

Regolamento Disciplina

RALLY H₂O

Prima stesura	01/01/2021	Versione 1.1
Ultima modifica	24/07/2026	
Nome file:		
Stato:	Terminato	
Data entrata in vigore:		

Indice

Indice generale

1.0 Presentazione	4
La disciplina	4
1.1 REVISIONI	4
1.2 REFERENTE DISCIPLINA.....	4
1.3 CANI	5
1.4 CONDUTTORI	6
1.5 TENUTA DI GARA.....	7
1.6 GIUDICE E ASSISTENTE GIUDICE.....	7
1.7 CATEGORIE E CLASSI	8
1.8 CAMPIONATO	9
2.0 Iscrizioni e norme generali	9
REQUISITI CAMPO GARA E STRUTTURE ANNESSE.	100
3.0 Prove di disciplina	10
3.1 NORME GENERALI	11
3.2 CLASSI.....	13
3.2.0 CLASSE OPEN	13
3.2.1 CLASSE 1	13
3.2.2 CLASSE 2	14
3.2.3 CLASSE 3	14
3.2.4 CLASSE SENIOR	14
4.0 Penalità & criteri di valutazione	15
4.1 TABELLE PENALITA'	15
4.2 ELIMINAZIONI.....	16
4.3 TABELLE VALUTATIVA PROVE.....	15
5.0 Norme antidoping e verifica idoneità	18
6.0 Attrezzatura di gara.	19
6.1 BOE.....	19
6.2 SLALOM.	19
6.3 PORTE E TUNNEL	19
6.4 CARTELLI E NUMERI PROGRESSIVI.	20
7.0 Cartelli e Descrizione esercizi	21
1) PORTA SEMPLICE	20
2) PORTA 90° DX.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
3) PORTA 90° SX	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.1
4) SLALOM	22
5) GIRO 180° ORARIO	22

6) GIRO 180° ANTIORARIO.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.	2
7) GIRO 180° SU BOA DOPPIA ORARIO		242
8) GIRO 180° SU BOA DOPPIA ANTIORARIO.....		242
9) GIRO 90° DX.....		243
10) GIRO 90° SX		253
11) GIRO 270° DX.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.	3
12) GIRO 270° SX.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.	4
13) PASSAGGIO TRA BOE.....		294
14) PASSAGGIO MULTIPLO TRA BOE.....		24
15) 8 SX		25
16) 8 DX.....		25
17) TUNNEL		26
18) VIRATA 180° ORARIA		26
19) VIRATA 180° ANTIORARIA		26
20) VIRATA 360° ORARIA		27
21) VIRATA 360° ANTIORARIA		27
22) SHARK.....		27
23) TWIST		28
24) QUADRATO ESTERNO DX.....		28
25) QUADRATO ESTERNO SX.....		29
8.0 ESERCIZI JOLLY		29
1) ESERCIZIO JOLLY N° 1		29
2) ESERCIZIO JOLLY N° 2		30
3) ESERCIZIO JOLLY N° 3		30
4) ESERCIZIO JOLLY N° 4		31
5) ESERCIZIO JOLLY N° 5		31
6) ESERCIZIO JOLLY N° 6		32

1 Presentazione

La Rally H2O, nasce dell'unione tra la precisione e la rapidità degli esercizi di derivazione tipica della Rally-o e le capacità di nuoto, concentrazione e affiatamento del binomio. Come nelle altre discipline cinofile anche nella Rally H2O il benessere e il rispetto del cane sono il punto cardine della disciplina che deve sempre essere animata da una sana competizione all'insegna del divertimento.

La disciplina

È un percorso in acqua costituito da un certo numero di ostacoli (a seconda della categoria) che il binomio deve superare senza commettere errori e nel minor tempo possibile. La scelta del percorso è lasciata all'immaginazione del giudice e può basarsi anche sulle dimensioni della piscina che ospita la gara.

Il tempo massimo per l'esecuzione della prova è di **3 minuti**.

La mancata o errata esecuzione di un esercizio comporta 1 penalità e l'esercizio deve essere ripetuto fino alla corretta esecuzione prima di passare all'esercizio successivo.

Al raggiungimento di 4 penalità si ha l'eliminazione del binomio.

1.1 Revisioni

REVISIONI DOCUMENTO	
Versione	Interventi
1.0	Prima Stesura

Tabella Revisioni

1.2 Referente Disciplina

CONTATTI	
Referente	Valentina Floris
Cellulare	+393388930700
e-mail	valentina.floris85@gmail.com

Tabella Contatti

1.3 Cani

- ✓ Possono partecipare alle competizioni cani di tutte le razze e meticci purché dimostrino attitudine e propensione al nuoto di età minima di 10 mesi, con classe speciale SENIOR dal compimento del 9° anno di età (iscrizione facoltativa); il cane che dovesse compiere il passaggio alla classe SENIOR non potrà decidere di tornare nella classe precedente.
- ✓ I cani dovranno essere dotati di microchip e 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;
- ✓ Dovranno essere in regola con quanto previsto dalle normative Nazionali Vigenti e dell'Ente di appartenenza.
- ✓ I cani con disabilità possono partecipare alle prove purché non mostrino segni di dolore o disagio. Per Cani sordi, ciechi o sordo ciechi verranno accettati target stick 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 postoperatoria, femmine in calore, in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone.
- ✓ Al fine di una corretta assegnazione di classe, i concorrenti all'atto della prima iscrizione, dovranno sottoporre i cani alla misurazione dell'altezza al garrese fermo restando che il Giudice potrà richiederne la verifica in qualsiasi altra gara seguente. Nel caso in cui la verifica sia contrastante con la prima misurazione verrà richiesta validazione alla direzione di gara. La misura validata non sarà

