Regolamento Disciplina

RALLY'O

Prima stesura	**01/01/2021**	**Versione 2.6**
Ultima modifica	**15/01/2025**	
Nome file:	2025 - REGOLAMENTO DI DISCIPLINA_RALLYO	
Stato:	Definitivo	
Data entrata in vigore:	01/01/2025	

Indice

Sommario

1. Presentazione 4
1.1 Revisioni 5
1.2 Referente Disciplina 5
1.3 Cani 7
1.4 Conduttori 7
1.5 Tenuta di Gara 8
1.6 Il giudice e Assistente giudice 8
1.7 Categorie 10
1.7.1 Categoria Debuttanti 10
1.7.2 Categoria C1 11
1.7.3 Categoria C2 11
1.7.4 Categoria C3 12
1.8 Percorsi e prove 14
1.8.1 Posizione dei cartelli 14
1.8.2 Rinforzi 14
1.8.3 Adescamento 15
1.8.4 Comandi 15
1.8.5 Ripetizione esercizi 15
1.8.6 Ricognizione 17
1.8.7 Tempo massimo dei percorsi 17
1.8.8 Start, Finish e Bonus 18
1.8.9 Criteri di giudizio 19
2. Svolgimento gara Rally-o Italia 20
3. Prove speciali 21

3.1 Rally Cieca 21
3.2 Cono Cup 22
3.3 UP And Down 22
4 Penalità ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.1 Penalità da 1 punto 23
4.2 Penalità da 3 punti 24
4.3 Penalità da 5 punti 24
4.4 Penalità da 10 punti 25
4.5 Penalità Non qualificato NQ 25
5. Descrizione ed esecuzione dei cartelli Ufficiali 27
5.1 Categoria Debuttanti e C1 28
5.1.1 Cartelli 28
5.1.2 Bonus 36
5.2 Categoria C2 38
5.2.1 Cartelli 38
5.2.2 Bonus 43
5.3 Categoria C3 45
5.3.1 Cartelli 45
5.3.2 Bonus 49
6. Eliminazione Approfondimento 51
7. Gara e Campionato 52
8. Norme Antidoping 54

1. Presentazione

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

La Rally Obedience (Rally-O) è una disciplina sportiva per tutti i cani. A.S.C. promuoverà questa disciplina per favorire una relazione positiva fra il cane e il suo conduttore, relazione basata su reciproca fiducia e rispetto. Per questo le nostre regole di gara e i criteri di giudizio incoraggiano i rinforzi positivi durante un percorso di Rally-O, e vietano l'uso di correzioni fisiche o verbali. La collaborazione e l'affiatamento del binomio in un percorso di Rally-O nelle categorie inferiori darà la possibilità di arrivare alla precisione nel compiere i vari esercizi nelle categorie superiori e migliorare le competenze del cane. Il nostro obiettivo, è di creare un binomio in tutto e per tutto e che il tempo passato nel ring di gara sia piacevole.

1.1 Revisioni

REVISIONI DOCUMENTO	
Versione	***Interventi***
1.0	Prima Versione
2.0	Revisione Regolamento
2.1	Precisazioni
2.2	Precisazione cartelli prove speciali
2.3	Refuso su cartello 28 categoria debuttanti

Tabella Revisioni

1.2 Referente Disciplina

Gruppo di Coordinamento Nazionale

CONTATTI	
Coordinatore **Cellulare** **e-mail**	***Alessandro Moscati*** +39 333 8665969 rally_o@ascinofilia.it
Coordinatore **Cellulare** **e-mail**	***Chiara Paolacci*** +39 328.1817732 rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo **Cellulare** **e-mail**	***Tatiana Ghiani*** +39 340.8226363 rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo **Cellulare** **e-mail**	***Gaetano Cordaro*** +39 380 3499965 rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo **Cellulare** **e-mail**	***Damiano Maiolo*** +39 329 7228139 rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo **Cellulare** **e-mail**	Barbara Sciutto +39 329.2625242 rally_o@ascinofilia.it

Componente Gruppo	Lucia Largiu
Cellulare	+39 349.9456793
e-mail	rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo	Mauro Carta
Cellulare	+39 329.9456793
e-mail	rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo	Tatiana Baruffi
Cellulare	+39 338.9794594
e-mail	rally_o@ascinofilia.it
Componente Gruppo	Pierpaolo Martinengo
Cellulare	+39 339.6918658
e-mail	rally_o@ascinofilia.it

1.3 Cani

- ✓ Possono partecipare alle gare cani meticci o di razza, **di età superiore o uguale ai 6 mesi.**
- ✓ Le femmine in calore non possono partecipare alle gare.
- ✓ I cani con disabilità possono partecipare alle prove di Rally-O purché non mostrino segni di dolore o disagio. Sarà compito del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni.
- ✓ Per Cani sordi, ciechi o sordo ciechi verranno accettate per quanto possibile e a seconda dei casi, segnalazioni visive con la mano o il corpo in maniera tale che non infrangano le regole dell'adescamento apparente o effettivo, sarà possibile toccare il cane prima di un eventuale partenza o qualora il cane sia disattento, è consigliabile comunque contattare il giudice prima della gara.
- ✓ Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari gravi, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o conspecifici.
- ✓ I cani per gareggiare dovranno essere di proprietà del conduttore e comunque di famigliari o conviventi il cane deve avere un rapporto con il conduttore, non è una macchina da gara da prestare a chicchessia.
- ✓ Il cane NON potrà gareggiare con due conduttori diversi nella stessa giornata di gara.
- ✓ 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 partecipanti alle gare dovranno essere in possesso della tessera in corso di validità A.S.C. e del libretto di lavoro del cane.
- ✓ A.S.C. riconoscerà la categoria di appartenenza in base alle firme ottenute da altro ente.

Per richiedere equiparazione mandare documentazione a Responsabile Nazionale o al Gruppo di Coordinamento Nazionale ASC Rally-O.

- ✓ Il binomio equiparato da altro ente, dal momento della prima gara in A.S.C. non potrà più avanzare di categoria nella Rally-O A.S.C. e acquisire punteggi da gare in altri enti pertanto verranno prese in considerazione (per i passaggi di categoria e per il campionato) solo le gare A.S.C.
- ✓ È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo a suo insindacabile giudizio il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.
- ✓ I conduttori con disabilità possono utilizzare strumenti per comunicare con il cane non lesivi nei confronti dell'animale, al giudice deve preventivamente essere comunicato quale strumento viene utilizzato dal conduttore a seconda della disabilità.

1.5 Tenuta di Gara

- ✓ Il cane durante la prova deve indossare il collare fisso a fascia, adeguatamente regolato oppure pettorina anch'essa adeguatamente regolata.
- ✓ Non sarà concesso l'uso del guinzaglio retriever, cavezza. easy walk o similari anche se bloccati.
- ✓ **N.B: A insindacabile giudizio del giudice, l'uso di collare a scorrimento (vedi sopra) da parte di un concorrente dentro o fuori dal terreno di gara sarà punito con la squalifica , non potrà partecipare alla gara e non verrà rimborsata l'iscrizione.**
- ✓ Nelle categorie debuttanti, C1 in gara il cane verrà condotto durante il percorso con il guinzaglio della lunghezza minima di almeno 1,2 Mt. non in tensione, nelle categorie C2 e C3 verrà condotto durante il percorso senza guinzaglio, il cane dovrà comunque essere accompagnato all' interno del ring con guinzaglio dove verrà liberato per tutta la durata del percorso terminato il quale dovrà uscire dal ring al guinzaglio.

1.6 Il giudice e Assistente giudice

- ✓ Il Giudice ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla A.S.C.
- ✓ Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi.
- ✓ Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ostacoli nonché alla compilazione dei grafici dei percorsi stessi.

