



REGOLAMENTO RALLY OBEDIENCE

INFORMAZIONI GENERALI

La Rally è una disciplina sportiva aperta a tutti i cani meticci e non e conduttori di qualsiasi estrazione sociale, proponendosi come disciplina sportiva atta a favorire una corretta relazione fra cane e conduttore, relazione basata sulla reciproca fiducia, sul rispetto e sulla collaborazione, nonché a favorire la pratica sportiva e le relazioni sociali.

INTRODUZIONE

La Rally è uno sport in cui il cane e il conduttore completano un percorso progettato dall'Ufficiale di Gara. L'Ufficiale di Gara dice al conduttore di iniziare ed il cane ed il conduttore procedono con un'andatura normale attraverso un percorso di stazioni stabilite, che variano a seconda del livello. Ognuna di queste stazioni ha un cartello che fornisce le istruzioni relative all'esercizio che deve essere eseguito. Il binomio si muove continuamente ad un ritmo vivace ma normale con il cane sotto controllo sul lato sinistro del conduttore. È richiesta la collaborazione tra il binomio sia durante gli esercizi numerati sia nel percorso tra un cartello e l'altro. Dopo il segnale d'inizio dell'Ufficiale di Gara, il binomio è autonomo nel completare correttamente l'intera sequenza dei cartelli numerati. I conduttori sono autorizzati a parlare, lodare, incoraggiare il cane durante tutto il percorso. Il conduttore deve muoversi in modo naturale ed entrambe le braccia devono muoversi in modo naturale (non è consentito mantenere una mano ferma come target). In qualsiasi momento durante l'esecuzione, gli strattoni al guinzaglio, i comandi forti o aspri, i segnali intimidatori, il contatto con il cane o eventuali correzioni fisiche saranno penalizzati.

CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE

Potranno partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 6 mesi. Qualunque gara di Rally Obedience di qualunque grado, non è una gara a tempo. Ciò che conta per il giudizio e la classifica finale è il punteggio ottenuto. Il tempo è una variabile significativa solo ed esclusivamente per quanto concerne la parità di punteggio. Qualora vi fossero più punteggi uguali il binomio con il tempo inferiore risulterà vincente rispetto agli altri.



Le competizioni di Rally Obedience FIDASC devono essere organizzate da ASD/SSD regolarmente affiliate. I concorrenti devono essere in regola con il tesseramento annuale.

Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, 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 e/o cani.

Le femmine in estro sono ammesse e gareggeranno, dopo tutti gli altri concorrenti, onde evitare che la loro condizione possa compromettere la prova degli altri binomi.

Il cane durante la prova dovrà indossare esclusivamente il collare fisso o la pettorina (quelle da addestramento non devono essere usate come correzione). Il guinzaglio dovrà avere lunghezza idonea in modo tale che quando il cane è seduto al piede, il guinzaglio non crei tensione sul collo.

Il binomio NON può essere iscritto in più classi di lavoro durante la gara. Il cane potrà gareggiare al massimo con due conduttori diversi nella stessa giornata di gara.

I cani per partecipare devono essere microchippati e/o tatuati e iscritti all'anagrafe canina nazionale e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate. È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo l'Ufficiale di Gara può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.

Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare le iscrizioni oltre i termini e le modalità previste.

GRADI

Per i gradi GJHA, GJHE, GE, G1, G2 sono validi, per il passaggio di grado, i punteggi ottenuti tra 195 e 200 in almeno 3 gare con almeno 2 Ufficiali di Gara diversi. Salvo casi eccezionali, per i gradi GP, GE e GJHA gli Ufficiali di Gara proporranno uno stesso percorso e quindi anche la ricognizione verrà fatta per tutti e tre i gradi contemporaneamente. L'Ufficiale di Gara però potrà decidere di fare un percorso diverso per il grado GP nel caso in cui, ad esempio, ci siano cani molto giovani o alla prima esperienza di gara. In questi casi però, rimarrà l'uniformità dei gradi GE e GJHA.



GRADO PUPPY (GP): Aperto a tutti i cani che abbiano un'età compresa tra i 6 e i 12 mesi. La categoria non è obbligatoria ed il conduttore può scegliere di iniziare a gareggiare, partendo direttamente dal grado GE (ma non nel G1 saltando il GE). Se si comincia da questo grado, si può scegliere se continuare fino al compimento del 12° mese di vita del cane oppure passare, in ogni momento, nel grado GE. Se si decide di andare in GE e quindi fare la propria carriera in questo grado, il binomio non potrà passare in G1 prima del compimento dei 13 mesi di età del cane.

In questa classe la condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio a discrezione del conduttore.

Il passaggio in classe GE è obbligatorio dopo il superamento dei 12 mesi d'età.

Nel Grado Puppy si affronteranno 10 cartelli, compresi tra gli esercizi dal numero 1 al numero 27. Il numero totale dei cartelli stazionari non deve eccedere di 1/3 quelli totali.

Il cibo e i rinforzi possono essere utilizzati sempre durante tutta la gara ma non possono essere tenuti in mano o in bocca, bensì negli appositi contenitori o nelle tasche e presi soltanto al momento della gratificazione. Sono concessi saltellii ed abbaei del cane.

GRADO ESORDIENTE (GE): Aperto a tutti i cani che abbiano un'età superiore ai 6 mesi. La categoria non è obbligatoria. Il conduttore può scegliere di iniziare a gareggiare, partendo direttamente dal grado G1. Se il conduttore sceglie di iniziare la propria carriera nel grado GE, per passare in G1 dovrà conseguire il titolo di grado GE (vedi paragrafo sotto).

In questa classe la condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio a discrezione del conduttore.

