livello.



## 2.7 Penalità

Descrizione penalità	Punti
<ul style="list-style-type: none"> <li>- il cane entra o viene portato via dal campo gara non al guinzaglio</li> <li>- Hoopers 2° Classe (ogni 5 secondi oltre il tempo di percorrenza standard)</li> <li>- il conduttore chiama il cane con un segnale di attenzione per evitare l'errore del cane (inteso come segnale anticipatorio per correggere la traiettoria)</li> <li>- qualsiasi deviazione brusca del cane, su indicazione del conduttore, per correggere la traiettoria evitando l'errore</li> </ul>	-1
<ul style="list-style-type: none"> <li>- il cane non esegue l'attrezzo nella sequenza prevista</li> <li>- il cane si blocca davanti a un attrezzo (rifiuto)</li> <li>- il cane prende l'attrezzo dalla parte sbagliata</li> <li>- il cane si gira nel tubo ed esce dalla parte dell'entrata</li> <li>- il cane gira su sé stesso nella zona di ingaggio dell'attrezzo</li> <li>- il cane tocca un attrezzo provocandone lo spostamento senza abatterlo</li> <li>- il cane prende lo slalom dal lato opposto o salta una o più porte</li> </ul>	-5
<ul style="list-style-type: none"> <li>- il cane rovescia un attrezzo</li> <li>- il cane si ferma durante il percorso</li> <li>- il conduttore richiama il cane per rimandarlo sull'attrezzo non eseguito nella sequenza prevista</li> <li>- il cane anticipa la partenza prima che il conduttore sia nella Zona Conduzione o prima che il conduttore dia il segnale di partenza (2 possibilità di Start, 3^ partenza anticipata NQ – in tutte le classi tranne la Classe FUN &lt;Esordienti&gt;)</li> <li>- ad ogni superamento con 1 piede della linea di demarcazione della Zona Conduzione per massimo una volta</li> </ul>	-10
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cane salta il primo Hoop in partenza (2 possibilità – alla 3° eliminazione) <b>SOLO CLASSE FUN E DEBUTTANTI</b></li> </ul>	- 20
<ul style="list-style-type: none"> <li>- il conduttore ferma il cane durante la gara, in caso di errore, interrompendo la linea di corsa (più di 2 sec)</li> <li>- Il cane si allontana dal percorso (verso una distrazione di qualsiasi natura), ma ritorna prontamente al richiamo del conduttore continuando la prova</li> <li>- primo avvertimento da parte del giudice per comportamenti scorretti (di lieve entità) nei confronti del cane (urla, stratonni o inibizione di altro genere, anche verbale) – (al secondo avvertimento è prevista l'eliminazione)</li> </ul>	-30
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il cane indossa collare, pettorina o altri oggetti durante lo svolgimento della gara</li> <li>- Il conduttore tocca volontariamente il cane durante il percorso o per posizionarlo nella zona di partenza</li> </ul>	<b>ELIMINAZIONE</b>

Descrizione penalità	Punti
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il conduttore riposiziona il cane alla partenza per la 3° volta (in tutte le classi tranne la Classe FUN &lt;Esordienti&gt;)</li> <li>- Il conduttore protrae i comportamenti scorretti nei confronti del cane anche dopo il primo avvertimento</li> <li>- Il cane si allontana dal percorso (verso una distrazione di qualsiasi natura) e non ritorna al 3° richiamo (verbale o gestuale) del conduttore.</li> <li>- Il conduttore esce dalla zona di conduzione con entrambi i piedi</li> <li>- Il conduttore esce dalla zona di conduzione con 1 piede per due o più volte</li> <li>- Il conduttore sposta in maniera evidente la Zona di Conduzione (min 30cm)</li> <li>- Il cane evita 3 attrezzi consecutivi durante il percorso</li> <li>- Il cane salta il primo Hoop in partenza per la 1° e 2° Classe (alla 3° volta per le classi FUN e Debuttanti)</li> <li>- Il cane non passa dall'ultimo Hoop e il conduttore interrompe la prova</li> <li>- Il conduttore si rivolge al giudice con atteggiamenti violenti verbali o fisici</li> <li>- Il conduttore si rivolge al cane con atteggiamenti violenti verbali o fisici</li> <li>- Comportamenti scorretti del conduttore verso il cane, gli altri cani, altri partecipanti, il giudice di gara o gli organizzatori</li> <li>- Il cane abbaia incessantemente contro il conduttore o contro il giudice evitando di proseguire il percorso in modo continuativo</li> <li>- Il conduttore fa cadere cibo all'interno del campo di gara</li> <li>- Il cane espleta i suoi bisogni fisiologici all'interno dell'area di gara</li> <li>- Il cane mostra aggressività intra o inter specifica</li> <li>- Il cane sia fuori controllo</li> <li>- Il cane o il conduttore con altro cane sostano o transitano nella zona cuscinetto durante la prova di un altro binomio</li> </ul> <p>In caso di eliminazione, il binomio potrà comunque completare il percorso. La valutazione del Giudice di gara è insindacabile.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ELIMINAZIONE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ELIMINAZIONE</b></p>