- ✓ Ha inoltre il compito di assicurarsi che il campo che ospita la gara sia munito della seguente attrezzatura ; Almeno 2 serie complete di Cartelli Rally-O A.S.C. scaricabile dal sito A.S.C Cinofilia Settore Rally-O, assicurandosi di avere l'ultima versione, 34 porta cartelli e 20 numeri più Partenza e Arrivo,1 Cronometro, 4 Salti regolabili (a barra),18 coni, 1 riportello grande, 1 medio e 1 piccolo.
- ✓ Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova.
- ✓ Il Giudice NON potrà giudicare nel centro di cui fa parte del direttivo (Salvo particolare deroga prevista dal Responsabile Nazionale ASC Settore Cinofilia) e sarà responsabile esclusivo dei percorsi di gara che dovranno essere designati esclusivamente da lui e rimanere segreti fino all'inizio della gara.
- ✓ In NESSUN caso il giudice potrà cambiare il giudizio assegnato sulla scheda di gara e NON saranno ammesse prove video.
- ✓ Il giudizio del giudice è inappellabile
- ✓ Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, sino al momento in cui lo lasceranno
- ✓ I concorsi di Rally-O saranno giudicati da giudici riconosciuti da A.S.C.
- ✓ Il giudice viene assistito dall'assistente giudice sia per registrare eventuali penalità sui fogli di giudizio sia per cronometrare il tempo di percorrenza. Il giudice attribuisce le penalità come indicato dalle relative tabelle alla voce penalità.
- ✓ Il Giudice e l'assistente giudice dovranno coprire tutto il percorso di gara, durante l'esecuzione dei vari binomi, premurandosi di mantenere una distanza dal binomio in modo di non disturbare il binomio stesso e nello stesso tempo gli permetta di giudicare in maniera corretta
- ✓ Il Giudice darà spiegazioni sulla scheda di giudizio ad ogni concorrente della Cat. Debuttanti alla fine della sua prova. Tutti i concorrenti delle altre categorie potranno avere spiegazioni della propria scheda di giudizio dal proprio istruttore
- ✓ Il giudice può in qualsiasi momento:

  a) interrompere la prova di un binomio che si dimostri incapace di eseguirla

  b) espellere un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.) segnalare all'ente e al gruppo coordinatori Rally-O il concorrente per una eventuale espulsione da tutte le gare e dall'ente stesso.

- ✓ Il giudice in caso di maltempo o per impossibilità di completare la gara potrà sospendere la manifestazione.
- ✓ Nel caso di sospensione la gara non assegnerà punti al Campionato nazionale ma assegnerà solo punti campionato regionale e firme alle categorie completate sino a quel momento.
- ✓ **L'assistente Giudice** dovrà come minimo aver conseguito la qualifica di educatore cinofilo III LIV. ASC oppure essere un conduttore di C2 e potrà partecipare alla gara utilizzando un secondo assistente nella stessa giornata.

1.7 Categorie

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

I concorrenti devono possedere il libretto A.S.C dove vengono annotati solo i risultati delle gare svolte che hanno ottenuto la qualifica di eccellente (almeno 190 punti). Se durante il campionato si ottengono i requisiti previsti per il passaggio di categoria, il binomio avrà la facoltà di scegliere se rimanere nell'attuale categoria o passare alla categoria superiore con punteggio iniziale pari a 0 (zero), ma conservando il punteggio nella categoria che lascia. L'anno successivo sarà obbligato ad iniziare il nuovo campionato nella categoria superiore, ad esclusione della Cat. Debuttanti.

Qualifica	**Punti**
ECCELLENTE	210/190
MOLTO BUONO	189/180
BUONO	179/170
NQ	< 170

Premi: ai tre migliori punteggi delle categorie Debuttanti, C1, C2, C3

Le prove speciali assegnano punti extra per il campionato nazionale e in ogni gara vengono premiati i primi tre per ogni categoria.

1.7.1 Categoria Debuttanti

Qualifica categoria Debuttanti

La categoria debuttanti servirà ai nuovi binomi che vogliono avvicinarsi alla disciplina per prepararsi alle categorie successive e partecipare ad un vero e proprio campionato e non assegnerà punti campionato ma solo le 3 firme di qualifica con almeno due giudici diversi per passare alla categoria C1.

- ✓ Cane al guinzaglio

- ✓ 15 Stazioni (esclusi Start e Finish)
- ✓ Cartelli Stazionari: 5
- ✓ Cartelli dall' 1 al 32, esclusi cart.n° 2 -12-14-24-26bis-28bis
- ✓ Tempo massimo pre ring 2'00"
- ✓ Tempo limite 5'30''
- ✓ Bonus 1, cartello bonus n. 1
- ✓ Bonus 2, cartello bonus n. 2

1.7.2 Categoria C1

Qualifica Categoria C1

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

Questa categoria assegnerà punti per CAMPIONATO REGIONALE e CAMPIONATO NAZIONALE

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

1.7.3 Categoria C2

Qualifica categoria C2

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

Questa categoria assegnerà punti per il CAMPIONATO REGIONALE, CAMPIONATO NAZIONALE

- ✓ Cane senza guinzaglio
- ✓ 18 Stazioni (esclusi Start e Finish)
- ✓ Cartelli Stazionari: Massimo 8

- ✓ Cartelli dall' 1 al 48
- ✓ Inserimento di cartelli composti: Ogni esercizio composto è formato da due cartelli , il primo cartello è posizionato sempre alla destra del conduttore . il secondo cartello dove è scritto girati è posizionato sul supporto visibile dal conduttore che si posizionerà dopo essersi girato di fronte o a fianco tenendolo sulla destra; tutti i cartelli composti dove non c'è la dicitura girati il cartello viene inserito nella parte del supporto non visibile al conduttore.
- ✓ Tempo massimo pre ring 1'30"
- ✓ Tempo limite 5'00''
- ✓ Bonus 1: cartelli bonus n° 1A +1B
- ✓ Bonus 2: cartelli bonus n° 2A +2B
- ✓ Bonus 3: cartelli bonus n° 3A +3B
- ✓ Bonus 4: cartelli bonus n° 3A +3C

1.7.4 Categoria C3

Qualifica categoria C3

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

Questa categoria assegnerà punti per CAMPIONATO REGIONALE, CAMPIONATO NAZIONALE

- ✓ Cane senza guinzaglio
- ✓ 20 Stazioni (esclusi Start e Finish)
- ✓ Stazioni Stazionarie: Massimo 8
- ✓ Cartelli dall' 1 al 67
- ✓ Cartelli composti: Ogni esercizio composto è formato da due cartelli , il primo cartello è posizionato sempre alla destra del conduttore . il secondo cartello dove è scritto girati è posizionato sul supporto visibile dal conduttore che si posizionerà dopo essersi girato di fronte o a fianco tenendolo sulla destra; tutti i cartelli composti dove non c'è la dicitura girati il cartello viene inserito nella parte del supporto non visibile al conduttore.
- ✓ Tempo massimi pre ring 1'30"
- ✓ Tempo limite 5'00''
- ✓ Bonus 1: cartello n° 1

- ✓ Bonus 2: cartello n° 2
- ✓ Bonus 3: cartelli n° 3A + 3B
- ✓ Bonus 5: cartello n. 5
- ✓ Bonus 6: cartello n. 6

1.8 Percorsi e prove

1.8.1 Posizione dei cartelli

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

- ✓ negli esercizi di cambio di direzione i cartelli saranno posti di fronte al binomio, ad eccezione del numero 63 che va eseguito di lato
- ✓ Il binomio dovrà affrontare quindi i cartelli di cambio di direzione di fronte al cartello e non di lato ad una distanza massima di fronte al cartello di 80 cm.
- ✓ Per ogni esercizio riguardante l'utilizzo dei coni il cartello verrà posizionato davanti al primo cono indipendentemente dall'entrata dell'esercizio.
- ✓ negli esercizi n. 26 Spirale a Sinistra, n. 29 Slalom A/R, n. 30 Slalom solo andata, n. 32 slalom a sinistra, n. 43, i cartelli saranno posizionati alla sinistra del binomio.
- ✓ in alcune circostanze particolari il cartello potrebbe essere posto in una posizione diversa rispetto a quelle previste. Il giudice lo comunicherà ai concorrenti durante il briefing pre-gara.
- ✓ Il conduttore non potrà svolgere gli esercizi lontano dal cartello più di 80 cm, salvo diversa indicazione del cartello stesso. Vedi "punti di penalità"
- ✓ All'interno degli slalom si possono inserire cartelli (solo cartelli che riguardano altri slalom, spirali, fiocco eseguiti con gli stessi coni) e con supporti adeguati da non creare intralcio all'esercizio.