Il titolo di grado GE e il passaggio di grado G1 avverrà dopo il superamento di 3 gare con 195 punti o superiori e con almeno giudizi da 2 Ufficiali di Gara diversi. Gli esordienti gareggeranno in un percorso formato da 10 cartelli, compresi tra gli esercizi dal numero 1 al numero 27. Il numero totale dei cartelli stazionari non deve eccedere di 1/3 quelli totali.

È opzionale premiare il cane.

GRADO 1 (G1): Aperto a tutti i cani che abbiano conseguito il titolo di grado GE, se sono partiti da questo grado, che abbiano compiuto i 13 mesi, se sono passati dal grado GP o se iniziano il loro percorso direttamente dal G1.

In questo grado la condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio a discrezione del conduttore. Il titolo di grado G1 e il passaggio di grado G2 avverrà dopo il superamento di 3 gare con 195 punti o superiori e con almeno giudizi da 2 Ufficiali di Gara diversi.

Nel grado G1 bisogna affrontare 15 cartelli compresi tra il numero 1 ed il numero 34.



Il numero totale dei cartelli stazionari non deve eccedere di 1/3 quelli totali. È possibile inserire una multistazione ed in questo caso i cartelli da affrontare nel percorso saranno 14. La multistazione è una stazione formata da due cartelli stazionari o da un cartello stazionario ed uno di movimento che vanno eseguiti consecutivamente e valgono come se fosse un'unica stazione. L'esercizio che si deve fare per ultimo, tra i due della multi stazione, determina se la stazione è di movimento o stazionaria. Nel caso si sbaglia uno dei due esercizi, si può ripetere solo l'esercizio sbagliato o entrambi. Il massimo delle penalità che si possono togliere in una stazione "multi cartello" è di 10 punti (non esecuzione), nel caso in cui non venga fatto nessuno dei due esercizi o venga saltata la stazione. Nel caso in cui venga fatto correttamente solo uno dei due esercizi, la penalità di 3 punti (esercizio mal eseguito). Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano una posizione in comune, ovvero che la fine del primo esercizio corrisponde all'inizio del secondo da effettuare. È opzionale premiare il cane.

GRADO 2 (G2): Aperto a tutti i cani che abbiano conseguito il titolo di grado 1. In questo grado la condotta deve essere effettuata senza guinzaglio e non è obbligatorio rinforzare nelle stazioni statiche.

Il titolo di grado G2 e il passaggio di grado G3 avverrà dopo il superamento di 3 gare con 195 punti o superiori e con almeno giudizi da 2 Ufficiali di Gara diversi.

Nel grado G2 bisogna affrontare 18 cartelli compresi tra il numero 1 ed il numero 55. Il numero totale dei cartelli stazionari non deve eccedere di 1/3 quelli totali.

È possibile inserire una o due multistazioni ed in questo caso i cartelli da affrontare nel percorso saranno 17 (con una multistazione) o 16 (con due multistazioni). La multistazione è una stazione formata da due cartelli stazionari o da un cartello stazionario ed uno di movimento che vanno eseguiti consecutivamente e valgono come se fosse un'unica stazione. L'esercizio che si deve fare per ultimo, tra i due della multi stazione, determina se la stazione è di movimento o stazionaria. Nel caso si sbaglia uno dei due esercizi, si può ripetere solo l'esercizio sbagliato o entrambi. Il massimo delle penalità che si possono togliere in una stazione "multi cartello" è di 10 punti (non esecuzione), nel caso in cui non venga fatto nessuno dei due esercizi o venga saltata la stazione. Nel caso in cui venga fatto correttamente solo uno dei due esercizi, la penalità di 3 punti (esercizio mal eseguito). Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano una posizione in comune, ovvero che la fine del primo esercizio corrisponde all'inizio del secondo da effettuare.

Nel percorso devono essere presenti almeno 4 cartelli compresi tra il 35 e 55. È opzionale premiare il cane.



GRADO 3 (G3): Aperto a tutti i cani che abbiano conseguito il titolo di grado G2.

In questo grado la condotta deve essere effettuata senza guinzaglio.

Nel grado G3 bisogna affrontare 20 cartelli (19 con 1 multistazione – 18 con 2 multistazioni) compresi tra il numero 1 ed il numero 64b. Il numero totale dei cartelli stazionari non deve eccedere di 1/3 quelli totali. Nel percorso devono essere presenti almeno 5 cartelli compresi tra 56 e 64b.

Per il grado G3, è possibile inserire nel percorso una o due stazioni “multi cartello”, vale a dire una stazione formata da due cartelli stazionari o da un cartello stazionario ed uno di movimento che vanno eseguiti consecutivamente e valgono come se fosse un’unica stazione. L’esercizio che da eseguire per ultimo tra i due della multi stazione determina se la stazione è di movimento o stazionaria. Nel caso si sbaglia uno dei due esercizi, si può ripetere solo l’esercizio sbagliato o entrambi. Il massimo delle penalità che si possono togliere in una stazione “multi cartello” è di 10 punti (non esecuzione), nel caso in cui non venga fatto nessuno dei due esercizi o venga saltata la stazione. Nel caso in cui venga fatto correttamente solo uno dei due esercizi, la penalità di 3 punti (esercizio mal eseguito). Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano una posizione in comune, ovvero che la fine del primo esercizio corrisponda all’inizio del secondo. Ad esempio, si possono abbinare i cartelli n. 56 ed il numero 58+58a; oppure il numero 47 ed il numero 2.

BONUS: L’Ufficiale di Gara comunicherà all’inizio del grado, prima della ricognizione, il bonus scelto per la gara. L’esecuzione del bonus (posizionato sempre alla fine del percorso) produce un punteggio massimo di 10 punti che vanno sommati a quelli ottenuti durante al percorso. Al termine del percorso, senza fermarsi, il binomio si dirige al punto dove l’Ufficiale di Gara ha posizionato il cartello di inizio del bonus. Il tratto compreso tra la fine del percorso di gara e l’inizio dell’esecuzione del bonus rientrano nella valutazione del bonus stesso. Pertanto nel caso in cui il cane dovesse non essere più sotto controllo, ad esempio si allontanasse dal conduttore, l’Ufficiale di Gara applicherà delle penalità tra quelle previste per il bonus, vale a dire di 5 o di 10 punti che andranno sottratte dai punti del bonus. Il binomio effettuerà il bonus in autonomia e la prova si conclude.