- ✓ più contestabile e il binomio in caso di riassegnazione, dovrà ripartire dal livello 1 della nuova classe. La misurazione verrà annotata su apposito modulo e controfirmata dal giudice, dovrà essere dichiarata e su richiesta della direzione di gara esibita ad ogni iscrizione.
Ai fini dell'assegnazione di classe, saranno assegnati alla classe LITTLE cani di altezza **fino a 35 cm al garrese** e alla classe BIG i cani di altezza superiore.
- ✓ I cani che, nel corso della stagione per motivi legati a fattori di sviluppo morfologico di razza, risultando iscritti nella classe LITTLE, dovessero passare nella classe BIG, lo potranno fare solamente nella stagione successiva ferma restando l'assegnazione di classe conseguita nell'anno di gara disputato.

1.4 Conduttori

- ✓ I conduttori all'atto dell'iscrizione devono essere in possesso della tessera A.S.C. valida per l'anno in corso.
- ✓ 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 partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del LIBRETTO del CANE A.S.C. Settore Cinofilia.
- ✓ Durante le prove in acqua, su esplicita richiesta da presentarsi ai giudici a inizio gara, il conduttore che ritenga di avere difficoltà nel galleggiamento, potrà indossare apposito giubbino di ausilio al galleggiamento senza incorrere in penalità; la presenza di patologie in atto o handicap del conduttore devono essere segnalate/i al comitato organizzativo almeno 15 giorni prima della gara. Il comitato stesso, in accordo con il giudice, verrà chiamato ad esprimere parere favorevole o meno all'ammissione alla gara.
- ✓ Per quanto concerne le dotazioni individuali in acqua, si dovranno, a discrezione del conduttore, muta corta o lunga dello spessore ritenuto opportuno in base alle condizioni climatiche, maglietta e pantaloncini lunghi o corti. In ogni caso tale scelta non dovrà recare pericolo al conduttore o essere in qualunque modo di intralcio allo stesso durante lo svolgimento della prova.

N.B. Non è consentito gareggiare in costumi da bagno.

- ✓ Non potranno partecipare alla gara più conduttori con lo stesso cane.
- ✓ I conduttori provenienti da Federazione o altro EPS verranno accettati con il livello conseguito fermo restando l'osservanza del regolamento in vigore in A.S.C.

1.5 Tenuta di Gara

- ✓ Il cane durante la prova deve indossare pettorina ad H o da attività acquatiche, in alternativa è permesso l'utilizzo di giubbottino di ausilio al galleggiamento.
- ✓ Il cane potrà indossare al di fuori dell'area di gara collare fisso, pettorina o semistrozzo adeguatamente regolato ma lo stesso dovrà essere rimosso prima di iniziare la competizione (pre-ring compreso).

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

1.6 Giudice e assistente giudice.

- ✓ Per poter conseguire la qualifica di giudice, bisognerà essere in possesso della qualifica di Istruttore di Rally-H2O, aver portato a termine con esito positivo almeno 2 gare come assistente giudice e 1 come giudice in formazione ed aver ottemperato all'espletamento della procedura di riconoscimento titolo presso l'ente di promozione sportiva.
- ✓ Al giudice e soltanto ad esso spetta l'ideazione dei percorsi di gara che dovranno essere segreti fino al momento della competizione come il piazzamento degli stessi all'interno dello specchio d'acqua di gara. Per quest'ultima operazione potrà avvalersi della collaborazione dell'assistente giudice.
- ✓ Ciascun giudice viene coadiuvato dall'assistente giudice al quale spettano i compiti di annotare le penalità sui fogli di giudizio, intervenire al termine della prova per assicurare la corretta posizione delle boe del percorso e coadiuvare il giudice durante il tracciamento dello stesso.
- ✓ In caso di piscine fuori terra il Giudice e il suo assistente giudicheranno la prova da una zona a bordo vasca che consenta una corretta visuale dell'intero percorso mentre in caso di piscine interrata gli stessi potranno muoversi lungo il perimetro della vasca; in entrambi i casi, i loro movimenti non dovranno essere fonte di distrazione per il cane.
- ✓ I Giudici / giudice possono in qualsiasi momento:

a) espellere un concorrente che dimostri mancanza di rispetto del regolamento o che metta in atto comportamenti indesiderabili (maltrattamento fisico o verbale verso cani o persone, che indossi abbigliamento indecoroso, che utilizzi espressioni verbali o che in generale tenga una condotta non consona alle norme di civile convivenza e sana competizione sportiva).

b) segnalare all'ente e al gruppo coordinatori della disciplina il concorrente per un eventuale differimento dal circuito delle gare e/o dall'ente stesso.

c) decidere in casi di controversie, contestazioni e casi dubbi.