1.8.2 Rinforzi

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

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

1.8.3 Adescamento

Non è consentito adescare, cioè fingere di tenere cibo o gioco nella mano, tenere le mani chiuse a pugno o non aperte, tenere le dita delle mani unite come se si tenesse del cibo, la mano target appoggiata sul fianco del conduttore non sarà consentita, la condotta con il braccio sinistro rigido e largo che supera il cane. Tale comportamento comporta un punteggio di NQ.

Si richiede una condotta senza l'utilizzo di **TARGET** e il più naturale possibile.

Le mani vanno tenute aperte in maniera normale per tutto il percorso DURANTE LA CONDOTTA.

L'adescamento o la mano target appoggiata al fianco verrà tollerata dal giudice durante il percorso del binomio con penalità di 10 punti ad ogni cartello solo nella categorie Debuttanti, NON verrà tollerato in nessun caso nelle categorie superiori (non è adescamento se al momento del comando il conduttore chiude la mano).

Il conduttore ad ogni singola stazione potrà comunque dichiarare l'uso di cibo in mano, questo comporterà ad ogni occorrenza l'assegnazione di 5 punti di penalità.

1.8.4 Comandi

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

Il conduttore può comunicare con il cane durante il percorso; lodi e incoraggiamenti non sono considerati comandi durante la condotta ; nell'esecuzione di un esercizio stazionario o un esercizio di movimento composto da più comportamenti sono considerati doppi comandi se dati tra un'azione e l'altra.

Es: nel cartello n 42 dove è richiesto un passo seduto due passi seduto tre passi seduto , qualsiasi altra parola detta al cane che non sia il comando dell'azione viene considerata doppio comando

1.8.5 Ripetizione esercizi

È consentito ritentare l'esecuzione di un esercizio se il binomio NON ha cominciato l'esecuzione dell'esercizio successivo. Quando si ritenta l'esecuzione di un esercizio, la detrazione di punti avvenuta per

il tentativo precedente viene annullata, ma per ogni tentativo è prevista la detrazione di 3 punti. Si può tentare l'esecuzione di un esercizio per un massimo di 3 volte, dopo di che si passa all'esecuzione dell'esercizio successivo con una detrazione di 10 punti (solo per il bonus non è consentita la ripetizione dell'esercizio).

Nelle prove speciali NON è consentita la ripetizione dell'esercizio.

(La condotta non deve superare i 40 cm di distanza tra il cane e il conduttore).

1.8.6 Ricognizione

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

1.8.7 Tempo massimo dei percorsi

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

Il percorso delle prove speciali dovrà essere svolto nel tempo massimo di 4’00’’ minuti

1.8.8 Start, Finish e Bonus

START

- ✓ Il binomio entra nel pre-ring e deve partire entro 2'00'' minuti nella categoria DEBUTTANTI ed entro 1'30''minuti nelle categorie C1, C2 e C3.
- ✓ Quando il binomio raggiunge lo start dopo il pre-ring il giudice avvia il cronometro ed inizia la valutazione.
- ✓ Se non espressamente indicato da un cartello, non è obbligatorio iniziare il percorso con il cane sul seduto. Il concorrente non può correre alla linea di partenza.

FINISH

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

ESERCIZI BONUS

- ✓ L'esercizio BONUS è opzionale. I concorrenti non sono obbligati a eseguire il BONUS, ma devono informare il Giudice prima di iniziare il percorso o dopo averlo concluso.
- ✓ Ogni livello ha diversi BONUS. Il BONUS viene scelto dal Giudice che può usarne uno solo per ogni percorso e per ogni categoria. Il BONUS vale 10 punti.
- ✓ Se non ci sono errori, 10 punti vengono aggiunti al punteggio del percorso. In caso di errori viene aggiunto il punteggio comunque ottenuto.
- ✓ Se il BONUS non ottiene punti non modifica il punteggio di percorso
- ✓ Comunque, se durante il BONUS il cane ha un comportamento da N.Q. (lascia il Ring – aggredisce, ecc.), TUTTA la prestazione acquisisce il punteggio di N.Q.
- ✓ Nell' esercizio BONUS non sono consentite ripetizioni.
- ✓ L'esercizio BONUS viene sempre eseguito dopo che il concorrente ha superato la linea di arrivo.
- ✓ La valutazione del giudice, ha inizio superato un segnale che indica appunto l'inizio dell'esercizio BONUS, e che sarà indicato e segnalato dal giudice al momento della ricognizione con apposita segnaletica, (cono, conetto) o altro.

1.8.9 Criteri di giudizio

- ✓ Ogni binomio entra nel Ring con 200 punti.
- ✓ Il giudice osserva il binomio nel percorso e si assicura che vengano rispettate le istruzioni indicate sui cartelli.
- ✓ Il giudice dà indicazione all'assistente giudice di indicare sulla scheda di giudizio le eventuali sottrazioni di punti quando si verificano errori.
- ✓ Le sottrazioni vanno da un minimo di 1 punto a un massimo di 10 punti.
- ✓ Il guinzaglio deve essere tenuto in modo che non ci sia MAI tensione sul collare.
- ✓ Il guinzaglio può essere tenuto in una mano sola a scelta del conduttore. Non è consentito tenere il guinzaglio con due mani
- ✓ Il guinzaglio e la posizione della mano possono cambiare durante il percorso.
- ✓ Durante la condotta il conduttore non deve dare l'impressione di adescare il cane.

2. Svolgimento gara Rally-o Italia

DIMENSIONE DEI RING
La dimensione minima di un Ring di Rally-O è minimo 15 x 25 m.

I cartelli (successione tra le varie stazioni) dovranno esser posti ad una distanza minima di 2,5 mt c.a.

ORGANIZZAZIONE E ATTREZZATURE

~~Fare riferimento a Documento di riferimento per l'organizzazione delle gare~~

Fare riferimento al documento requisiti per organizzazione gara pubblicato nella sezione documenti della pagina di disciplina del sito ASC cinofilia

Premiazioni:

L'ordine delle premiazioni, (alla fine di ogni categoria o al termine della giornata di gara) verranno previsti dall'Organizzazione e dal Giudice in base al numero di partecipanti e/o numero di giudici presenti al fine di evitare lunghi tempi di attesa.
Durante il Trofeo ASC tutte le competizioni verranno premiate a fine giornata.

PROGRAMMA DEI CONCORSI

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

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

Ciascun percorso non dovrà includere più di: cinque (5) esercizi stazionari nella categoria DEBUTTANTI; cinque (5) nella categoria C1; otto (8) nelle categorie C2 e C3 (esclusi i cartelli doppi che includono la scelta S/M).