Un bonus effettuato in modo perfetto avrà un punteggio di 10 punti (da sommare al punteggio del percorso).

Un bonus mal eseguito otterrà un punteggio di 5 punti (da sommare al punteggio del percorso).

Un bonus non eseguito o eseguito in minima parte (meno del 50% del totale richiesto dall’esercizio), non assegnerà alcun punteggio.

L’Ufficiale di Gara comunicherà all’inizio del grado, prima della ricognizione, il bonus scelto per la gara.



Questi i bonus tra i quali l'Ufficiale di Gara potrà scegliere, da inserire in gara:

- a) CARTELLO 65: Seduto in marcia con richiamo
- b) CARTELLO 66: Terra in marcia con richiamo
- c) MULTISTAZIONI formate da 2 o 3 esercizi che possono essere tutti stazionari o tutti di movimento o misti (in questo caso i cartelli che si potranno utilizzare sono tutti fino al 64b)

GRADO VETERANO (GV): Aperto a tutti i cani che abbiano superato i 9 anni d'età, che siano affetti da patologie gravi che ne pregiudichino la performance in altre classi o a conduttori di età superiore ai 65 anni di età o affetti da patologie gravi che ne pregiudichino la performance in altre classi. L'accesso a questa categoria è facoltativo. In questo grado la condotta deve essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.

Nel grado GV bisogna affrontare 12 cartelli compresi tra i numeri 1 e 50 ed i numeri 56, 57-57a, 57-57b ed eccetto i cartelli numero 3, 19, 28, 29, 30, 36-36a, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47. All'interno del percorso, sono obbligatori 3 cartelli compresi tra il numero 35 e il numero 50. Il totale dei cartelli stazionari non deve eccedere di 1/4 quelli totali.

È possibile inserire fino a 2 multistazioni ed in questo caso i cartelli da affrontare nel percorso saranno 11 o 10. In questo grado, le multistazioni potranno essere formate solo da cartelli di movimento. Vanno eseguiti consecutivamente e valgono come se fosse un'unica stazione. Nel caso si sbagli uno dei due esercizi, si può ripetere solo l'esercizio sbagliato o entrambi. Il massimo delle penalità che si possono togliere in una stazione "multi cartello" è di 10 punti (non esecuzione), nel caso in cui non venga fatto nessuno dei due esercizi o venga saltata la stazione. Nel caso in cui venga fatto correttamente solo uno dei due esercizi, la penalità di 3 punti (esercizio mal eseguito). Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano una posizione in comune, ovvero che la fine del primo esercizio corrisponde all'inizio del secondo da effettuare.

Il cibo e i rinforzi possono essere utilizzati sempre durante tutta la gara ma non possono essere tenuti in mano o in bocca, bensì negli appositi contenitori o nelle tasche e presi soltanto al momento della gratificazione. Il tempo massimo per effettuare il percorso è 5 minuti. Sono concessi saltellii ed abbai del cane. È opzionale premiare il cane.

GRADO GIOVANE CONDUTTORE o JUNIOR HANDLER (GJH): È suddiviso in due gradi GJHA (Avviamento) e GJHE (Elite) ed è aperto a tutti i conduttori dagli 8 ai 18 anni compiuti. L'accesso ai Gradi GJH è obbligatorio per i conduttori dagli 8 ai 18 anni,



ma, una volta terminato il percorso dei due gradi (almeno 3 gare in GJHA e almeno 3 gare in GJHE con punteggio minimo di 195 punti) potranno decidere se proseguire in GJHE o continuare il percorso “normale”, partendo dal grado G1. Nel caso in cui, si scegliesse il percorso “normale”, non sarà più possibile per i conduttori tornare a gareggiare nei gradi GJH. Il cibo e i rinforzi possono essere utilizzati sempre durante tutta la gara ma non possono essere tenuti in mano o in bocca, bensì negli appositi contenitori o nelle tasche e presi soltanto al momento della gratificazione. Il tempo massimo di svolgimento del percorso è di 5 minuti. È opzionale premiare il cane.

GRADO JUNIOR HANDLER AVVIAMENTO (GJHA): In questo grado l'uso del guinzaglio è facoltativo. Il passaggio al grado GJHE avverrà dopo il superamento di 3 gare con almeno 195 punti. Per i bambini fino ai 13 anni di età è possibile avere in campo un aiuto, rappresentato da un istruttore, un genitore o qualsiasi persona che potrà accompagnare il binomio alla partenza e, in caso di difficoltà, aiutare il bambino durante il percorso. L'aiuto non potrà però entrare all'interno del percorso (ma dentro al campo di gara) e non dovrà dare in nessun caso comandi al cane. Nel grado GJHA bisogna affrontare 10 cartelli compresi tra il numero 1 ed il numero 27. È opzionale premiare il cane.

GRADO JUNIOR HANDLER ELITE (GJHE): In questo grado l'uso del guinzaglio è facoltativo. Il passaggio al grado G1 avverrà dopo il superamento di 3 gare con almeno 195 punti.

Nel grado GJHE bisogna affrontare 15 cartelli compresi tra il numero 1 ed il numero 34 e almeno tre tra i cartelli 35, 36-36a, 37-37a, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 50 e 51.

