

REGOLAMENTO GARE

Campionato italiano di soccorso sportivo in acqua

Obiettivi e finalità

Il Campionato nasce con lo scopo di premiare il miglior binomio di lavoro in acqua, dove sarà apprezzato il feeling cane-conduttore, la miglior tecnica ed intesa.

Da qui, nasce anche l'auspicio per un processo di aggiornamento formativo sempre più crescente da parte del Personale Docente, onde generare una sana competizione sportiva, magari anche in maniera sinergica tra i vari Gruppi affiliati.

Regolamento gare nazionali soccorso sportivo in acqua

Art.1

In riferimento alla attività sportiva cinotecnica, in ambito alla disciplina del **"Soccorso sportivo in acqua"**, si costituisce un *Campionato italiano di soccorso sportivo in acqua*, tramite l'organizzazione di gare da effettuarsi su tutto il territorio nazionale.

Art.2

Alle Gare possono partecipare i tesserati FIDASC (tesseramento in corso di validità), secondo criteri e modalità qui di seguito stabilite.

Art. 3

Ogni Gara viene strutturata in quattro categorie – gironi di gara, alle quali potranno iscriversi i candidati secondo specifici requisiti qui stabiliti:

- Categoria 4 – Esordienti
- Categoria 3 – Esperti
- Categoria 2 – Elite
- Categoria 1 – Campioni

Ogni categoria – girone effettuerà le proprie gare con la graduatoria dei concorrenti del girone stesso.

Art. 4

Possono iscriversi alle Gare i candidati con i seguenti requisiti:

Requisiti per iscrizioni alla **Categoria 4 esordienti**:

- Conseguimento Brevetto sportivo di PRIMO LIVELLO e/o titoli equipollenti

Requisiti per iscrizioni alla **Categoria 3 esperti**:

- Conseguimento Brevetto sportivo di SECONDO LIVELLO e/o titoli equipollenti

Requisiti per iscrizioni alla **Categoria 2 elite**:

- Conseguimento del Brevetto sportivo di TERZO LIVELLO e/o titoli equipollenti

Requisiti per iscrizioni alla **Categoria 1 campioni**:

- Conseguimento del Brevetto sportivo di TERZO LIVELLO e/o titoli equipollenti
- Conseguimento del Brevetto sportivo di QUARTO LIVELLO e/o titoli equipollenti

La descrizione delle singole prove e relativi punteggi da assegnare viene indicata in Articolo 14

Art. 5

Organizzazione delle gare: per la costituzione della graduatoria del Campionato italiano possono essere organizzate da Associazioni affiliate alla FIDASC, di norma durante il periodo maggio – settembre di ogni anno. La finale del Campionato italiano dovrà essere organizzata, di norma, entro la fine di ottobre di ogni anno.

Attivazione: La gara è da intendersi valida qualunque sia il numero dei binomi iscritti ad ogni categoria, ove il richiedente abbia già individuato e concordato la disponibilità dei Giudici.

Logistica: Le Associazioni Organizzatrici richiedenti devono essere completamente ed interamente autosufficienti per l'organizzazione delle gare sia a livello logistico che burocratico. Le relative incombenze ed i costi derivanti dall'organizzazione delle gare stesse sono a carico della Associazione Organizzatrice; le Associazioni organizzatrici dovranno altresì rispettare le norme di sicurezza, predisponendo gli adeguati accorgimenti, a tutela dell'incolumità dei binomi partecipanti alle gare, del personale logistico e dell'eventuale pubblico presente.

ISCRIZIONI ALLE GARE

Art. 6

Il termine per la richiesta di iscrizione alle prove è fissato in una settimana prima della manifestazione. L'iscrizione potrà avvenire mediante invio di apposito modulo opportunamente predisposto. L'invio della richiesta di iscrizione potrà avvenire:

- Invio per posta ordinaria – per i termini farà fede il timbro/data postale;
- Invio di un fax o posta elettronica – per i termini farà fede la data/ora stampata su tali documenti;
- Registrazione diretta sul Sito dell'Associazione Organizzatrice, o altro opportunamente indicato, mediante procedura informatica, eventualmente e facoltativamente predisposta – per i termini farà fede la data/ora di registrazione.

Tutti i dati utili per l'effettuazione dell'iscrizione saranno di volta in volta pubblicati a cura della Associazione Organizzatrice, o sul sito di riferimento della Associazione stessa.