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

3. Prove speciali

Quando si effettua la prova: Può essere svolta in ogni gara, dopo che ogni categoria avrà terminato la propria competizione o alla fine di tutte le prove di categoria

Giudice: Sarà aiutato dall'assistente giudice

Chi partecipa alla prova: I 4 migliori binomi della giornata per ogni categoria ,sono ammessi più cani dello stesso conduttore. In caso un concorrente non potesse partecipare alle prove speciali, potrà prendere il suo posto il binomio successivo nella classifica .~~se un conduttore avesse due cani qualificati nella stessa categoria dovrà partecipare con un solo cane a sua scelta e verrà ceduto il posto al quinto miglior binomio~~

Miglior punteggio: Il minor numero di errori e il tempo impiegati per lo svolgimento della prova

Penalità: Come da regolamento Rally-o Italia

Assegnazione Punti P.S.:

- ✓ 6 punti al 1° classificato per ogni categoria
- ✓ 4 punti al 2° classificato per ogni categoria
- ✓ 2 punti al 3° classificato per ogni categoria

Validità Punti P.S.: Campionato Nazionale. Il punteggio delle prove speciali verrà addizionato al punteggio della gara effettuata.

3.1 Rally Cieca

Svolgimento: Verrà effettuata una ricognizione di 7 minuti per tutti i 12 concorrenti delle 3 categorie su un percorso di ~~10~~ 9 cartelli ~~compresi~~ Esclusi start e finish visibili a terra, dopo di che i binomi verranno allontanati in un luogo dove non potranno vedere gli altri concorrenti effettuare la prova, verranno tolti i cartelli e lasciati solo i supporti dei cartelli senza di essi e i numeri che indicheranno il percorso.

- ✓ Il Conduttore dovrà memorizzare il percorso prima di affrontarlo con il suo cane.
- ✓ Il primo binomio si presenterà allo start.
- ✓ Il tempo del pre ring sarà di 1,30 minuti
- ✓ Durante lo svolgimento della prova, i binomi non potranno ricevere alcun aiuto esterno, pena la squalifica.
- ✓ È vietato che i binomi coinvolti nella prova assistano alla gara degli altri, per evitare un ripasso del percorso
- ✓ Il tempo limite per completare la prova è di 4 minuti

- ✓ Prima di iniziare la gara un concorrente può dichiarare al giudice di voler fare "ALL IN", cioè dichiara di effettuare il giro senza alcun errore. Laddove ci riesca, otterrà un premio di decurtazione di ~~5~~ 10-secondi dal tempo totale~~; in caso di non riuscita~~, in caso di qualsiasi tipo di penalità otterrà un aumento di ulteriori ~~5~~ 10secondi da aggiungere al tempo totale.

Percorso:

- ✓ Numero di stazioni totali ~~10~~ 9, escluso Start e Finish
- ✓ 2 cartelli stazionari
- ✓ **In base alla categoria si possono utilizzare tutti i cartelli singoli escluso i combinati:**

  C2 cartelli n° 33,34,35,36,37,44

  C3 cartelli n° 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 61, 62, 64, 65.

3.2 Cono Cup

Penalità: Come da usuale Regolamento Gare
Svolgimento:

- ✓ Gareggia un binomio alla volta, come nelle gare usuali Il binomio dovrà effettuare il percorso di 10 cartelli di cui 4 stazionare indicato secondo la sequenza numerica
- ✓ Categoria C1: Cane al guinzaglio
- ✓ Categorie C2 e C3: Cane libero
- ✓ L'assegnazione di NQ, a parte quella del tempo limite, rispetta le stesse statistiche del Regolamento di Gara

Percorso:

- ✓ 10 cartelli + start e finish
- ✓ Cartelli: Utilizzabili: Tutti i cartelli singoli (non combinati) di C1 relativi a:
  - ✓ Slalom, Spirali, Fiocco;
  - ✓ Cartelli stazionari e di movimento obbligatori da scegliere in base alla categoria. (vedi qui sotto)
    - n.2 cartelli stazionari da scegliere tra: 1 – 23 – 24 – 28-28 BIS 38- 39 -
    - n.2 cartelli dietrofront da scegliere tra: 9 – 10 – 40 -41 - 48 - 63

3.3 UP And Down

Svolgimento: Gareggia un binomio alla volta, come nelle gare usuali. Il binomio dovrà effettuare il percorso indicato secondo la sequenza numerica di 9 cartelli disposti in linea retta di cui minimo 4 stazionari e un dietro front o altro esercizio che permetta di invertire la marcia di 180°

- ✓ Categoria C1: Cane al guinzaglio
- ✓ Categorie C2 e C3: Cane libero
- ✓ L'assegnazione di NQ, a parte quella del tempo limite, rispetta le stesse casistiche del Regolamento di Gara

Percorso:

- ✓ Numero massimo cartelli 9 esclusi Start e Finish:
- ✓ 5 in andata e 4 in ritorno + start e finish
- ✓ Minimo 4 cartelli stazionari
- ✓ **In base alla categoria si possono utilizzare tutti i cartelli singoli escluso i combinati:**
  C2 cartelli n° 33,34,35,36,37,44
  C3 cartelli n° 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 61, 62, 64, 65.

4.1 Penalità da 1 punto

Descrizione	Punti	Leggenda
Guinzaglio teso (a ogni occorrenza) solo per categoria **debuttanti.**	1	GT
Guinzaglio tenuto con due mani in condotta	1	
Perdita Controllo.	1	PC
Passo Laterale in movimento non effettuato o effettuato in diagonale dal conduttore.	1	
Fronte del cane fuori dalla proiezione del conduttore	1	
Il cane salta sul conduttore	1	
Esecuzione dell'esercizio con il cartello sul lato sbagliato	1	LS
Seduto storto oltre 45°	1	SS
Il binomio non affronta il cambio di direzione in corrispondenza del cartello (cartello frontale)	1	
Posizione frontale del cane troppo lontana (indicativamente il conduttore deve poter toccare il cane)	1	
Errori nella condotta (cane in ritardo, troppo avanti, toccato dal conduttore, lontano dal conduttore)	1	EC
Giro largo negli esercizi di 270° e 360° (indicativamente cane e conduttore devono girare a destra o a sinistra) ~~facendo perno sul posto~~. In fase di briefing il giudice darà indicazioni più precise in merito	1	GL
Distanza del conduttore dal cartello più di 80 cm durante l'esecuzione dell'esercizio.	1	
Cartelli abbattuti dal cane e/o dal conduttore (il Giudice a sua discrezione può non decretare penalità nel caso l'abbattimento fosse dovuto alla particolare conformazione dei cartelli o a particolari condizioni).	1	
Abbattere un cono	1	
Passare sopra al cono	1	
Ogni passo del cane durante gli esercizi di Stand	1	PA

Il cane abbaia (1 punto ad ogni cartello anche se il cane abbaia ripetutamente)	1	
Ogni volta che si deve ripetere il segnale al cane per ripartire da una posizione stazionaria	1	
Il conduttore tiene il guinzaglio in mano e non lo mette a tracolla o in tasca negli esercizi ove è previsto togliere il guinzaglio al cane	1	

4.2Penalità da 3 punti

Descrizione	Punti	Leggenda
Tentativo di ripetizione dell'esercizio (ove previsto), le penalità ricevute precedentemente per quell'esercizio vengono annullate)	**3**	
Guinzaglio teso (categorie C1 e prova speciale C1)	**3**	**GT**
Il cane cambia la posizione statica mentre riceve i rinforzi	**3**	
Il conduttore non esegue correttamente il pivot nel cartello #28 # 28 bis	**3**	
Il cane si siede, va a terra o in piedi, parte anticipatamente, anticipando il comando laddove non è previsto o richiesto sia su cartelli stazionari che di movimento.	**3**	
Doppio comando	**3**	**DC**
Abbattere asta del salto	**3**	
Il conduttore fa cadere il cibo	**3**	
Il cane si siede durante un esercizio di movimento o durante la condotta	**3**	
Si inizia una svolta in senso sbagliato, ma ci si corregge prima di aver superato il 45%	**3**	