- ✓ L'assistente giudice potrà partecipare alle gare ove sarà assistente a condizione che venga sostituito da un secondo assistente per il tempo strettamente necessario a compiere la gara. L'assistente giudice potrà essere designato dal giudice o dal centro ospitante e dovrà conoscere la disciplina e il relativo regolamento.
- ✓ Le gare di Rally-H2O verranno giudicate da giudici riconosciuti da A.S.C.
- ✓ Il Giudice ha inoltre il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e di tutte le normative approvate dalla A.S.C.
- ✓ Il giudizio del giudice è insindacabile

1.7 Categorie e classi

- ✓ La gara si articolerà su **TRE CATEGORIE**:
 - **LITTLE**: comprende cani alti fino a **35 cm al garrese**.
 - **BIG**: comprende cani alti oltre **35 cm al garrese**.
 - **SENIOR**: comprende cani di **qualsiasi altezza dal compimento del 9° anno di età** (non viene considerata l'altezza del cane). **L'iscrizione in questa classe è facoltativa ma non permette di tornare alla classe precedente successivamente.**

La classe Little e la classe Big sono suddivise in **QUATTRO CLASSI** denominate:

- **OPEN**
- **CLASSE 1**
- **CLASSE 2**
- **CLASSE 3**

Per ogni classe, verrà disputato un esercizio jolly al termine della prova.

1.8 CAMPIONATO

- ✓ La competizione si articola su quattro classi con difficoltà crescenti ognuna delle quali divisa in quattro categorie. In ogni classe si disputerà un percorso e un esercizio jolly.
- ✓ Per quanto riguarda le classifiche e le modalità di svolgimento del campionato si faccia riferimento alla normativa nazionale ASC

2.0 ISCRIZIONI E NORME GENERALI

- ✓ Le domande di iscrizione dovranno pervenire debitamente compilate in ogni sua parte attraverso l'apposito form di iscrizione
- ✓ 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.
- ✓ A fine anno, i centri che intendessero ospitare gare di Rally-H2O dovranno farne richiesta ai referenti di disciplina entro e non oltre il mese di Dicembre dell'anno precedente al fine di permettere la stesura di un calendario gare.
- ✓ Richiedendo di poter ospitare una gara il centro richiedente dichiara sotto la sua responsabilità di avere le caratteristiche delle strutture espresse nel presente regolamento. Il coordinamento gare potrà richiedere ove lo ritenga necessario informazioni a tal scopo ferma restando la facoltà del Giudice di invalidare la gara qualora riscontrasse caratteristiche non conformi a quanto espresso nel presente regolamento
- ✓ In ogni caso il centro ospitante garantirà l'integrità e la sicurezza delle strutture assumendosi le responsabilità in caso di incidenti non imputabili a imperizie da parte delle persone che le utilizzano al di là del parere rilasciato dall'Ente organizzatore.
- ✓ Il centro ospitante designerà il personale addetto alla segreteria di gara e si occuperà degli aspetti organizzativi dell'intera manifestazione distribuendo i vari compiti organizzativi al personale da lui designato compresa la gestione delle attrezzature da utilizzarsi per i percorsi di gara.

Requisiti campo gara e strutture annesse.

- ✓ L'area di lavoro in acqua dovrà presentare una superficie minima di **mt.- 7 x 3,5** con un'altezza minima di mt 1,10 e di altezza massima di mt 1.30
- ✓ Qualora si dovessero utilizzare piscine fuori terra, le stesse dovranno avere una rampa di accesso sicura con larghezza minima di 70 cm. e di relativa pedana esterna dotata anch'essa di ringhiere atte ad impedire la caduta, dell'ampiezza di almeno mt. 1,50X1,50.
- ✓ In caso di piscine interrate si dovrà delimitare in modo visibile l'area di inizio/fine prova che dovrà essere occupata solamente da giudice, assistente giudice, eventuale fotografo e il binomio che sta affrontando la prova.
- ✓ La rampa/scala di accesso/uscita in caso di piscine fuori terra, dovrà rispondere ai seguenti requisiti:
 - essere strutturata in modo da permettere un'entrata in acqua sicura ed eventualmente simultanea di conduttore e cane.
 - Il piano calpestabile dovrà essere in materiale antiscivolo sia per il cane che per il conduttore e dovrà essere posizionata in maniera tale da non essere di intralcio allo svolgimento delle prove.
- ✓ Le strutture di accesso alla vasca dovranno essere prive di elementi che possano recare danni a persone e animali durante tutto il periodo di utilizzo, essere costruite con materiali idonei a sopportare le sollecitazioni e i carichi e dotate di protezioni atte ad impedire la caduta dalle parti sopraelevate.
- ✓ Saranno a cura del centro ospitante l'organizzazione dell'evento e le attrezzature necessarie per i percorsi di gara che dovranno rispondere alle caratteristiche come da descrizione nel presente regolamento (su esplicita richiesta del centro ospitante, l'attrezzatura di gara può essere fornita dal giudice).
- ✓ Le attrezzature utilizzate per il percorso di gara dovranno essere mantenute alla distanza stabilita mediante distanziatori orizzontali posti sul fondo che non intralcino il conduttore ed ancorate a contrappesi. Boe, archi, tunnel o qualsiasi struttura utilizzata per gli esercizi da compiere dovranno permettere l'ancoraggio di cartelli numerici / informativi dell'esercizio. Gli stessi dovranno essere posizionati in modo che siano chiaramente leggibili e interpretabili.