È possibile inserire fino a 2 multistazioni ed in questo caso i cartelli da affrontare nel percorso saranno 14 o 13. Le multistazioni sono formate da due cartelli stazionari o da un cartello stazionario ed uno di movimento che vanno eseguiti consecutivamente e valgono come se fosse un'unica stazione. L'esercizio che si deve fare per ultimo, tra i due della multistazione, determina se la stazione è di movimento o stazionaria. Nel caso si sbaglia uno dei due esercizi, si può ripetere solo l'esercizio sbagliato o entrambi. Il massimo delle penalità che si possono togliere in una stazione “multi cartello” è di 10 punti (non esecuzione), nel caso in cui non venga fatto nessuno dei due esercizi o venga saltata la stazione. Nel caso in cui venga fatto correttamente solo uno dei due esercizi, la penalità di 3 punti (esercizio mal eseguito). Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano una posizione in comune, ovvero che la fine del primo esercizio corrisponde all'inizio del secondo da effettuare.

È opzionale premiare il cane.



GRADO PRE-JUNIOR (GPJ): Aperta a tutti i conduttori con età inferiore agli 8 anni. In questo grado la condotta deve essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.

Il cibo e i rinforzi possono essere utilizzati sempre durante tutta la gara ma non possono essere tenuti in mano o in bocca, bensì negli appositi contenitori o nelle tasche e presi soltanto al momento della gratificazione. Non verranno posti limiti di tempo massimo.

I Pre-Junior possono essere accompagnati nel campo di gara, e per tutto il percorso, da un adulto, non necessariamente un genitore, purché di età superiore ai 18 anni.

Il percorso Pre-Junior avrà da 4 a 6 stazioni, scelti tra i seguenti esercizi: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 24, 40, 43, 46.

Gli eventuali accompagnatori dei Pre-Junior possono girare vicino ai conduttori ma al di fuori del percorso e incoraggiare o aiutare i bambini, senza però condurre o dare comandi al cane (in questo caso la penalità sarebbe Doppio Comando).

È opzionale premiare il cane.

GRADO SPECIAL (GJH2): Aperta a tutti i conduttori con gravi handicap che affronteranno un percorso "ad hoc". Gli istruttori/accompagnatori di questi concorrenti avviseranno preventivamente il centro che ospita la gara e quest'ultimo l'Ufficiale di Gara che potrà quindi preparare un percorso idoneo.

CAMPIONATI REGIONALI

Partecipando ad una gara di Rally Fidasc, disputata entro il 15 novembre di ogni anno, i binomi accumulano anche punti per il proprio Campionato Regionale. Indipendentemente dalla regione dove viene fatta la gara ciascun binomio accumulerà punti per il campionato della propria regione di appartenenza.

Ad esempio un atleta del Lazio che partecipa e gareggia in una gara Rally Fidasc in Toscana accumulerà punti per il campionato Regionale della regione Lazio.

Per ogni gara, i punti validi per i Campionati Regionali verranno assegnati come segue:

- per tutti i gradi, tranne il G3, verranno sommati i 3 punteggi più alti, dai 190 punti in su, di tutte le gare disputate fino al 15 novembre di ogni anno
- solo per il grado G3 verranno sommati i 3 punteggi più alti dai 200 punti in su di tutte le gare disputate fino al 15 novembre di ogni anno



CAMPIONI ITALIANI

Nel corso della Finale che si tiene ogni anno a Cattolica, verrà disputata una Finale di Rally Fidasc. Per partecipare i binomi dovranno aver fatto almeno 2 gare di Rally Fidasc nel corso del campionato che terminerà il 15 novembre di ogni anno.

I primi classificati di ciascun grado della Finale, saranno i Campioni Italiani Assoluti di Rally.

REGOLAMENTAZIONE GARE

- A. Il programma delle gare di Rally prevede una regolamentazione dei Gradi, descritta nel precedente capitolo.
- B. Il percorso di gara è stabilito dall'Ufficiale di Gara.
- C. Il tempo massimo di percorrenza del percorso di gara è di 4 minuti per i gradi GP, GE, G1, G2, G3 mentre è di 5 minuti per i gradi GJHA, GJHE e GV. Il Grado Pre-Junior non ha limiti di tempo massimo. Il cronometro verrà fatto partire al superamento da parte del binomio della linea immaginaria individuabile con il cartello "PARTENZA" e sarà fermato al superamento del cartello "ARRIVO". Qualora il concorrente, nella prova di gara, impieghi un tempo maggiore di quello indicato per ciascun Grado, riceverà un Non Qualificato (NQ).
- D. È fatto DIVIETO assoluto di entrare nel campo di gara se non chiamati. Prima dell'inizio della gara per ciascun Grado e per un tempo massimo di 10' minuti sarà possibile per i conduttori partecipanti (eventualmente anche accompagnati dal proprio capo club o insegnante) fare un giro di ricognizione all'interno del campo di gara SENZA CANE per memorizzare il percorso. Questa finestra temporale sarà scandita da un componente del Comitato di gara con un'unica chiamata di apertura/accesso al campo di gara; al termine del tempo stabilito, l'addetto all'operazione descritta darà un unico segnale e tutti i partecipanti dovranno lasciare immediatamente il campo di gara, pena l'esclusione dalla stessa anche se si sono attardati e non hanno potuto usufruire del tempo stabilito. Se vi fossero più di 20 binomi si organizzeranno gruppi da 20 dando a ciascun gruppo 10 min. di tempo per la ricognizione.
- E. L'Assistente addetto all'entrata e all'uscita dal campo di gara, durante lo svolgimento della medesima chiamerà il binomio all'entrata. Il concorrente dovrà avere ben visibile il numero di partecipazione (pettorale).