Art. 7

L'elenco con l'ordine di partenza ai vari livelli per il primo esercizio sarà a sorteggio.

Per il secondo esercizio si andrà con la classifica dall'ultimo al primo; così per gli esercizi successivi.

Le femmine in stato di estro potranno accedere alle prove terminate l'esame di tutti i cani iscritti; durante le prove devono essere tenute lontane dal campo di gara ed il proprietario/conducente è tenuto ad avvertire l'Organizzazione almeno due giorni prima della manifestazione.

Art. 8

In caso di sospensione o annullamento delle prove per cause di forza maggiore non imputabili all'Organizzazione, come ad esempio eventi atmosferici eccezionali, l'iscrizione rimarrà valida per la prossima manifestazione in data da destinarsi; sarà cura della Associazione Organizzatrice predisporre idonea ed apposita informativa sulla effettuazione della nuova sessione di prove. Il Candidato che opterà per il ritiro dalle prove non sarà rimborsato.

In caso di criticità riscontrate in occasione della giornata delle prove, sarà cura dei Giudici effettuare le opportune verifiche, in particolare sullo specchio d'acqua, sulla opportunità di confermare o meno la sessione di lavoro, tenuto conto della sicurezza, incolumità del binomio.

Il Candidato che nonostante la conferma della sessione di lavoro opterà per il ritiro sarà rimborsato.

Art. 9

Per le prove di gara, i Conducenti dovranno presentarsi con adeguata muta subacquea con facoltà di indossare anche una maglietta o una canotta senza tasche; è vietato l'uso del jacket da lavoro, mentre il cane dovrà essere munito di guinzaglio, collare o pettorina e di una imbragatura per il lavoro in acqua. Al conducente viene data facoltà di scegliere per il cane l'utilizzo di una imbragatura normale o galleggiante, munita di idonea maniglia per un agevole recupero dell'animale dal natante. Tale scelta non comporta l'applicazione di penalità. Tale facoltà non è ammessa in occasione della finale categoria "Campioni".

Art. 10

Tutti i candidati iscritti dovranno tenere nei confronti della Commissione d'esame e dell'Ufficio di Segreteria un comportamento corretto dal punto di vista delle normali relazioni umane, rispettando le decisioni ed i giudizi che la Commissione assegnerà. In occasione dello svolgimento delle Gare e durante tutto l'arco temporale della manifestazione, non saranno ammessi, da parte del Candidato, spunti polemici, contestazioni ed alterazioni verbali rivolte alla Commissione esaminatrice, sia rivolte direttamente che indirettamente ed in nessun modo esse vengano espresse. L'iscrizione dei candidati alle prove comporta altresì il rispetto delle regole dell'Ente, ivi compreso il rispetto dei suoi Responsabili a tutti i livelli, secondo il principio della reciprocità. I candidati stessi dovranno tenere fra loro un comportamento di reciproco rispetto, basato anche dai basilari principi della sportività. Al manifestarsi di casi ritenuti non in linea con detti principi, sia prima che dopo l'iscrizione, la Commissione Esaminatrice si riserva il diritto di allontanare il Candidato e/o non ammettere ulteriori richieste di iscrizione alle manifestazioni successive. Tali decisioni saranno motivate e verbalizzate agli atti del Responsabile Nazionale di Specialità per l'opportuno seguito.

ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Art. 11

Le Gare nazionali saranno valutate da una *Commissione esaminatrice* così composta:

- **DUE** Giudici, iscritti all'Albo Ufficiale dei Giudici di Gara, in base alle esigenze e gli accordi di tipo logistico proposti dalla Associazione Organizzatrice. I Giudici designati saranno i responsabili e garanti della regolarità nello svolgimento della manifestazione e avranno il compito di compilare ciascuno per proprio conto, la scheda delle prove e relativi punteggi da assegnare. In caso di difformità nei giudizi e nei punteggi assegnati, vale la media dei due punteggi stessi. I Giudici potranno essere affiancati da personale in formazione e per eventuale e successiva nomina.
- **UN SOLO GIUDICE**, iscritto all'Albo Ufficiale dei Giudici di Gara, in base ad esigenze di tipo logistico e/o cause improvvise di forza maggiore che comunque, possano pregiudicare il regolare svolgimento delle attività previste e calendarizzate dalla Associazione Organizzatrice.