3.0 Prove di disciplina

3.1 Norme Generali

- ✓ Le prove in acqua, verranno effettuate mediante esercizi da svolgersi attraverso un percorso ideato dal giudice; sarà presente un'area pre-gara all'interno dell'area piscina per la presentazione al giudice e il controllo della pettorina e del target in classe OPEN.
- ✓ Il tempo massimo per l'esecuzione del percorso è di 3 minuti, se il binomio dovesse superare il tempo massimo verrà eliminato.
- ✓ Il Giudice indicherà al binomio l'ingresso in acqua attraverso un fischio, dall'ingresso in acqua il binomio ha 30 secondi per iniziare la prova, il cronometraggio inizierà e terminerà al superamento da parte del muso del cane delle boe di START/FINISH indicate da apposita bandierina. Il conduttore può trattenere il cane da apposita maniglia o dalla pettorina prima della linea di start, una volta oltrepassata la linea non si può toccare il cane.
- ✓ All'atto della registrazione pre-gara, verrà fornita ai concorrenti la mappa del tracciato che prima dell'inizio delle prove in acqua verrà illustrato dal giudice con i concorrenti disposti a bordo vasca.
- ✓ Le prove verranno giudicate da n° 1 giudice, che dovrà essere affiancato da un assistente.
- ✓ Il giudizio non sarà in alcun modo contestabile.
- ✓ Il binomio, al termine della prova e una volta raggiunta la pedana/zona di partenza, dovrà comunicare al giudice, se intende effettuare la prova jolly. In caso di superamento dell'esercizio jolly, verranno detratti 10 secondi dal tempo ottenuto in gara. In caso di insuccesso nelle prove jolly, non verranno sommati secondi al risultato ottenuto. L'esercizio jolly, per ragioni logistiche di tracciatura del percorso, potrà essere effettuato al termine delle prove di gara relative alla singola classe o al termine di ogni singola prova.

L'esercizio Jolly non è obbligatorio.

- ✓ Al termine delle prove, verrà redatta la classifica finale recante il punteggio totale delle prove effettuate comprese le prove Jolly e il tempo totale delle prove.
- ✓ Eventuali salti del cane, tentativi di uscita fuori dalla zona di lavoro o qualsiasi comportamento ritenuto pericoloso dal team giudicante, verrà punito con penalità **N.Q.** Stesso criterio dovrà essere

adottato per il tentativo di uscita dal bordo vasca. Qualsiasi forzatura messa in atto dal conduttore e/o ritrosia del cane all'ingresso in acqua verrà sanzionata con la squalifica dalla competizione.

- ✓ Non sarà consentito nelle classi da 1 a 3 e nella classe Senior premiare il cane con cibo o giochi mentre saranno consentiti rinforzi verbali durante tutta la prova. Nella classe OPEN si potrà utilizzare un target (gioco o cibo autorizzati dal giudice) per tutta la durata della gara.
- ✓ Gli esercizi in acqua devono essere affrontati secondo la sequenza numerica e identificati con cartello numerico posto sopra il cartello esercizio e comunque secondo lo schema che verrà fornito ai concorrenti prima della partenza e illustrato poi successivamente dai giudici durante il briefing pre-gara.
- ✓ Il conduttore dovrà guidare il cane senza toccarlo camminando in acqua senza nuotare, seguendo un percorso libero ma che gli consenta di condurre il cane per l'intera percorrenza del tracciato senza attraversare le porte, passare sotto i tunnel e mantenendosi parallelo agli slalom.
- ✓ Durante il percorso, il conduttore non può introdurre nessuna parte del corpo oltre la linea dell'ostacolo (tranne in classe OPEN).
- ✓ Non sarà consentito al conduttore indirizzare il cane restando fermo in acqua per tutta la durata del percorso.
- ✓ Qualora il cane ritorni in pedana l'intera prova sarà giudicata nulla tranne nella classe OPEN in cui sarà consentito 1 rientro in pedana con 1 penalità.
- ✓ In caso di rifiuto o errore nell'esecuzione dell'ostacolo, il cane dovrà affrontarlo nuovamente fino alla corretta esecuzione dello stesso.
- ✓ Le boe di virata e gli slalom dovranno essere affrontati con sicurezza e determinazione a non più di 25/30 cm. dalla boa o dal paletto
- ✓ Le boe potranno essere utilizzare per realizzare più esercizi con diversi numeri sequenziali.
- ✓ Il superamento del tempo massimo comporterà l'eliminazione dalla prova.

3.2 CLASSI

La competizione, si articola su **QUATTRO** classi di difficoltà crescente, ciascuna delle quali comprende le **TRE** categorie: **LITTLE e BIG E SENIOR**, quest'ultima non seguirà criterio di altezza.

3.2.0 CLASSE OPEN

È la classe iniziale alla quale possono iscriversi binomi con cani che abbiano compiuto i 10 mesi di età.

Numero stazioni: da 8 a 10

Esercizi Jolly: n° 1

E' consentito l'utilizzo di un target in mano (gioco o cibo approvati dal giudice)

Il percorso deve comprendere i seguenti attrezzi: slalom, porte (sono ammesse tutte), passaggio tra boe rosse, giri su boe gialle (escluso 180° su doppia boe), max 2 virate su boe bianche esclusi il twist e lo shark.

Il binomio che sceglie di affrontare il percorso senza target in mano (cibo o gioco), riceve un bonus che toglie 5 secondi al risultato finale ottenuto. Tale scelta deve essere comunicata al giudice prima dell'esecuzione della prova.