- F. Se il conduttore non si presenterà alla chiamata, l'Assistente di gara attenderà 30 secondi e procederà con la seconda chiamata. Se dopo la seconda chiamata, il conduttore non sarà ancora presente, il binomio potrà, se possibile, disputare la gara dopo gli altri partecipanti e prima dei cani in estro.
- G. Tutti i partecipanti dovranno aver effettuato la registrazione presso la segreteria entro e non oltre il termine di chiusura della stessa. Gli orari di apertura/chiusura della segreteria e l'orario di inizio gara, dovranno essere precisati sulla locandina della gara.
- H. Nelle prove di Rally, quando non specificato, il conduttore deve mantenere i cartelli alla propria destra.
- I. È concesso al conduttore di ripetere una stazione, ritenuta dallo stesso mal eseguita, per un massimo di 3 volte.
- J. Il cane durante l'esecuzione del percorso è sempre in condotta. Per condotta si intende quando il cane cammina parallelamente alla sinistra e con la spalla in linea con il ginocchio del conduttore ad una distanza non superiore a circa 30 cm.
- K. Dopo l'ingresso in campo, il binomio si posizionerà in un'area adibita a pre-ring, delimitata con appositi segni/coni predisposti dall'ente organizzatore. Nel pre-ring, il conduttore potrà utilizzare giochi, clicker, cibo o altri strumenti per preparare il cane alla gara, ma gli stessi dovranno essere portati all'esterno del pre-ring e del campo di gara prima di iniziare. Il tempo a disposizione nel pre-ring è di 30 secondi. Non appena il conduttore sarà pronto, si posizionerà in prossimità del cartello "PARTENZA" e attenderà il segnale d'inizio gara dato dall'Ufficiale di Gara e potrà compiere in totale autonomia l'intera prova.
- L. È fatto obbligo ai conduttori di tenere le ricompense destinate ai cani in appositi contenitori da tenere in cintura o all'interno delle tasche, in nessun caso può essere tenuto il cibo in vista, in mano o in bocca. Non è altresì consentito adescare il cane fingendo di avere del cibo in mano né avere l'indice, il medio e il pollice uniti nella classica posizione di presa. Non è consentito tenere il pugno chiuso durante la condotta.
- M. I premi in cibo potranno essere dati esclusivamente al termine di ogni esercizio con cartello stazionario. Sono ammessi, per tutta la durata della gara, rinforzi verbali per incoraggiare il cane durante lo svolgimento della prova. Le mani del conduttore non devono contenere cibo per tutta la



durata della gara, fatta eccezione dei momenti in cui il cibo verrà estratto per la gratificazione del cane. Un diverso comportamento potrebbe valere fino all'espulsione dalla gara stessa. Fanno eccezione i Gradi Veterani, Puppy, Pre-Junior e Junior Handler, dove le ricompense in cibo possono essere date durante tutto il percorso, oltre ai rinforzi verbali e di contatto fisico. Anche in quest'ultimo caso le ricompense non possono essere tenute in mano, ma estratte al momento della gratificazione.

- N. È penalizzato il doppio comando, ovvero un comando seguito dallo stesso comando o da un gesto con il medesimo valore. Può essere dato il comando verbale e gestuale in contemporanea. Un comando dato con un gesto e/o suono prolungato verrà considerato doppio comando. Verrà considerato doppio comando anche se il cane esegue il comando dopo 4 secondi.
- O. Se il cane, dall'entrata nel campo di gara e fino all'uscita (quindi compresi anche i momenti durante la preparazione in pre-ring ed il colloquio con l'Ufficiale di Gara a fine gara) dovesse urinare o defecare in campo riceverà un NQ.

GIUDIZI

1. TUTTI I GIUDIZI SONO INAPPELLABILI
2. Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, al momento in cui lo lasceranno
3. Le valutazioni ed i giudizi sono riportati nei capitoli successivi

ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA DI RALLY

Non c'è limite massimo al numero dei partecipanti per ogni grado. Si precisa però, che se anche solo in un grado vengono superati i 60 binomi, l'organizzatore dovrà provvedere a richiedere 2 Ufficiali di Gara o chiedere all'Ufficiale di Gara scelto se disponibile a giudicare Massimo 105 binomi. In caso di maggior numero di binomi bisognerà contattare obbligatoriamente un secondo Ufficiale di Gara e disporre di due campi, i binomi verranno distribuiti equamente nei campi di gara che dovranno essere contraddistinti.

Le Associazioni o Comitati che intendono organizzare una gara DEVONO seguire le seguenti direttive. Il Responsabile dell'organizzazione DEVE:



- A. avere un centro cinofilo affiliato FIDASC;
- B. essere in regola con il pagamento delle quote dell'anno sociale in corso;
- C. nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento della gara:
 - I. 1 medico veterinario di riferimento presente o reperibile durante la gara
 - II. 2 membri soci dell'associazione organizzatrice per predisporre una segreteria funzionante.
- D. mettere a disposizione del Comitato di Gara il materiale necessario agli esercizi:
 - I. 15 coni;
 - II. due salti da agility;
 - III. kit ufficiale di gara completo (cartelli + cartelli doppieni + partenza e arrivo e 20 numeri);
 - IV. metro, spray per erba o nastro
 - V. cartellette rigide per la trascrizione schede di valutazione
 - VI. due cronometri (obbligatori);
 - VII. porta cartelli
- E. procurarsi tutti i modelli necessari per lo svolgimento della prova (schede di valutazione)
- F. procurarsi i CARTELLI UFFICIALI
- G. procurarsi idonei supporti per sorreggere e numerare la progressione dei cartelli del percorso tali da rendere leggibili i cartelli e non essere pericolosi per i cani e/o conduttori. Non è consentito poggiare i cartelli a terra, ma devono sempre avere un supporto per renderli più leggibili. L'Ufficiale di Gara di gara valuterà se l'attrezzatura utilizzata è più o meno idonea e potrà richiederne la sostituzione o sistemazione

Il Responsabile dell'organizzazione dovrà procurarsi un campo regolamentare che misuri circa 18 x 25 metri, recintato, transennato o adeguatamente protetto per evitare intrusioni nel campo di gara. Le misure del campo dovranno essere specificate nella scheda di richiesta gara. Nel caso in cui le misure siano inferiori a quelle



specificate, il responsabile gare potrà respingere la richiesta di svolgimento della gara. Il luogo in cui si svolgerà la gara dovrà essere servito da servizi igienici per i partecipanti; la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore. Sono ammessi terreni in erba, moquette o altro fondo sintetico, che comunque non costituisca pericolo e/o possibilità di danneggiamento ai cuscinetti plantari del cane.