- Dai componenti dell'Ufficio di Segreteria, con funzioni di registrazione dei binomi, compilazione fogli di giudizio, compilazione dei libretti di lavoro, stesura della graduatoria e registrazione dei punteggi nonché tutti gli adempimenti burocratici del caso

Art. 12

Per le quattro categorie – gironi di gara indicati in Art. 3, vengono stabilite prove specifiche in relazione ai criteri indicati per l'ammissione.

Per ogni categoria – girone di gara, viene istituita una **graduatoria generale**, ove saranno registrati i punteggi conseguiti da ogni candidato.

Art. 13

I partecipanti di diritto al Campionato italiano saranno otto binomi per categoria – girone, individuati dal conseguimento del miglior punteggio ottenuto dalla somma di almeno in DUE gare effettuate dal candidato.

Il **podio** delle tre categorie è stabilito come segue:

- **Categoria 1 CAMPIONI:** proclama i vincitori del Campionato italiano assegnando "l'oro, l'argento, il bronzo"
- **Categoria 2 ELITE:** proclama i primi quattro vincitori del girone che avranno diritto/facoltà al passaggio alla categoria superiore, pur in assenza di brevetti sportivi nel frattempo conseguiti, previsti dai criteri di ammissione di cui all'Art. 4
- **Categoria 3 ESPERTI:** proclama i primi quattro vincitori del girone che avranno diritto/facoltà al passaggio alla categoria superiore, pur in assenza di brevetti sportivi nel frattempo conseguiti, previsti dai criteri di ammissione di cui all'Art. 4
- **Categoria 4 ESORDIENTI:** proclama i primi quattro vincitori del girone che avranno diritto/facoltà al passaggio alla categoria superiore, pur in assenza di brevetti sportivi nel frattempo conseguiti, previsti dai criteri di ammissione di cui all'Art. 4

Art. 14

La Categoria 1 CAMPIONI prevede 3 prove in acqua obbligatorie con 30 punti massimi da assegnare per ogni prova; una prova facoltativa che assegnerà un super bonus di massimo 10 punti:

- Le prove di lavoro in acqua saranno estratte a sorte il giorno della gara tra complessive undici prove nel modo seguente:
 - **Prima prova esercizio 2A obbligatorio**
 - **Seconda prova estratta tra gli esercizi 3B – 4B- 5B – 6B obbligatoria**
 - **Terza prova estratta tra gli esercizi 7C – 8C – 9C obbligatoria**
 - **Quarta prova – super bonus estratta tra gli esercizi non estratti del gruppo B C**

La Categoria 2 ELITE prevede 3 prove in acqua obbligatorie con 30 punti massimi da assegnare per ogni prova; una prova facoltativa che assegnerà un super bonus di massimo 10 punti:

- Le prove di lavoro in acqua saranno estratte a sorte il giorno della gara tra 4 prove indicate come A-B-C-D
- La quarta prova caratterizzata dal super bonus è fissa

La Categoria 3 ESPERTI prevede 3 prove in acqua obbligatorie con 30 punti massimi da assegnare per ogni prova; una prova facoltativa che assegnerà un super bonus di massimo 10 punti

La categoria 4 ESORDIENTI prevede 3 prove in acqua obbligatorie con 30 punti massimi da assegnare per ogni prova; una prova facoltativa che assegnerà un super bonus di massimo 10 punti

Per tutte le prove di lavoro: urla, doppi comandi (visivi+gestuali+verbali), esagerata fisicità del Conduttore, ripetuti richiami, continue sollecitazioni al cane, saranno penalizzate.

Comportamenti che ritardano snaturano o che non siano consoni all'esecuzione dell'esercizio saranno penalizzati. Il cane deve mostrare motivazione senza indecisione alcuna.

Durante l'esecuzione della prova non sono ammessi il possesso ed anche la simulazione di detenere stimoli, rinforzi, giochi, cibo e quant'altro per attirare e adescare l'attenzione del cane.

Il cane che urina e/o defeca durante la prova viene eliminato.

È da ritenersi valido, sia pur oggetto di penalizzazione secondo i criteri di ogni prova, l'esercizio ove il cane raggiunge il segnale finale che delimita pure eventuale entrata in acqua del Conduttore.

Art. 15

Il presente Regolamento entra in vigore dopo la finale del Campionato 2022, con una validità di anni TRE durante i quali non potrà essere modificato.

Alla scadenza, apposita Commissione Tecnica incaricata potrà proporre eventuali ed opportune modifiche.