4.3Penalità da 5 punti

Descrizione	Punti	Leggenda
Partenza dal pre-ring fuori tempo limite	**5**	
Mancata esecuzione del salto e del doppio salto (anche se il cane salta un salto solo)	**5**	
~~Adescamento e mano target fino a tre cartelli, 5 punti a cartello (Solo debuttanti e C1)~~	~~**5**~~	
Il conduttore è davanti al salto quando invia il cane nel cartello #43	**5**	
Il cane salta l'ostacolo quando non deve	**5**	

Esecuzione esercizio con adescamento (boccone) dichiarato al giudice	**5**	
Esecuzione di una svolta in direzione sbagliata	**5**	
Entrata in uno slalom o spirale dal lato sbagliato	**5**	
Esecuzione parziale di un cartello	**5**	
Cambio di andatura non eseguito in maniera corretta o eseguito quando non richiesto.	**5**	
Mancata esecuzione del "terra" nei seguenti esercizi • ~~#45 Terra in movimento avanti non è possibile ritentare~~ • #59 Svolta a destra, 1-2 Passi – cane a terra • #60 Svolta a sinistra, 1-2 Passi – cane a terra • #61 Stop – Lascia il cane per il richiamo con terra • #62 Girati Richiamo Terra Richiamo	**5**	
Il cane abbandona il conduttore ma ritorna immediatamente al richiamo del conduttore	**5**	
Viene dato il cibo come rinforzo prima che l'esercizio sia completato	**5**	
Viene dato il cibo come rinforzo laddove non previsto	**5**	

4.4Penalità da 10 punti

Descrizione	Punti	Leggenda
Mancata esecuzione dell'esercizio o di due terzi degli elementi che lo compongono	**10**	
Adescamento apparente o Effettivo Cat. Debuttanti	**10**	
Non si possono dare più di 10 punti per stazione singola e stazione multipla (con più di un cartello).	**10**	
Nel bonus 3 categoria C3 se il cane prende la palla o il cibo con la bocca vengono detratti 10 punti di penalità, rimane inteso che se il cane abbandona il ring tutta la prestazione sarà N.Q.	**10**	

4.5Penalità Non qualificato NQ

Descrizione	Punti	Leggenda
Il cane esce dal ring, oppure smette di essere attivo durante il percorso,	**NQ**	
Il cane non ritorna immediatamente (10 secondi e max 2 richiami) dal conduttore sul suo richiamo se dentro al ring	**NQ**	

Il cane urina o defeca nel ring	**NQ**	
Il guinzaglio è costantemente teso	**NQ**	
Comportamento fuori controllo	**NQ**	
Superamento del tempo limite	**NQ**	
~~Adescamento apparente o effettivo oltre i 3 cartelli Debuttanti e C1~~	~~**NQ**~~	
Adescamento apparente o effettivo : escluso Cat. Debuttanti	**NQ**	
Il conduttore non esegue un esercizio (salta un cartello) o lo esegue in modo completo al di fuori della sequenza prevista	**NQ**	
Il conduttore tocca il cane per fargli eseguire un esercizio (tranne nei casi ove esplicitamente permesso)	**NQ**	
Viene dato il cibo mentre ci si sposta da un cartello a un altro	**NQ**	

5 Descrizione ed esecuzione dei cartelli Ufficiali

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

Il numero è visualizzabile alla sinistra in basso del cartello.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.2 Categoria Debuttanti e C1

5.2.1 Cartelli

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
1		**Stop**: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	SI	
2		**Stop – In piedi**: **Non valido per la categoria debuttanti**. Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando.; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi in piedi; il conduttore non può lasciare la posizione al piede per aiutare il cane ad assumere la posizione richiesta e non può muovere i piedi in nessun caso dopo che il cane ha assunto la posizione in piedi il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	SI	
3		**Stop – Terra**: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	SI	
4		**Stop – Terra – Seduto:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il conduttore dà al cane il comando di seduto; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	SI	
5		**Stop – Gira intorno:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di rimanere fermo e cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede; il cane deve rimanere nella posizione di seduto da quando ha ricevuto il comando di resta fino a quando il binomio riprenderà il percorso. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	SI	

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
6		**Stop – Terra – Gira intorno:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il conduttore dà al cane il comando di rimanere fermo e cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede; il cane deve mantenere la posizione del terra da quando ha ricevuto il comando di resta fino a quando il binomio riprenderà il percorso. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
7		**Svolta a destra**: il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 90°di fronte al cartello **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
8		**Svolta a sinistra:** il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 90°.di fronte al cartello se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
9		**Dietrofront a destra:** il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 180° di fronte al cartello. se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
10		**Dietrofront a sinistra:** il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 180°.di fronte al cartello se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
11		**270° a Destra:** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 270° -di fronte al cartello se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta (figura 1) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
12		**270° a Sinistra:** **Non valido per la categoria debuttanti** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 270° di fronte al cartello se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta - (figura 2) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
13		**360° a Destra:** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 360° se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta - (figura 3) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
14		**360° a Sinistra:** **Non valido per la categoria debuttanti** il binomio esegue una svolta verso sinistra con un angolo di 360° se la distanza dal cartello supera gli 80 cm sarà giudicata come errore di condotta - (figura 4) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