Tutta la documentazione dovrà essere vistata dall'Ufficiale di Gara e conservata dal Comitato Organizzatore per l'anno sociale di riferimento, in modo che sia disponibile in ogni momento in caso di verifica.

COMPENSI

L'Ufficiale di Gara riceverà il rimborso delle spese di viaggio, vitto ed eventuale alloggio ed una diaria di 50 euro per gare con iscritti fino a 60 binomi e 100 euro per gare con iscritti da 61 a Massimo 105 binomi, da parte dell'Associazione o Comitato organizzatore dell'evento.

COMITATO DI GARA

Il Comitato di gara sarà così composto:

- I. 1 Ufficiale di Gara
- II. 1 o più assistenti Ufficiale di Gara, presenti per coadiuvare l'Ufficiale di Gara e consolidare e portare a termine il proprio percorso di tirocinio; Gli assistenti Ufficiale di Gara vengono gestiti dall'Ufficiale di Gara in base alle proprie esigenze e proposti dall'Associazione organizzatrice
- III. 1 Assistente di campo, il quale dovrà:
 - a) fornire agli iscritti tutte le direttive impartite dall'Ufficiale di Gara
 - b) disporre il percorso così come indicato dall'Ufficiale di Gara
 - c) trascrivere i giudizi formulati dall'Ufficiale di Gara ove non ci fossero Ufficiali di Gara in assistentato
 - d) informare l'Ufficiale di Gara di eventuali anomalie o irregolarità che personalmente avesse constatato
 - e) cronometrare i tempi di gara



È fatto obbligo al personale delegato dall'organizzazione riferire all'Ufficiale di Gara di gara qualsiasi atteggiamento o atto, commesso nel terreno di gara e nelle aree limitrofe, contrario al benessere animale.

Nessun Ufficiale di Gara di gara potrà gareggiare o giudicare suoi cani condotti da terzi o giudicare persone dello stesso nucleo familiare.

Nessun Ufficiale di Gara potrà giudicare gare ufficiali organizzate dall'Associazione o Società nella quale insegna la Rally Obedience.

PUNTEGGI - QUALIFICHE - PENALITA'

Le prove di Rally Obedience sono percorsi ad accumulo di punti, che prevedono un tempo massimo di esecuzione.

In caso di parità di punteggio, per determinare il vincitore verrà considerato il minor tempo di percorrenza ottenuto in gara. Ogni binomio entra in gara con un punteggio di 200 punti ai quali andranno dedotti punti per eventuali errori commessi durante lo svolgimento della gara. Nel grado 3 potranno essere addizionati i punti derivati dall'esecuzione del bonus.

QUALIFICHE

Le qualifiche verranno assegnate secondo le seguenti tabelle:

GRADO	PUNTI	QUALIFICA
GP, GJH, GE, G1, G2, GV, GJH2	200	ECCELLENTE NETTO (EN)
	da 190 a 199	ECCELLENTE (ECC)
	da 180 a 189	MOLTO BUONO (MB)
	da 170 a 179	BUONO (B)
	inferiore a 170 o eliminazione	NON QUALIFICATO (NQ)
G3	da 206 a 210	ECCELLENTE NETTO (EN)
	da 200 a 205	ECCELLENTE (ECC)
	da 190 a 199	MOLTO BUONO (MB)
	da 170 a 189	BUONO (B)
	inferiore a 170 o eliminazione	NON QUALIFICATO (NQ)



PENALITA'

Ciascuna penalità verrà indicata dall'ufficiale di gara alzando la mano.

È prevista la detrazione di punti durante l'esecuzione di ogni esercizio e durante la condotta di gara nei seguenti casi:

PENALITA' E PUNTI DA DETRARRE		QUANDO
-10 PUNTI	Mancato svolgimento dell'esercizio	Esercizio totalmente non svolto o svolto dalla parte sbagliata <ul style="list-style-type: none"> - 360° a dx invece che a sx e viceversa - Spirale eseguita dalla parte sbagliata
	Guinzaglio usato per correzione	Il guinzaglio viene utilizzato per correggere la condotta del cane
-5 PUNTI	Rinforzo usato come stimolo fino ad un max di 3 volte	Per svolgere un esercizio viene utilizzato il rinforzo come stimolo. Se viene usato per più di tre volte si assegnerà un NQ
	Correzione forzata	Quando il conduttore esegue una correzione forzata sul cane durante lo svolgimento dell'esercizio (dando ginocchiate o calcetti, etc.)
	Mancato controllo sul cane	Durante il percorso di gara se il cane si allontana dal conduttore durante la condotta per più di 3 metri. Se succede per più di tre volte verrà assegnato un NQ
	Mancata posizione "in piedi" nel cartello n. 30	Se il cane non accenna minimamente ad alzarsi dopo aver eseguito il seduto.
	Esercizio svolto al contrario	Se i cartelli 24 (Serpentina solo andata), 25 (Serpentina andata-ritorno) e 35 (off-set Figura 8) vengono svolti al contrario
-3 PUNTI	Esercizio mal eseguito o eseguito parzialmente	Esercizio non eseguito correttamente o eseguito correttamente in solo una delle sue parti (esempio rimessa a dx invece che a sx o viceversa)
	Andatura veloce o lenta non eseguita	All'andatura veloce o lenta, il binomio non esegue il cambio di velocità
	Ripetizione esercizio	Il conduttore, a sua discrezione, ripete una stazione. È possibile ripetere l'esercizio per un massimo di tre volte