PARTENZA E ARRIVO: Il conduttore dovrà adottare tutte le precauzioni affinché sia l'entrata in acqua che l'uscita avvengano in modo ragionato e sicuro. Il cronometraggio inizierà dal superamento con il muso dei paletti di inizio percorso e terminerà al superamento con il muso dell'ultimo ostacolo del percorso.

3.2.1 CLASSE 1

Possono accedere alla CLASSE 1 i binomi che avranno conseguito due giudizi di ECCELLENTE NETTO con podio in classe OPEN.

Numero stazioni: da 8 a 10

Esercizi jolly: 2

Il percorso deve comprendere i seguenti attrezzi: tubo, slalom, porte (sono ammesse tutte), passaggio tra boe rosse, giri su boe gialle (sono ammessi tutti), max 2 virate su boe bianche escluso il twist – otto

PARTENZA E ARRIVO: Il conduttore dovrà adottare tutte le precauzioni affinché sia l'entrata in acqua che l'uscita avvengano in modo ragionato e sicuro. Il cronometraggio inizierà dal superamento con il muso dei paletti di inizio percorso e terminerà al superamento con il muso dell'ultimo ostacolo del percorso.

3.2.2 CLASSE 2

Possono accedere alla classe 2 i binomi che abbiano ottenuto almeno 3 risultati con giudizio ECCELLENTE NETTO con almeno 2 podi in classe 1.

Numero stazioni: da 10 a 12

Esercizi jolly: 3 o 4.

Il percorso deve comprendere i seguenti attrezzi: tubo, slalom, porte (sono ammesse tutte), passaggio tra boe rosse, giri su boe gialle (sono ammessi tutti), max 2 virate su boe bianche (tutte le virate sono ammesse), otto, quadrato

PARTENZA E ARRIVO: Il conduttore dovrà adottare tutte le precauzioni affinché sia l'entrata in acqua che l'uscita avvengano in modo ragionato e sicuro. Il cronometraggio inizierà dal superamento con il muso dei paletti di inizio percorso e terminerà al superamento con il muso dell'ultimo ostacolo del percorso.

3.2.3 CLASSE 3

Possono accedere alla classe 3 i binomi che abbiano ottenuto almeno 3 risultati con giudizio ECCELLENTE NETTO con almeno 2 podi in classe 2.

Numero stazioni: da 10 a 12

Esercizi jolly: 5 o 6.

Il percorso deve comprendere i seguenti attrezzi: tubo, slalom, porte (sono ammesse tutte), passaggio tra boe rosse, giri su boe gialle (sono ammessi tutti), max 2 virate su boe bianche (tutte le virate sono ammesse, obbligatorio un twist), otto, quadrato

PARTENZA E ARRIVO: Il conduttore dovrà adottare tutte le precauzioni affinché sia l'entrata in acqua che l'uscita avvengano in modo ragionato e sicuro. Il cronometraggio inizierà dal superamento con il muso dei paletti di inizio percorso e terminerà al superamento con il muso dell'ultimo ostacolo del percorso.

3.2.4 CLASSE SENIOR

La classe Senior gareggia con lo stesso percorso e le stesse penalità della classe C1

4.0 Penalità & criteri di valutazione

Durante la prova il giudice valuterà e sanzionerà eventuali errori e/o comportamenti non conformi al presente regolamento come da tabella sottostante.

4.1 TABELLA PENALITA'

DESCRIZIONE PENALITA'	OPEN	C1 SENIOR	C2	C3
Cane che anticipa l'ingresso in acqua	1	1	1	NQ
Cane che tocca volontariamente ostacoli o boe con il muso	1	1	1	1
Conducente che tocca un ostacolo volontariamente	1	1	1	1
Perdita di controllo del cane con recupero	Consentito 1 volta	1	1	1
Cane che tocca con le zampe il conducente arrampicandosi su di esso	1	1	NQ	NQ
Esecuzione non corretta dell'esercizio	1	1	1	1
Rifiuto dell'ostacolo	1	1	1	1
Conducente che "invade" l'ostacolo con una parte del corpo	-	1	1	1
Perdita di controllo con risalita in pedana (e recupero)	Consentito 1 volta	NQ	NQ	N.Q.
Adescamento apparente o reale (cibo giochi ecc.)	-	NQ	NQ	N.Q.
Conducente che tocca volontariamente il cane	1	1	NQ	NQ

4.2 ELIMINAZIONI

- Il conduttore mostra brutalità, anche solo verbale, verso il cane
- Il cane che vomita o defeca in acqua
- Il binomio supera i 30 secondi a disposizione per iniziare il percorso
- Il binomio non segue l'ordine corretto del percorso
- Il conduttore o il cane alterano un ostacolo in maniera da renderlo inutilizzabile
- Il conduttore attraversa un ostacolo lui stesso
- Il conduttore ferma o trattiene il cane durante lo svolgimento della prova
- Il cane mostra ritrosia nell'ingresso in acqua o difficoltà nel nuoto
- Il cane morde il conduttore
- Il binomio super il tempo massimo per lo svolgimento della prova
- Il binomio riceve 4 penalità nell'esecuzione della prova
- Il cane morde ostacoli o boe
- Il cane morde parti interne della piscina (bocchettone o skimmer)
- Il cane cerca di uscire dalla piscina attraverso il bordo
- Il cane indossa un collare (anche antiparassitario) durante lo svolgimento della prova

4.3 TABELLA VALUTATIVA PROVE

	Risultato
Penalità	
0	Eccellente netto – 125 pt.
1	Eccellente – 100 pt.
2	Molto buono – 50 pt.
3	Buono – 25 pt.
4	Non qualificato

5.0 Norme antidoping e verifica idoneità.

Sia i conduttori che i 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.