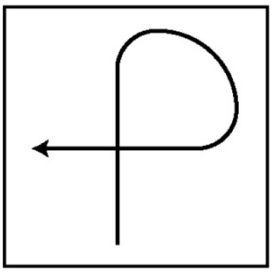


figura 1

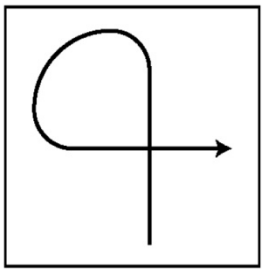


figura 2

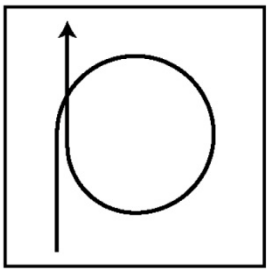


figura 3

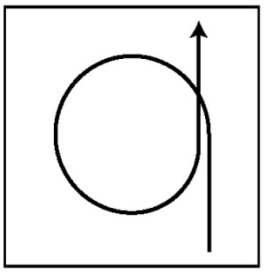


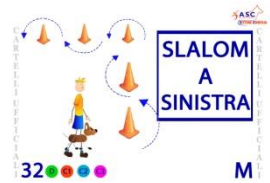
figura 4

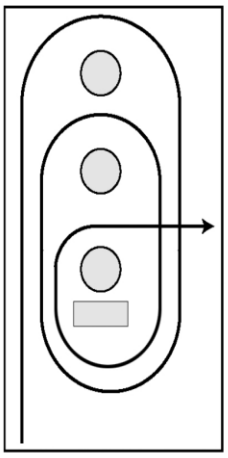
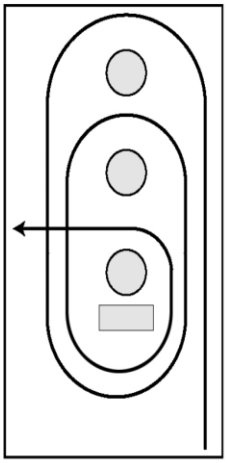
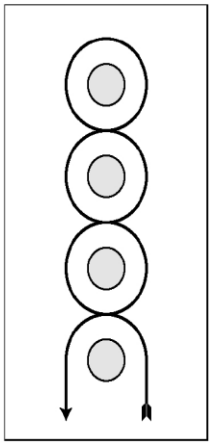
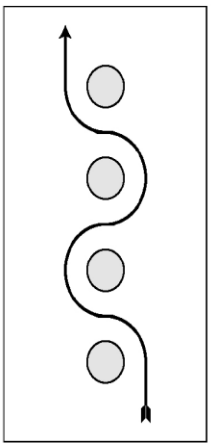
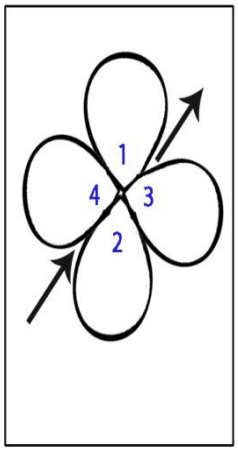
Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
15		**Fronte – Al posto - Avanti**: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al posto": il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
16		**Fronte – Al piede - Avanti**: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
17		**Fronte – Al posto - Stop**: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al posto": il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; Dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
18		**Fronte – Al piede - Stop**: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; Dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
19		**Passo lento:** il binomio rallenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale; l'andatura a passo lento inizierà di fianco al cartello PASSO LENTO e sarà mantenuta sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
20		**Passo veloce:** il binomio aumenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale; l'andatura dovrà essere abbastanza veloce che il cane proceda almeno al trotto; l'andatura a passo veloce inizierà di fianco al cartello PASSO VELOCE e sarà mantenuta sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
21		**Passo normale:** Il binomio riprende l'andatura a passo normale. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
22		**Passo laterale a destra in movimento:** il conduttore esegue un passo laterale con il piede destro, lateralmente e verso destra; poi si muove con il piede sinistro, sempre laterale e verso destra, lungo la nuova linea stabilita; il cane deve seguire in condotta il conduttore; non è richiesto al cane di eseguire un passo laterale; l'esercizio viene eseguito dopo il cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
23		**Stop – 90° Pivot a destra – Stop**: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 90° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta A4di fronte al cartello; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
24		**Stop – 90° Pivot a sinistra – Stop**: **Non valido per la categoria debuttanti** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 90° a sinistra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta A4 di fronte al cartello; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
25		**Spirale a destra**: questo esercizio richiede tre coni (o oggetti analoghi) disposti in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro. Il binomio compie un giro completo intorno a tutti e tre i coni in senso orario,quindi il binomio compie un giro completo intorno ai primi due coni in senso orario; infine il binomio compie un giro completo intorno al primo cono in senso orario; ingresso, direzione di marcia e uscita dalla spirale sono indicati nella figura 5. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
26		**Spirale a sinistra**: questo esercizio richiede tre coni (o oggetti analoghi) disposti in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio compie un giro completo intorno a tutti e tre i coni in senso antiorario; quindi il binomio compie un giro completo intorno ai primi due coni in senso antiorario; infine il binomio compie un giro completo intorno al primo cono in senso antiorario; ingresso, direzione di marcia e uscita dalla spirale sono indicati nella figura 6. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
26 Bis		**Il fiocco: Non valido per la categoria debuttanti.** Questo esercizio richiede 4 coni disposti a croce ad una distanza di 2,5 mt l'uno dall' altro e il binomio dovrà girare intorno ai coni lasciando il primo cono e il cartello alla destra del conduttore incrociando le linee come indicato nella figura 9 o nell'immagine sul cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
27		**Stop – 1, 2, 3 passi avanti:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà un passo in avanti con uno dei piedi e si fermerà con i due piedi paralleli; il cane si muoverà con il conduttore e si siederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà due passi in avanti e si si fermerà con i due piedi paralleli; ; il cane si muoverà con il conduttore e si siederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà tre passi in avanti e si si fermerà con i due piedi paralleli; il cane si muoverà con il conduttore e si siederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
28		**Stop – 90° Pivot a destra – 1 passo avanti – Stop:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando**;** dopo che il cane si è seduto, il conduttore esegue un pivot di 90° a destra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente, poi fa un passo e si ferma; il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando**;** dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
28 bis		**Stop – 90° Pivot a sinistra – 1 passo avanti – Stop: Non valido per la categoria debuttanti** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando**;** dopo che il cane si è seduto, il conduttore esegue un pivot di 90° a sinistra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente, poi fa un passo e si ferma; il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando**;** dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
29		**Slalom A/R (Avanti e Ritorno):** questo esercizio richiede quattro coni (o oggetti analoghi collocati in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio si moverà a serpentina tra i coni, girerà intorno all'ultimo cono, e tornerà indietro sempre con un movimento a serpentina fra i coni la direzione di uscita sarà determinata dalla posizione del cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO (figura 7)**		Si
30		**Slalom (SOLO ANDATA)** questo esercizio richiede quattro coni (o oggetti analoghi) collocati in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio si moverà a serpentina tra i coni una sola volta in una sola direzione; la direzione di uscita sarà determinata dalla posizione del cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO (figura 8)**		Si
31		**SLALOM a DESTRA**: Questo esercizio prevede cinque coni posizionati ad angolo ad una distanza di 1,5 mt. l'uno dall'altro. L'entrata dell'esercizio è tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla destra. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
32		**SLALOM a SINISTRA**: Questo esercizio prevede cinque coni posizionati ad angolo ad una distanza di 1,5 mt. l'uno dall'altro. L'entrata dell'esercizio è tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla sinistra. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
	 figura 5			
	 figura 6			
	 figura 7			
	 figura 8			
	 figura 9			

5.2.2 Bonus

Bonus Debuttanti

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

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

Bonus Categoria C1

Bonus 1

Numero	Disegno	Descrizione
1 A		**Stop – Lascia il cane** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando.; dopo che il cane si è seduto il conduttore sgancia il guinzaglio dal collare, lo mette a tracolla o in tasca, dà il comando di resta al cane e si dirige verso il secondo cartello
1B		**Chiama al piede** il conduttore, senza girarsi, chiama il cane e lo fa sedere nella posizione al piede; il conduttore può girare leggermente la testa, ma le spalle devono rimanere in linea con il corpo, che è rivolto dritto in avanti, così come lo sono i piedi; il cane deve rimanere seduto sino al richiamo, e rispondere prontamente al richiamo stesso; dopo che si è seduto, il conduttore aggancia il guinzaglio al collare, e l'esercizio è terminato

Bonus 2

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

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

Bonus 3

Numero	Disegno	Descrizione
3		**Seduto, terra con distrazione:** il conduttore parte in condotta con il cane al guinzaglio ,a circa metà percorso il cane si siede automaticamente o sotto comando dopo di che il conduttore chiede al cane di andare a terra il, conduttore può dare il resta una volta sola al cane , nel frattempo il giudice che sarà a c.a. 1,5 metri alla destra del conduttore, gira in senso antiorario intorno al binomio ad una distanza di minima di Mt.1.50 e si va a riposizionare da dove è partito, a questo punto il binomio attende il segnale del giudice e riparte fino all'apposito segnale di fine esercizio. L'inizio e la fine dell'esercizio saranno segnalati da due coni o cinesini che si troveranno a circa 10 passi uno dall'altro