Prove di lavoro

CATEGORIA 4 – ESORDIENTI

Per ogni attività prevista è ammesso un solo comando verbale o gestuale

I Giudici apprezzeranno la miglior tecnica e la migliore intesa del binomio

Prove in acqua: (distanze di lavoro 15 - 25 mt.)

LAVORO IN ACQUA

1) RIPORTO DI OGGETTO LANCIATO DA RIVA DAL CONDUTTORE - Max. 30 punti

Conducente e cane sono sulla riva. Il Conducente lancia in acqua il riportello a circa 15 mt circa. Su segnale del Conducente il cane entra in acqua, si dirige verso l'oggetto e lo afferra per riconsegnarlo al Conducente. La riconsegna potrà avvenire in maniera frontale o al piede. La prova sarà da considerarsi terminata quando il cane si ripositiona al piede del Conducente. Durante la riconsegna il Conducente deve essere fermo sulla riva. Il conducente ha facoltà di farsi aiutare da persona di sua fiducia nel lancio del riportello, tenendo conto delle distanze previste, pena l'applicazione di penalità. Il riportello deve essere privo di cima.

2) RIPORTO DI OGGETTO LANCIATO DA UNA IMBARCAZIONE – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara – Max. 30 punti

Conducente e cane sono sulla riva. Il Giudice, a bordo del gommone posto a circa 25 mt. circa di distanza, lancia in acqua il riportello dopo aver stimolato il cane per TRE volte battendo il riportello stesso sul gommone. Su segnale del Conducente il cane entra in acqua, si dirige verso l'oggetto e lo afferra per riconsegnarlo al Conducente. La riconsegna potrà avvenire in maniera frontale o al piede. La prova sarà da considerarsi terminata quando il cane si ripositiona al piede del Conducente. Durante la riconsegna il Conducente deve essere fermo sulla riva. Il riportello deve essere privo di cima.

3) RIPORTO A TERRA DI UN GOMMONE PARTENDO DA RIVA – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara – Max. 30 punti

Il gommone, con a bordo il Giudice, parte da riva e si ferma ad una distanza di circa 25 metri. Il Giudice stimola il cane battendo per tre volte la cima sul gommone, il candidato, da riva, dovrà inviare il cane per raggiungere la cima stessa e trainare il gommone a riva. Il Giudice lancerà la cima in acqua quando il cane arriverà ad una distanza dal gommone di 4 metri circa.

4) SUPER BONUS ESERCIZIO FACOLTATIVO: RECUPERO DI UNA PERSONA CADUTA IN ACQUA PARTENDO DA RIVA – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara, figurante – SUPER BONUS MAX. 10 PUNTI

Il cane è seduto accanto al conducente. Il gommone si allontana di circa 15 metri circa, si ferma e il Figurante, su indicazione del Giudice stimolerà il cane battendo per tre volte una mano sul gommone e cadrà in acqua simulando di essere in difficoltà con la voce e con i gesti. Il cane partendo da riva lo raggiunge e lo riporta a riva mediante l'imbracatura.

TALE PROVA CATEGORIA 4 – ESORDIENTI 90 + 10 PUNTI

CATEGORIA 3 – ESPERTI

Per ogni attività prevista è ammesso un solo comando verbale o gestuale

I Giudici apprezzeranno la miglior tecnica e la migliore intesa del binomio

LAVORO IN ACQUA

1) RIPORTO TRAMITE IMBRACATURA DI UNA PERSONA CADUTA DAL GOMMONE – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara, figurante – MAX. 30 PUNTI

Il Conduttore ed il cane salgono sul gommone insieme al Giudice ed il Figurante. A circa 15 metri. da riva il Figurante, su indicazione del Giudice stimolerà il cane battendo per tre volte una mano sul gommone e cadrà in acqua. Il gommone si dovrà fermare dopo circa 15 metri dal Figurante. Su indicazione del Giudice il Conduttore dovrà impartire l'ordine al cane di tuffarsi e raggiungere il figurante che dovrà essere recuperato e riportato al gommone mediante gli anelli dell'imbracatura.