In caso di positività il binomio verrà escluso da qualsiasi attività in seno ad A.S.C. e denunciato alle attività competenti.

Ferma restante l'obbligo di certificazione sanitaria di cui all'articolo 1.3, durante lo svolgimento della gara, ove sia presente il veterinario di competenza del centro, potranno essere richieste delle verifiche dello stato di salute del cane e della relativa documentazione veterinaria prima, durante e /o al termine della gara stessa.

La documentazione sanitaria potrà essere anche richiesta dalla direzione di gara in fase di iscrizione e qualsiasi irregolarità venga rilevata in fase di verifica, verrà sanzionata con l'esclusione dalla gara del binomio.

6.0 Attrezzatura di gara

L'attrezzatura gara dovrà rispondere alle caratteristiche del presente regolamento al fine di consentire uniformità di gestione gara e giudizi, realizzata con materiali resistenti all'acqua di facile installazione e rimozione che non sia di intralcio al conduttore soprattutto nella zona dei pesi per l'ancoraggio al fondo della vasca/specchio d'acqua.

6.1 BOE

Di diametro non superiore a cm 20 e non inferiore a cm 10, dovranno essere in grado di scorrere liberamente nell'asta per potersi adattare alle variazioni del livello dell'acqua e dovranno essere montate su asta rigida, solidale con un peso che la tenga saldamente ancorate al fondo. Tale contrappeso non dovrà presentare spigoli vivi o superfici taglienti che possano recare danni al conduttore durante la gara.

Il colore delle boe sarà determinato dal tipo di esercizio.



6.2 SLALOM

E' costituito da 4 paletti (quelli utilizzati per il sostegno delle boe) messi alla distanza di 60 cm l'uno dall'altro su una linea retta.

6.3 PORTE E TUNNEL

Porte e tunnel dovranno essere montate su asta rigida, solidale con un peso che le tenga saldamente ancorate al fondo, di altezza 50-60 cm. circa (+ o - cm 2) all'apice dell'arco e larghezza a pelo acqua 60-70 cm. circa (+ o - cm 2).

Il tunnel dovrà avere lunghezza di circa 100 cm.



6.4 CARTELLI E NUMERI PROGRESSIVI.

I cartelli recanti gli esercizi dovranno essere di dimensioni 15x21 cm circa (+ o - cm 1) mentre i numeri progressivi 4 x 6 cm circa (+ o - cm 1) con sfondo bianco entrambi dovranno essere dotati di clips che permettano loro un aggancio solidale all'asta della boa.



7.0 Cartelli e Descrizione esercizi

I cartelli indicativi degli esercizi da compiere saranno accompagnati dai numeri indicanti la sequenza da seguire posti sotto di essi e riportano in basso a destra una legenda rossa dalla quale si identificherà il numero del cartello e la classe di appartenenza.

1) PORTA SEMPLICE

Questo esercizio si articola in **un arco verticale ancorato a 2 paletti**, al di sotto del quale il cane deve passare senza compiere alcuna virata.

L'arco deve avere larghezza da 60 a 70 cm e altezza all'apice 50-60 cm.



2) PORTA A 90° DX

Questo esercizio si articola in **un arco verticale ancorato a 2 paletti**, posto perpendicolarmente alla direzione di marcia al di sotto del quale il cane deve passare affrontando l'ostacolo da destra.

L'arco deve avere larghezza da 60 a 70 cm e altezza all'apice 50-60 cm.



3) PORTA A 90° SX

Questo esercizio si articola in **un arco verticale ancorato a 2 paletti**, posto perpendicolarmente alla direzione di marcia al di sotto del quale il cane deve passare affrontando l'ostacolo da sinistra.

L'arco deve avere larghezza da 60 a 70 cm e altezza all'apice 50-60 cm.



4) SLALOM

Costituito da **quattro paletti posti in linea retta e distanziati 60 cm**. Si affronta lasciando il primo paletto alla sinistra del cane e **in caso di errore deve essere ripetuto dal primo paletto**.



5) GIRO 180° ORARIO

Consiste in **un giro di 180 gradi dietro alla boa in senso orario**.

La boa deve essere di colore giallo.



6) GIRO 180° ANTIORARIO

Consiste in un giro di 180 gradi dietro alla boa in senso antiorario.

La boa deve essere di colore giallo.



7) GIRO 180° SU BOA DOPPIA ORARIO

Consiste in un giro di 180 gradi dietro a 2 boe distanziate 60 cm in senso antiorario.

Le boe devono essere di colore giallo.



8) GIRO 180° SU BOA DOPPIA ANTIORARIO

Consiste in un giro di 180 gradi dietro a 2 boe distanziate 60 cm in senso antiorario.

Le boe devono essere di colore giallo.



9) GIRO 90° DX

Consiste in un giro parziale di 90 gradi che si affronta oltrepassando la boa lasciandola alla destra del cane.

La boa deve essere di colore giallo.



10) GIRO 90° SX

Consiste in un giro parziale di 90 gradi che si affronta oltrepassando la boa lasciandola alla sinistra del cane.