<p>-3 PUNTI</p>	<p>Largo nei 180°, 270°, 360°</p>	<p>Il binomio si allontana dai cartelli più di un metro (in condotta o durante l'esecuzione degli esercizi). L'esecuzione dei cartelli dal n°6 al n°13 dovrà avvenire entro un raggio massimo di 100 cm. dal cartello per i cani con altezza al garrese minore o uguale a 43 cm., e entro un raggio di 110 cm. dal cartello per i cani con altezza al garrese superiore a 43 cm. L'organizzazione dovrà segnare questi limiti massimi sul terreno con punti fatti con vernice o gesso. Questa penalità si applica nel caso in cui, durante la svolta, sia il conduttore sia il cane escono dall'area delimitata dai punti</p>
<p>-2 PUNTI</p>	<p>Rinforzo dato per sbaglio</p> <p>Doppio comando</p>	<p>Il cane viene premiato dove non previsto</p> <p>È penalizzato il doppio comando, ovvero un comando seguito dallo stesso comando o da un gesto con il medesimo valore. Se, dopo che il conduttore ha dato un comando al cane (vocale e/o gestuale), quest'ultimo non accenna ad eseguirlo e rimane immobile senza iniziare in alcuno modo l'esercizio richiesto ed il conduttore non ripete il comando e rimane comunque fermo, l'Ufficiale di Gara darà ugualmente un doppio comando passati 4 secondi.</p> <p>Nei cartelli di movimento non c'è il doppio comando. Nei front DX o SX avanza il doppio comando c'è solo nel front. Comunque, anche se fosse stazionario non si deve penalizzare la ripetizione del comando per tornare al piede ma solo se non si siede quando è arrivato al piede</p>
<p>-2 PUNTI</p>	<p>Adescamento</p> <p>Abbattimento cono, asta o salto</p> <p>Piegamento eccessivo nei gradi 2 e 3</p>	<p>Il binomio deve effettuare il percorso in condotta, muovendosi in maniera naturale, usando anche movimenti degli arti superiori. Sarà penalizzato chi utilizzerà gli arti superiori come esche (ad esempio pugno chiuso, mano chiusa per indicare un'esca, mano fissa in una parte del corpo, mano tenuta nella tasca dei premi)</p> <p>Si applica per ogni effettivo abbattimento da parte di un cane di un cono, un'asta o un salto</p> <p>Il conduttore nei gradi G2 e G3 si piega oltre i 90° o si abbassa eccessivamente per far eseguire il terra al cane</p>



-1 PUNTO	Lievi imperfezioni nell'esecuzione dell'esercizio	Seduto al piede storto non allineato col conduttore; Cane che non mantiene la posizione richiesta dal conduttore (es. si mette seduto dopo aver effettuato il terra)
	Distante/largo dai cartelli	Il cane o il conduttore si allontanano dai cartelli più di un metro (in condotta o durante l'esecuzione degli esercizi). L'esecuzione dei cartelli dal n°6 al n°13 dovrà avvenire entro un raggio massimo di 100 cm. dal cartello per i cani con altezza al garrese minore o uguale a 43 cm., e entro un raggio di 110 cm. dal cartello per i cani con altezza al garrese superiore a 43 cm. L'organizzazione dovrà segnare questi limiti massimi sul terreno con punti fatti con vernice o gesso. Questa penalità si applica nel caso in cui, durante la svolta, sia il conduttore con entrambi i piedi o il cane con le quattro zampe escono dall'area delimitata dai punti
	Il cane salta addosso	Il cane salta sul conduttore ad esempio durante la rimessa al piede; Al termine di un esercizio con un fronte, il cane salta sul conduttore
	Esercizio svolto con il cartello a sx (compresi cartelli Partenza ed Arrivo)	Quando si esegue l'esercizio con il cartello dalla parte sbagliata
	Piegamento eccessivo in tutti gradi tranne G2 e G3	Il conduttore nei gradi GJH, GP, GE, G1 e GV si piega oltre i 90° o si abbassa eccessivamente per far eseguire il terra al cane
	Parlare eccessivamente	Non è consentito, durante il percorso, parlare al cane con termini o frasi non inerenti al percorso stesso o che non siano di rinforzo o incoraggiamento verso il cane. Ogni frase al di fuori di tale contesto verrà penalizzata
	Scavalcare cartelli o coni	Non è consentito scavalcare i cartelli o i coni di spirali, serpentine e off-set
	Allontanamento del cane dal conduttore	Se il cane si allontana dal conduttore per più di 30 cm (e non più di tre metri, altrimenti si applica la penalità da 5 punti) o si ferma ad annusare (in modo insistente e senza rispondere all'eventuale richiamo). La penalità è assegnabile fino ad un massimo di 3 punti che può rientrare anche nella Condotta Mal Eseguita, assegnata a fine percorso



-1 PUNTO	Rimessa al piede	Il cane anticipa o si trova più avanti del conduttore e quindi quest'ultimo lo richiama al piede; Nei pivot il cane non esegue un movimento girando il posteriore, ma per effettuare la svolta, fa una rimessa al piede
	Cibo che cade a terra o rinforzo appoggiato a terra	Al termine degli esercizi stazionari non è permesso premiare il cane poggiando il cibo a terra; Se durante lo svolgimento del percorso, il conduttore fa cadere del cibo a terra
	Esercizio frontale al cartello	I cartelli devono stare a dx. L'esecuzione dell'esercizio non deve essere fatta di fronte al cartello
DA -1 a -6	Condotta mal eseguita	Se la distanza tra cane e conduttore è superiore ai 30 cm e la posizione del cane non è parallela al conduttore; Se il cane si ferma ad annusare e/o annusa continuamente a terra; Se il cane abbaia eccessivamente o se saltella in modo insistente e disturba la corretta esecuzione della condotta. La detrazione da 1 a 6 punti di penalità può essere data dall'Ufficiale di Gara a fine percorso valutando se la condotta è stata mal eseguita per almeno la metà del percorso