2) RIPORTO A TERRA DI UN BATTELLO PARTENDO DAL BATTELLO – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara, Conduttore – MAX. PUNTI 30

Conduttore e cane salgono sul gommone e su indicazione del Giudice, dopo circa aver percorso 25 mt. dalla riva, viene fermato. Il Conduttore lancia in acqua la cima galleggiante ed impartisce al cane l'ordine di tuffarsi per prendere la cima e trainare a riva il gommone. Il cane può essere aiutato a scendere e/o saltare dal gommone da parte del Conduttore; in tal caso i Giudici dovranno tenerne conto penalizzando il punteggio in base alle modalità di aiuto più o meno rivolte al cane.

3) RECUPERO DI UNA PERSONA CADUTA IN ACQUA PARTENDO DA RIVA – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara, figurante – MAX PUNTI 30

Il cane è seduto accanto al conduttore. Il gommone si allontana di circa 25 metri circa, si ferma e il Figurante, su indicazione del Giudice stimolerà il cane battendo per tre volte una mano sul gommone e cadrà in acqua simulando di essere in difficoltà con la voce e con i gesti. Il cane partendo da riva lo raggiunge e lo riporta a riva mediante l'imbracatura.

4) SUPER BONUS ESERCIZIO FACOLTATIVO: APPORTO DI SALVAGENTE – PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, Giudice di gara, figurante – SUPER BONUS MAX. 10 PUNTI

Una persona, caduta dal gommone simula di essere in difficoltà a circa 15 mt. dalla riva. il Figurante, su indicazione del Giudice stimolerà il cane battendo per tre volte una mano sul gommone e cadrà in acqua. Il Conduttore dovrà lanciare o far afferrare con la bocca al cane la cima di un salvagente che lo dovrà portare al pericolante, lasciandosi poi trasportare fino a riva. La cima del salvagente dovrà essere al massimo di 40 cm. Di lunghezza.

TOTALE PROVA CATEGORIA 3 – ESPERTI 90 + 10 PUNTI

CATEGORIA 2 – ELITE

Prove in acqua:

A - Polso dietro gommone (senza oggetti “distrazioni”)

PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, figurante – MAX. 30 PUNTI

Gommone posto a 30 metri parallelo alla riva. Il Figurante si posizionerà dietro a seconda da dove arriva il cane (segnalato dal personale sul gommone).

Il cane dovrà essere inviato al gommone, girando dietro per prendere per il polso il figurante e riportarlo a riva. Nessun oggetto in acqua, nemmeno la cima del gommone.

B - Due figuranti dopo 5 secondi uno inanimato

PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, 2 figuranti – MAX. 30 PUNTI

Gommone posto a 30 metri; i due Figuranti si tuffano posizionandosi a 20/25 metri l'uno dall'altro agitandosi (Figuranti animati).

Il cane viene inviato ai Figuranti e dopo 5 secondi il Giudice, su sorteggio, indica chi dei due figuranti debba simulare uno svenimento (figurante inanimato).

Il cane dovrà prima recuperare il figurante animato e dirigersi in seguito sul figurante inanimato per il recupero tramite polso. Per ogni binomio vi sarà il sorteggio sul comportamento dei due figuranti

C - Apporto di cima al letto galleggiante

PERSONALE SUL SUP: 1 figurante – MAX. 30 PUNTI

Il SUP posto a 30 metri parallelo alla riva con Figurante a bordo.

Il Figurante attira l'attenzione del cane

Il cane viene inviato al SUP con una cima in bocca ove il Figurante dovrà scambiare con il cane la consegna di un riportello con la cima ritornando a riva.

Il conduttore recupera tramite la cima il SUP

D - Avanti gira e vai al gommone

PERSONALE SUL GOMMONE: Addetto alla guida, 2 figuranti – MAX. 30 PUNTI

Gommone posto a 30 metri perpendicolare alla riva; il Figurante si tuffa posizionandosi a 20/25 metri parallelo al gommone. Guardando lo specchio d'acqua il gommone si posiziona a sinistra ed il Figurante a destra.