La boa deve essere di colore giallo.



11) GIRO 270° DX

Consiste in un giro di 270 gradi girando intorno alla boa che resta sempre alla destra del cane e termina uscendo a sinistra rispetto al senso di entrata. La boa deve essere di colore giallo.



12) GIRO 270° SX

Consiste in **un giro** di 270 gradi girando intorno alla boa che resta sempre alla destra del cane e termina uscendo a destra rispetto al senso di entrata.

La boa deve essere di colore giallo.



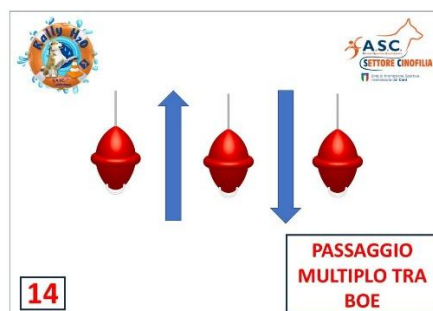
13) PASSAGGIO TRA BOE

Consiste nel passaggio del cane tra 2 boe di colore rosso poste alla distanza di 80 cm.



14) PASSAGGIO MULTIPLO TRA BOE

Consiste nel passaggio multiplo del cane tra 3 boe di colore rosso, giallo, rosso poste alla distanza di 80 cm.



15) 8 SX

Esercizio composto da due boe poste a circa 80 cm una dall'altra. Il cane affronterà l'ostacolo con la prima boa alla sua sinistra e da solo con il conduttore in prossimità dell'ostacolo che impartirà i comandi per l'esecuzione di un 8 intorno alle boe.

Le boe devono essere di colore giallo.



16) 8 DX

Esercizio composto da due boe poste a circa 80 cm una dall'altra. Il cane affronterà l'ostacolo con la prima boa alla sua destra e da solo con il conduttore in prossimità dell'ostacolo che impartirà i comandi per l'esecuzione di un 8 intorno alle boe.

Le boe devono essere di colore giallo.



17) TUNNEL

Si tratta di un tunnel galleggiante lungo circa **100 cm** entro il quale deve passare il cane ma non il conduttore. Il tunnel deve avere larghezza da 60 a 70 cm. e altezza all'apice tra 45 e 55 cm.



18) VIRATA 180° ORARIA

L'esercizio consiste in un'inversione di marcia del binomio in senso orario di 180°, in prossimità della boa indicativa con cartello. Binomio e cane non devono girare intorno alla boa.

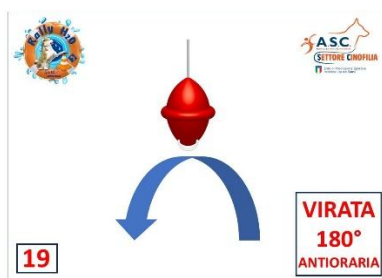
La boa deve essere di colore bianco.



19) VIRATA A 180° ANTIORARIA

L'esercizio consiste in un'inversione di marcia del binomio in senso antiorario di 180°, in prossimità della boa indicativa con cartello. Binomio e cane non devono girare intorno alla boa.

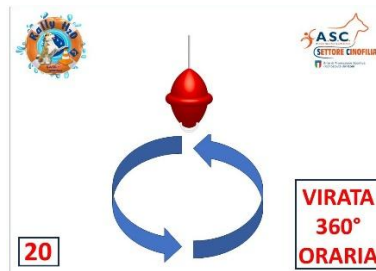
La boa deve essere di colore bianco.



20) VIRATA A 360° ORARIA

L'esercizio consiste in un giro del binomio su se stesso in senso orario di 360°, di lato alla boa indicativa con cartello. Binomio e cane non devono girare intorno alla boa.

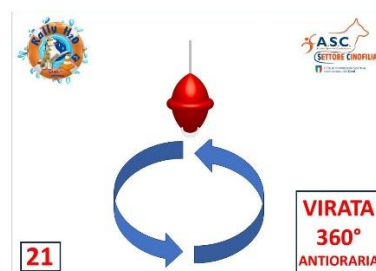
La boa deve essere di colore bianco.



21) VIRATA 360° ANTIORARIA

L'esercizio consiste in un giro del binomio su se stesso in senso antiorario di 360°, di lato alla boa indicativa con cartello. Binomio e cane non devono girare intorno alla boa.

La boa deve essere di colore bianco.



22) SHARK

L'esercizio consiste nel far girare il cane intorno al conduttore per un numero di volte max 3 come da numero sotto al cartello di segnalazione per poi ripartire nella stessa direzione dell'inizio esercizio. Il giro deve essere eseguito in senso orario in conduzione sinistra e in senso antiorario in conduzione destra.

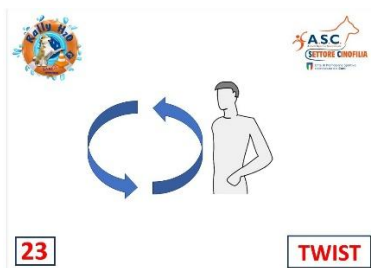
La boa deve essere di colore bianco.



23) TWIST

L'esercizio consiste nel far eseguire al cane un giro su sé stesso in senso antiorario in conduzione sinistra, in senso orario in conduzione destra accanto al conduttore per poi ripartire nella stessa direzione dell'inizio esercizio.