### **3. 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>>

## **APPENDICE REGOLAMENTO**

### **INDICAZIONI PER PREMIAZIONE IN CASO DI EX AEQUO**

In caso di ex aequo nelle prime tre posizioni e solo al fine di stilare la classifica di premiazione il giudice potrà attribuire un extrapunto aggiuntivo in base ai seguenti parametri oggettivi:

Verrà favorito il binomio che nel percorso ha maggiormente rispecchiato lo spirito dell'hoopers, la pulizia nell'eseguire il percorso e nell'evitare errori che facciano perdere fluidità alla prova, attribuendo un coefficiente di "gravità" degli errori commessi che saranno così considerati in ordine crescente di gravità:

1. il cane entra o viene portato via dal campo gara non al guinzaglio
2. il conduttore chiama il cane con un segnale di attenzione per evitare l'errore del cane (inteso come segnale anticipatorio per correggere la traiettoria)
3. qualsiasi deviazione brusca del cane, su indicazione del conduttore, per correggere la traiettoria evitando l'errore
4. il cane non esegue l'attrezzo nella sequenza prevista
5. il cane tocca un attrezzo provocandone lo spostamento senza abbatterlo
6. il cane prende l'attrezzo dalla parte sbagliata
7. il cane si blocca davanti a un attrezzo (rifiuto)
8. il cane gira su sé stesso nella zona di ingaggio dell'attrezzo
9. il cane si gira nel tubo ed esce dalla parte dell'entrata
10. il cane prende lo slalom dal lato opposto o salta una o più porte
11. il cane anticipa la partenza prima che il conduttore sia nella Zona Conduzione o prima che il conduttore dia il segnale di partenza
12. ad ogni superamento con 1 piede della linea di demarcazione della Zona Conduzione per massimo una volta
13. il cane si ferma durante il percorso
14. il conduttore richiama il cane per rimandarlo sull'attrezzo non eseguito nella sequenza prevista
15. il cane rovescia un attrezzo
16. Il cane salta il primo Hoop in partenza
17. il conduttore ferma il cane durante la gara, in caso di errore, interrompendo la linea di corsa (più di 2 sec)

18. Il cane si allontana dal percorso (verso una distrazione di qualsiasi natura), ma ritorna prontamente al richiamo del conduttore continuando la prova

19. primo avvertimento da parte del giudice per comportamenti scorretti (di lieve entità) nei confronti del cane (urla, strattoni o inibizione di altro genere, anche verbale)

Es. se due binomi hanno ottenuto lo stesso punteggio avendo una penalità di – 10 punti totali, sarà favorito il binomio che avrà raggiunto tale punteggio con due penalità più lievi da – 5 punti invece di una singola penalità più grave da – 10 punti (anche per le penalità dello stesso punteggio vale l'ordine di gravità sopra esposto).

Nel caso di ulteriore ex aequo la valutazione sarà fatta sulla gara totale, favorendo il conduttore più preciso nella conduzione, nel posizionamento del cane, valutando la posizione di resta, il segnale di sblocco e la fluidità del percorso che sarà più vicino possibile ad una linea ideale di percorrenza (si consiglia di registrare con video i percorsi eseguenti durante la gara).