5.3Categoria C2

5.3.1 Cartelli

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
33		**Stop - Lascia il cane** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore avanza fino al cartello successivo. Questo esercizio viene completato dall'esercizio numero 34 oppure 35 **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
34		**Girati ritorno avanti** è preceduto dal cartello 33; il conduttore si gira, si ferma 5 secondi e ritorna verso il cane passando alle sue spalle riprende la posizione al piede, quindi il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
35		**Richiamo frontale – al piede**: è preceduto dal cartello 33; il conduttore si gira verso il cane, lo richiama di fronte a sé mettendolo in posizione seduto; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento**. ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
36		**Al posto - Stop:** è preceduto dal cartello 44; il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al posto": il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
37		**Al piede - Stop:** è preceduto dal cartello 44 il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
38		**Stop - 180° Pivot a destra - Stop:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
39		**Stop – 180° Pivot a sinistra – Stop:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
40		**Stop – Dietrofront a destra:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e senza che il cane si sieda il binomio può procedere verso il cartello successivo; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
41		**Stop – Dietrofront a sinistra:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e senza che il cane si sieda il binomio può procedere verso il cartello successivo; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
42		**Fronte –1, 2, 3 passi indietro-:** il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore fa un passo indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui; fa due passi indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui; fa tre passi indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento**. ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
43		**Salto:** il binomio, in condotta e al passo indicato (normale o di corsa o lento), si avvicina al salto; senza fermarsi, il conduttore indica al cane di saltare e lo riprende in condotta subito dopo il salto (il conduttore può passare dal passo normale al passo di corsa mentre il cane sta saltando, ma deve riprendere l'andatura iniziale fino a successiva indicazione sul percorso). l'altezza del salto NON deve superare i 30 cm **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
43 Bis		Salto in linea: Il binomio, in condotta e al passo indicato si avvicina al salto che sarà posto parallelamente al senso di marcia; senza fermarsi ed in prossimità **del cartello** posto a circa 1,5 metri parallelo al primo montante il conduttore indicherà al cane di passare dietro al montante e di saltare (come da illustrazione sul cartello) dopo di che il cane si dovrà rimettere al piede del conduttore che sarà in movimento. L'altezza del salto NON deve superare i 30 cm **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
44		**Corri – Chiama di fronte:** il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo che sarà posto a circa 10 metri di distanza e prima di raggiungerlo chiamerà il cane al proprio fianco procedendo con la condotta a passo normale; questo cartello è sempre seguito dal cartello 36 o 37. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
45		**Terra in movimento e avanti:** il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
46		**Stop – Da seduto avanti veloce:** il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo e il cane deve seguirlo prontamente e in condotta; il passo di corsa sarà mantenuto sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
47		**Stop – un passo a destra – Stop** il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore compie un passo laterale verso destra e si ferma; il cane si muove con il conduttore e si ferma nella posizione di seduto al piede, concludendo l'esercizio con il cane seduto. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
48		**Dietrofront classico:** durante la condotta, il conduttore compie una svolta a "U" di 180° alla sua sinistra, mentre il cane svolta alla destra, muovendosi dietro al conduttore, e riprendendo poi la sua posizione al piede, per continuare a camminare a fianco del conduttore, nella direzione opposta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

5.3.2 Bonus

Bonus 1

Numero	Disegno	Descrizione
1 A		**Terra in movimento (lascia il cane):** il conduttore indica al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto), lascia il cane e raggiunge l'altro cartello
1 B		**Richiamo:**il conduttore si gira verso il cane, lo richiama di fronte a sé mettendolo in posizione seduto; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede" (da sinistra) o al posto (da destra); il cane assume la posizione al piede seduto, e l'esercizio è terminato.

Bonus 2

Numero	Disegno	Descrizione
2 A		**Stop – Stand-Examination:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi in piedi, quindi lo lascia e raggiunge l'altro cartello e si gira, guardando il cane
2 B		**Ritorna & avanti:** dopo che il conduttore ha raggiunto il secondo cartello e si è girato, il giudice cammina intorno al cane partendo dal suo fianco sinistro in senso antiorario, mantenendo una distanza costante di circa 1,5 metri e dopo aver completato il giro raggiunge il conduttore; quindi il conduttore ritorna verso il cane e passando alle sue spalle riprende la posizione al piede, quindi il binomio prosegue in avanti per qualche passo e l'esercizio è terminato.

Bonus 3

Numero	Disegno	Descrizione
3 A		**Stop lascia il cane:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge l'altro cartello .
3 B		**Gira - Cane a terra:** il conduttore si gira, chiede al cane di assumere la posizione terra; il cane deve assumere la posizione senza passi in avanti; quindi il conduttore ritorna verso il cane e passando alle sue spalle ritorna al suo fianco, e l'esercizio è terminato

Bonus 4

Numero	Disegno	Descrizione
3 A		**Stop lascia il cane:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge l'altro cartello
3 C		**Girati chiama il cane** : il conduttore si gira e richiama il cane; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); mentre il cane si dirige verso il conduttore il Giudice, che al momento della chiamata è accanto al conduttore, cammina verso il cane per un'azione di disturbo.

5.4Categoria C3

5.4.1 Cartelli

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
49		**In piedi in movimento – gira intorno:** in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, quando il cane è fermo il conduttore gira intorno al cane in senso antiorario e ripresa la posizione al suo fianco riprende la condotta. **ESERCIZIO STAZIONARIO**	Si	
50		**In piedi in movimento - richiamo:** in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, lascia il cane e raggiunge il cartello 51. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
51		**51. Girati Chiama il cane:** il conduttore si gira e richiama il cane; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede	Si	Si
52		**In piedi in movimento - posizioni:** in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, lascia il cane e raggiunge il cartello 53. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
53		**Terra – Seduto – Richiamo:** il conduttore si gira e chiede al cane di assumere la posizione Terra, poi Seduto e quindi lo richiama; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede	Si	Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
54		**Tre passi indietro**: in condotta, senza cambiare il senso di marcia, si devono fare tre passi camminando all'indietro con il cane al piede e allineato al conduttore quindi riprendere la condotta in avanti. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
55		**Stop - lascia il cane per il richiamo sul salto:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello 56 **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
56		**Girati - richiama il cane sul salto - fronte - al piede (s/d):** il conduttore si gira verso il cane e lo chiama facendogli superare il salto che si trova in linea con la posizione del cane; il richiamo può essere verbale e gestuale. Effettuato il salto il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede	Si	Si
57		**Stop - lascia il cane per l'invio al salto:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto dritto e non in direzione del salto il conduttore raggiunge il cartello 58 **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
58		**Girati - richiama il cane inviandolo sul salto:** il conduttore si gira verso il cane e lo chiama facendogli superare il salto che si trova fuori linea con la posizione del cane; il richiamo può essere verbale e gestuale. Effettuato il salto il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede	Si	Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
59		**Svolta a destra, 1-2 passi - cane a terra:** il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 90°. e dopo uno o due passi (a scelta) il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
60		**Svolta a sinistra, 1-2 passi - cane a terra:** il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 90°. e dopo uno o due passi (a scelta) il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
61		**Stop - lascia il cane per richiamo con terra** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello 62 **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
62		**Girati - richiamo - terra - richiamo:** il conduttore si gira, richiama il cane e gli chiede di andare direttamente alla posizione del terra durante il suo avvicinamento, indicativamente a metà strada trai due cartelli; deve chiedere al cane di assumere la posizione terra durante il richiamo; una volta che il cane si è posizionato i conduttore richiama il cane ; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede	Si	Si

Numero	Disegno	Descrizione	Staz.	Mov.
63		**Chiamata di fronte - dietrofront a destra - avanti** il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore esegue un dietrofront a destra (solo il conduttore), raggiungendo la posizione al piede e il binomio riprende il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
64		**Stop lascia il cane per l'invio sul doppio salto e riposizionamento al fronte** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando, il cartello va posizionato a circa 1.5 mt dal primo salto; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello 65 **Esercizio di movimento**		Si
65		**Invio sul doppio salto e riposizionamento al fronte.** Cartello preceduto dal cartello 64: il conduttore lasciato il cane al cartello 64 si posiziona alla destra del primo salto e alla sinistra del cartello 65 invia il cane sul doppio salto (la distanza tra il primo ed il secondo salto è di circa 1 metro e mezzo), il cane dovrà con un unico segnale da parte del conduttore eseguire il doppio salto e tornare dal conduttore eseguendo un inversione di 180° (vedi grafica cartello) a destra riposizionandosi al fronte, dopo di che il conduttore lo richiamerà al piede o al posto e continuerà il percorso fino alla stazione successiva il cane NON dovrà sedersi alla fine dell'esercizio, **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
66		**CAMBIO DI POSIZIONE IN CONDOTTA** il conduttore raggiunto il cartello 66 darà il segnale al cane di spostarsi alla sua destra passando dietro il conduttore (binomio in movimento) e continuerà in condotta a destra fino al raggiungimento del cartello 67. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si
67		**CONDOTTA NORMALE** Cartello preceduto dal cartello 66: il conduttore che procede in condotta con cane a destra darà il segnale al cane di spostarsi alla sua sinistra passando dietro al conduttore (binomio in movimento) e continuerà il suo percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**		Si