La boa deve essere di colore bianco.



24) QUADRATO ESTERNO DX

Si articola in 4 boe poste a formare un quadrato distanti circa 80 cm una dall'altra. L'inizio è dato dalla segnalazione posta sulla prima boa e si svolge lasciando le boe a destra del cane. In questo esercizio il conduttore **si trova** all'interno del quadrato descritto dalle boe e impartire da quella posizione i comandi di svolta.

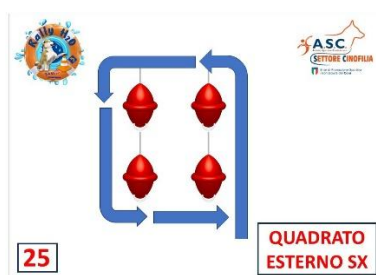
Le boe devono essere di colore giallo.



25) QUADRATO ESTERNO SX

Si articola in 4 boe poste a formare un quadrato distanti circa 80 cm una dall'altra. L'inizio è dato dalla segnalazione posta sulla prima boa e si svolge lasciando le boe a destra del cane. In questo esercizio il conduttore **si trova** all'interno del quadrato descritto dalle boe e impartire da quella posizione i comandi di svolta.

Le boe devono essere di colore giallo



8.0 ESERCIZI JOLLY

Per ragioni organizzative pratiche, la decisione di disputare la prova o meno deve essere comunicata immediatamente a fine prova ma gli esercizi jolly verranno disputati a fine prova di classe.

L'esercizio Jolly, se eseguito correttamente, toglie 10 secondi all'esecuzione della percorso di Rally H2O.

1) ESERCIZIO JOLLY N° 1

INVIO SU BOA – GIRO 180° - RITORNA

Binomio fuori dall'acqua con cane in posizione seduto o in piedi/resta - ingresso in acqua - boa 180° (giro valido in entrambi i sensi) - ritorno dal conduttore.

La boa deve essere di colore giallo e posizionata a 3 metri di distanza dalla pedana.



2) ESERCIZIO JOLLY N° 2

INVIO – PORTA 90° - BOA 180° - RITORNO

Binomio fuori dall'acqua con cane in posizione seduto o in piedi/resta – porta 90°, boa 180° (giro valido in entrambi i sensi) e ritorno dal conduttore.

La boa deve essere di colore giallo e la porta è posizionata a 3 metri di distanza dalla pedana.



3) ESERCIZIO JOLLY N° 3

CANE IN PRESA DAVANTI ALLA BOA – GIRO 180° E RITORNA.

Cane e conduttore sono in acqua e il conduttore trattiene il cane con apposita presa di sostentamento. Al via del giudice il cane dietro comando impartito dal conduttore si dirigerà verso la boa per effettuarvi un giro a 180° intorno (giro valido in entrambi i sensi) e tornare dal conduttore che lo riprenderà con apposita presa.

L'esercizio termina quando il conduttore verrà autorizzato dal giudice a lasciare il cane dalla presa di sostentamento per uscire dalla vasca.

Il cane dovrà restare in presa di sostentamento senza mostrare segni di disagio o tentativi di divincolarsi, qualora si verificasse tale evento la prova non sarà valida.



4) ESERCIZIO JOLLY N° 4

CANE IN SOSPENSIONE - TUNNEL – BOA 180° GIRA E RITORNA.

Cane e conduttore sono in acqua e il conduttore trattiene il cane con apposita presa di sostentamento. Al via del giudice, il cane dietro comando impartito dal conduttore si dirigerà verso il tunnel e dopo averlo superato raggiungerà la boa per effettuarvi un giro a 180° intorno e tornare dal conduttore.

Durante il rientro il cane non dovrà passare nel tunnel. L'esercizio termina quando il conduttore verrà autorizzato dal giudice a lasciare il cane dalla presa di sostentamento per uscire dalla vasca. Il cane dovrà restare in presa di sostentamento senza mostrare segni di disagio o tentativi di divincolarsi.

Qualora si verificasse tale evento la prova non sarà valida.



5) ESERCIZIO JOLLY N° 5

CANE TERRA/RESTA A BORDO VASCA RECUPERO RIPORELLO BOA 180°E RIENTRO.

Cane e conduttore si trovano a bordo vasca, il cane in posizione di seduto/resta. Al via del giudice il cane su comando impartito dal conduttore si dirigerà verso un riportello posto in acqua dall'assistente giudice, afferrato il quale andrà verso la boa dove riceverà il comando e dovrà compiere un giro di 180° (giro in senso orario) per poi tornare dal conduttore fuori dalla vasca dove riassumerà la posizione di seduto /resta davanti al conduttore con riportello in bocca.



6) ESERCIZIO JOLLY N° 6

CANE TERRA/RESTA A BORDO VASCA RECUPERO RIPORELLO – TUNNEL - BOA 180°E RIENTRO

Cane e conduttore si trovano a bordo vasca il cane in posizione di seduto/resta. Al via del giudice il cane su comando impartito dal conduttore si dirigerà verso un riportello posto in acqua dall'assistente giudice afferrato il quale dovrà attraversare il tunnel andando verso la boa dove riceverà il comando e dovrà compiere un giro di 180° (giro in senso orario), per poi tornare dal conduttore fuori dalla vasca dove riassumerà la posizione di seduto /resta davanti al conduttore con riportello in bocca.



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>>