Il cane viene inviato da riva sul figurante per essere recuperato e successivamente inviato al gommone, mediante invito del secondo Figurante

SUPER BONUS ESERCIZIO FACOLTATIVO: POLSO SU MATERASSINO – MAX. 10 PUNTI

TOTALE PROVA CATEGORIA 2 – ELITE 90 + 10 PUNTI

CATEGORIA 1 – CAMPIONI

Prove in acqua:

2A - TRIANGOLO CON 2 FIGURANTI PARTENDO DALLA BARCA

Il conduttore è con il suo cane in una barca accanto ad una boa che segna 30mt. La seconda barca con i 2 figuranti supererà l'altra boa di 30 metri quindi il giudice darà il segnale al primo figurante di saltare in acqua e chiedere aiuto. 15 m più avanti il giudice darà il segnale al secondo figurante di saltare in acqua e stendersi come fosse privo di sensi con i piedi puntati verso il primo figurante. Quando entrambi i figuranti sono in acqua, il conduttore deve inviare il suo cane per primo verso il figurante rimasto cosciente; il cane deve passargli entro 0,5m per permettergli di attaccarsi a uno degli anelli dell'imbrago e farsi trainare. In seguito, il cane nuoterà verso il figurante incosciente trainando con sé il primo figurante. Giunto all'incosciente il cane lo afferra per il polso o la mano e riporta entrambi al conduttore sulla barca.

3B - IL FIGURANTE NASCOSTO

Un gommone si sposta perpendicolarmente alla riva per raggiungere la distanza di 50 metri. Giunto a 25 metri si sofferma e vengono posti in acqua due oggetti (disturbi) uno 5 metri a destra e uno 5 metri a sinistra, quindi, riprende il suo moto e raggiunge i 50 metri dove prende posizione. Un figurante incosciente entra in acqua dietro al gommone in posizione non visibile. Il cane non deve guardare mentre la barca, gli oggetti e il figurante vengono posti in posizione di partenza. Gli oggetti (disturbi) vengono estratti a sorte prima che l'esercizio abbia inizio tra: 1 giubbotto di salvataggio 1 salvagente 1 barca ancorata 1 riportello galleggiante. L'estrazione degli oggetti di disturbo sarà una e gli oggetti estratti varranno per tutti i concorrenti. Al segnale del giudice il conduttore invia il cane alla ricerca del figurante incosciente. Superati i disturbi il cane si troverà davanti al gommone e dovrà scegliere da che parte superarlo per raggiungere il figurante. Il pilota del gommone comunicherà la direzione al figurante, il quale si posizionerà disteso coi piedi in direzione del cane che lo afferrerà per il polso o per la mano con la bocca quindi lo riporterà al suo conduttore sulla spiaggia.

4B - SURFISTA CADUTO DALLA TAVOLA DA SURF

Il surfista si trova a 50 metri dalla spiaggia e chiede aiuto. Il conduttore è sulla spiaggia con il cane. Il giudice dà il segnale al conduttore di iniziare l'esercizio. Il cane nuota verso il surfista. Il surfista dà la corda del surf al cane, il quale la afferra e lo traina verso la spiaggia. Raggiunta la boa dei 30 m il surfista cadrà dalla sua tavola da surf e simulerà una perdita di coscienza rimanendo con i piedi in direzione del largo. Il conduttore chiederà al cane di lasciar cadere la corda della tavola da surf e di tornare per salvare il surfista. Il cane prende il polso o la mano dal surfista in bocca e lo riporta al conduttore sulla spiaggia.

5B – APPORTO DI CIMA ALLA BARCA

Cane e conduttore sono su un Gommone a 50 metri da riva.

A riva un figurante sbatte una cima. Il cane parte, va a riva, prende l'estremità della cima, si gira e torna alla barca dal suo conduttore. La cima può essere a rullo o della lunghezza di 4 metri.

Il figurante a riva dà la cima quando il cane ha le 4 zampe a terra.

6B - BARCA ALLA DERIVA CON PARTENZA DALLA BARCA

Il conduttore e il suo cane sono su una barca, a 30 metri di distanza c'è una seconda barca in difficoltà (motore in acqua ma spento). Il pilota è incosciente e resta steso sulla barca. L'estremità della corda della parte anteriore della barca è in acqua e il resto è a bordo. Nessuna chiamata dal pilota e nessun movimento della corda. Non appena il giudice dà il segnale di partenza, il cane deve saltare su ordine del suo conduttore e deve nuotare verso la seconda barca. Il cane afferra la corda e riporta la barca al suo conduttore. La corda deve essere consegnata nella mano. Quando il cane arriva, il figurante e il pilota assistono il conduttore che si occupa solo del suo cane. La seconda barca diventa problema del pilota e del figurante.