5.4.2 Bonus

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

Bonus 1

Numero	Disegno	Descrizione
1		**Dietrofront – Stop – Riporto:** il binomio si dirige in condotta verso il cartello; quando lo raggiunge esegue un dietrofront e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando nel frattempo il giudice depone un riportello a terra. Il conduttore, dopo autorizzazione può inviare il cane a prendere il riportello e consegnarlo seduto di fronte. Dopo che il conduttore ha preso il riportello il conduttore chiederà al cane di riprendere la posizione al piede (da sinistra) o al posto (da destra),mettendo il cane seduto e l'esercizio è terminato

Bonus 2

Numero	Disegno	Descrizione
2		**Cane di fronte – 3 passi indietro:** il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore rimanendo fermo sul posto chiederà al cane di compiere 3 passi indietro;si può dare un comando per ogni passo; il cane deve muoversi all'indietro secondo una linea retta di fronte al conduttore; si può chiedere al cane di assumere la posizione di in piedi prima di eseguire i passi indietro

Bonus 3

Numero	Disegno	Descrizione
3 A		**Lascia il cane** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello bonus 2

Numero	Disegno	Descrizione
3 B		**Richiamo di fronte con Distrazioni:** il conduttore si gira verso il cane e lo chiama; il cane deve superare un corridoio delimitato da 4 coni per lato con almeno due distrazioni Palline o cibo o entrambe a scelta del conduttore (il cibo andrà posizionato come da foto su cartello, il cane deve raggiungere il conduttore e posizionarsi di fronte (senza fermarsi o toccare le distrazioni), il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione il cane si deve sedere e l'esercizio è terminato.

Bonus 5

Numero	Disegno	Descrizione
5		**FRONTE – SEDUTO – IN PIEDI – BACK - AL POSTO**: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore dopo 3 sec. chiede al cane la posizione "in piedi", quindi chiede al cane di fare almeno 1 passo in dietro, e infine lo richiama al posto; il cane dovrà girare attorno al conduttore in senso orario per posizionarsi come di consueto alla sinistra del medesimo

Bonus 6

Numero	Disegno	Descrizione
6		**STOP - INVIO AL CONO – IN PIEDI**: Il conduttore si ferma e il cane si siede automaticamente o sotto comando, Il conduttore dà al cane il segnale di andare al cono posto a una distanza di circa 5 Mt di fronte al binomio il cane deve posizionarsi di ad una distanza massima dal cono di 80 cm lasciando il cono alla sua destra, dove deve rimanere in piedi fermo per 5 sec. trascorsi i quali sempre su segnale deve tornare al piede del conduttore, si deve sedere e l'esercizio è terminato.

6 Eliminazione Approfondimento

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 la squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.

Saranno eliminati i concorrenti che avranno comportamenti antisportivi.

Saranno eliminati dalla gara quei cani che, nel corso della prova, manifestino ferite o, in generale, una condizione fisica che, a giudizio del giudice, sia incompatibile con la continuazione della gara.

Saranno eliminati dalla gara quei cani che, nel corso della prova, manifestino comportamenti aggressivi nei confronti dei giudici o dei concorrenti.

Saranno eliminati dalla gara quei cani che, nel corso della prova, risultino positivi al controllo antidoping, come da successivo punto (Norme Antidoping).

7 Gara e Campionato

Programmazione Gare

Durante l'anno sportivo ogni regione dovrà presentare entro il mese di gennaio il proprio calendario Gare, che sarà pubblicato sul sito ufficiale.

Ogni centro che ospiterà la gara dovrà garantire tutta l'attrezzatura necessaria per ospitare l'evento utilizzando il programma di gestione della gara e rispettando tutte le procedure di gara richieste dalla ASC Cinofilia e specificate nel sito istituzionale.

La classifica di ogni categoria sarà stilata in base al punteggio migliore e al minor tempo complessivo impiegato. Non concorre al podio chi consegue la qualifica di NQ.

Campionato Regionale

Durante l'anno sportivo ogni regione organizzerà il proprio campionato Regionale, che proclamerà i campioni Regionali di ogni categoria .

Saranno premiati al termine del campionato i primi 3 classificati per ogni categoria della disciplina che avranno disputato almeno 3 gare di campionato.

Ai fini delle classifiche regionali ogni cane può accumulare punti per un solo campionato Regionale.

La regione di pertinenza sarà determinata in base al Club di appartenenza, nel caso di cambiamento di Club i punteggi precedentemente acquisiti rimarranno legati al precedente Club.

- Vengono considerate i migliori 5 Eccellenti (partecipazione a qualsiasi tappa di qualsiasi regione)
- Il Campionato si conclude con il Trofeo ASC dove il punteggio sarà considerato "doppio", determinando la chiusura della Classifica Regionale.

in caso di parità verrà considerato il binomio che ha impiegato nelle gare prese in esame il minor tempo di esecuzione .

Per entrare in graduatoria è necessario aver partecipato ad almeno 3 gare regionali

Campionato Nazionale

I migliori 5 Eccellenti conseguiti nella gare durante l'anno di campionato concorrono a creare la classifica nazionale; in caso di parità verrà considerato il binomio che ha impiegato nelle gare prese in esame il minor tempo di esecuzione

Il Campionato si conclude con il Trofeo ASC dove il punteggio sarà considerato “doppio”, determinando la chiusura della Classifica Nazionale.

Giochi Inverali

Le regioni interessate potranno organizzare da novembre a gennaio delle gare a carattere regionale che prevederanno una finale propria in ogni regione, seguendo le regole sopra indicate in attesa del nuovo campionato nazionale.

Comportamento di gara e ricorsi

Giudizi del Giudice

Tutti i giudizi del Giudice sono insindacabili.

L'atleta che ravvisasse la necessità di presentare ricorso, in merito alla sua prova, potrà entro 48 ore dal suo svolgimento presentare un riscorso scritto a info@ascinofilia.it. Il Responsabile Nazionale ed il Gruppo di Coordinamento della disciplina, vista la documentazione prodotta, verificheranno se vi saranno i presupposti per un eventuale riesame tecnico.

Comportamento di gara

Qualsiasi concorrente, accompagnatore, Istruttore, che durante una delle competizioni e/o manifestazioni dell'ASC Settore Cinofilia adottasse comportamenti "non civili" (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: urla, minacce (anche solo verbale) e/o insulti nei confronti dei giudici, concorrenti e organizzatori, e/o interrompesse la competizione e/o manifestazione stessa; verrà immediatamente espulso, a causa del grave comportamento antisportivo.

Se il comportamento antisportivo fosse attuato da un concorrente, durante una competizione, oltre all'espulsione verrà applicata la squalifica da tutte prove svolte durante la manifestazione stessa (di qualsiasi disciplina).

Se il comportamento antisportivo fosse attuato da un Istruttore ASC, oltre all'espulsione dalla competizione, verrà successivamente richiesto un incontro con il Responsabile Nazionale ed il gruppo di Coordinamento di Disciplina per maggiori chiarimenti.

8 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>>