7C - IL TRIANGOLO CON SALVAGENTE E BARCA

Il conduttore e il cane sono sulla spiaggia. La barca passa parallela alla spiaggia a 30m. Il giudice dà il segnale al figurante di saltare in acqua e simulare una situazione di annegamento. La barca continua per 15m e si ferma. Al segnale del giudice, il conduttore lancia il salvagente in acqua (o lo consegna in bocca al cane) e invia il cane al figurante che sta annegando. Il cane si avvicinerà al figurante a meno di 0,50 m e il figurante si posizionerà all'interno del salvagente (senza afferrare gli anelli dell'imbracatura). A questo punto il secondo figurante nella barca chiamerà il cane che si dirigerà verso di lui trainando il salvagente. Arrivato alla barca, il cane consegnerà la corda del salvagente al figurante a bordo mentre quello all'interno del salvagente andrà da solo rapidamente nella barca. Il figurante a bordo darà poi la corda della barca al cane che dovrà riportarla al conduttore sulla riva. Come dovrebbe essere fatto lo scambio di corda: - L'aiutante mette la mano palmo in su sull'acqua e il cane consegna la corda - Se non la consegna, il suo conduttore dà un ordine di rilascio - Se non la consegna, il figurante farà una breve

e piccola tensione sulla corda del salvagente per provocare il rilascio. - Se non la consegna, il figurante gli offre uno scambio con la corda anteriore della barca

8C - SALVAGENTE PARTENDO DALLA BARCA

Due barche sono sulla spiaggia, nella prima ci sono il cane e il suo conduttore, nella seconda il figurante e un pilota. La prima barca è in linea con le due boe di marcatura dei 30 e 50 metri, mentre la seconda è leggermente al di fuori dell'altra linea di marcatura di 30 e 50 metri. Le due barche si dirigono verso il largo. La prima barca si ferma al segno dei trenta metri mentre la seconda supera il segno e rilascia il suo figurante. Dopo aver rilasciato il figurante, la seconda barca continua a navigare e raggiunge la boa di marcatura dei 50 metri situata nella linea della prima barca. Non appena il figurante cade in acqua, il conduttore lancia il salvagente e chiede al suo cane di portarlo al figurante che chiama e simula l'annegamento. La prima barca, quindi, riprende la sua rotta in linea retta per raggiungere la seconda barca che si trova alla boa di marcatura dei 50 metri situata nella sua linea di partenza. La prima barca va a recuperare la seconda mentre il cane lavora in modo indipendente. Il cane passa con il salvagente a meno di 0,5 m dal figurante, in modo che possa scivolare al suo interno (senza afferrare l'imbracatura). Il cane traina il salvagente e il figurante al conduttore che nel frattempo ha messo in sicurezza la seconda barca. Il figurante verrà issato per primo sulla barca e il cane in un secondo tempo.

9C - IL GIUBBOTTO DI SALVATAGGIO

Il conduttore e il cane sono nella prima barca a 30 metri dalla spiaggia. Una seconda barca passa a 30 m di distanza dalla prima e il giudice dà il segnale al figurante di saltare in acqua, il figurante simula una situazione di annegamento. Se il cane non si muove di propria iniziativa, il conduttore dà il comando di saltare in acqua, dopo l'autorizzazione del giudice. (il giubbotto di salvataggio non viene dato al cane prima che salti) Quando il cane è in acqua, il conduttore gli consegna il giubbotto di salvataggio (non gettato, richiamare il cane in caso di grande salto) e il cane porta il giubbotto di salvataggio al figurante che simula l'annegamento. Il cane si avvicinerà al figurante entro 0,50 m e gli consegnerà il giubbotto. Il figurante si prende il tempo di indossare il giubbotto di salvataggio per obbligare il cane ad aspettare. Il cane deve attendere fino a quando il figurante ha preso l'imbracatura (se il cane torna indietro nella direzione del suo conduttore durante l'attesa viene sanzionato) poi torna dal suo conduttore alla barca. Prima viene issato il figurante e dopo il cane. Il cane verrà tolto dall'acqua dopo il figurante, gli è consentito di girare intorno alla barca e, se necessario, potrà essere sollevato dalla parte opposta. Come dovrebbe essere fatta la consegna del giubbotto di salvataggio: - Il figurante mette la mano sull'acqua e il cane consegna il giubbotto di salvataggio di sua iniziativa - Se non lo consegna, il suo conduttore impartisce un ordine di rilascio - Se non lo consegna, il figurante farà una breve e piccola tensione sulla corda del giubbotto di salvataggio per provocare il rilascio.