ELIMINAZIONE

L'eliminazione è prevista in caso di:

1. problemi di comportamento del cane (nel corso della gara un cane che tenta di mordere o attacca persone e/o cani è escluso per decisione dell'Ufficiale di Gara da tutte le prove del giorno;
2. mancato controllo sul cane durante il percorso di gara. Se il cane si allontana dal conduttore per più di tre volte, verrà assegnato un NQ;
3. conduttore che tocca il cane per correggerne le posizioni in modo violento;
4. Correzioni brusche con il guinzaglio, comportamenti violenti anche verbali del conduttore o tono violento del conduttore verso il cane;
5. rinforzo usato come stimolo (conduttore con cibo in mano, non mentre sta gratificando) per più di tre stazioni;



6. comportamento scorretto o lesivo del conduttore nei confronti di persone e/o di cani propri o di altri concorrenti;
7. deiezioni nel campo di gara (compreso il pre-ring) prima, durante ed al termine della prova.
8. Superamento del tempo Massimo di gara (tranne GPJ non previsto limite di tempo)
9. problemi di comportamento del cane (nel corso della gara un cane che tenta di mordere o attacca persone e/o cani è escluso per decisione dell'Ufficiale di Gara da tutte le prove del giorno;
10. mancato controllo sul cane durante il percorso di gara. Se il cane si allontana dal conduttore per più di tre volte, verrà assegnato un NQ;
11. conduttore che tocca il cane per correggerne le posizioni in modo violento;
12. Correzioni brusche con il guinzaglio, comportamenti violenti anche verbali del conduttore o tono violento del conduttore verso il cane;
13. rinforzo usato come stimolo (conduttore con cibo in mano, non mentre sta gratificando) per più di tre stazioni;
14. comportamento scorretto o lesivo del conduttore nei confronti di persone e/o di cani propri o di altri concorrenti;
15. deiezioni nel campo di gara (compreso il pre-ring) prima, durante ed al termine della prova.
16. Superamento del tempo Massimo di gara (tranne GPJ non previsto limite di tempo)

CRITERI di GIUDIZIO

- I. L'Ufficiale di Gara può allontanare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile nei confronti del cane o delle persone (Ufficiale di Gara compreso).
- II. L'Ufficiale di Gara può prendere provvedimenti in merito a maltrattamenti fisici e verbali. I procedimenti potranno essere messi in atto a carico dell'interessato.
- III. L'Ufficiale di Gara ha facoltà di interrompere la prova di un binomio



che a suo giudizio non sia in grado di eseguirla.

- IV. Nell'eventualità in cui l'Ufficiale di Gara riscontri difficoltà esecutive, potrà interrompere lo svolgimento di un esercizio, ma consentire al binomio di portare a termine la prova.
- V. Durante lo svolgimento degli esercizi l'Ufficiale di Gara ed i suoi collaboratori dovranno mantenere una distanza dal binomio tale per cui il rilevamento di situazioni descritte nel presente regolamento siano davvero possibili senza creare intralcio o fastidio al binomio concorrente.
- VI. Il giudizio della prova comincia dopo che il binomio oltrepassa il cartello di "PARTENZA" e termina quando il binomio supera il cartello di "ARRIVO". In ogni caso il binomio può iniziare dopo il consenso dell'Ufficiale di Gara.
- VII. Se il cane sporca in pre-ring, si può far girare comunque il concorrente dicendogli però che è eliminato.
- VIII. I giochi devono rimanere fuori dal campo dopo aver fatto il pre-ring
- IX. In tutti i gradi (tranne G2 e G3, dove è obbligatorio senza) il guinzaglio è facoltativo

Le misure del salto da agility devono rispettare la seguente tabella:

Cani di taglia piccola e media (altezza al garrese <43 cm)	Altezza del salto 20 cm
Cani di taglia grande (altezza al garrese >43 cm)	Altezza del salto 40 cm



DESCRIZIONE CARTELLI E LORO ESECUZIONE

(S=stazionario M=di movimento)

	<p>PARTENZA. Affiancato ad un conetto posto ad una distanza di 1,5 mt. indica la linea immaginaria superata la quale inizierà il percorso ed il cronometraggio della gara</p>
	<p>ARRIVO. Affiancato ad un conetto posto ad una distanza di 1,5 mt. indica la linea immaginaria superata la quale terminerà il percorso ed il cronometraggio della gara</p>

ESERCIZI DI GRADO 1

	<p>CARTELLO 1. il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 2. il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore richiede al cane di assumere la posizione di terra</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 3. il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assumere la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore richiede al cane di assumere la posizione di terra e in seguito di seduto al piede</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 4. il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assumere la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore lasciando il cane in resta gli gira intorno in senso antiorario e torna nella posizione iniziale</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 5. il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assumere la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore richiede al cane di assumere la posizione di terra e lasciandolo in resta gli gira intorno in senso antiorario e torna nella posizione iniziale</p>	<p>S</p>




	<p>CARTELLO 6. Superato il cartello il binomio esegue una svolta a destra di 90°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 7. in prossimità del cartello il binomio esegue una svolta a sinistra di 90°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 8. Utilizzando il cartello come perno il binomio esegue una rotazione a destra di 180°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo due volte in un percorso</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 9. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 180°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso.</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 10. Utilizzando il cartello come perno il binomio esegue una rotazione a destra di 270°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo due volte in un percorso</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 11. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 270°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo due volte in un percorso</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 12. Utilizzando il cartello come perno il binomio esegue una rotazione a destra di 360°</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 13. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 360°</p>	<p>M</p>



	<p>CARTELLO 14. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di andare al piede facendolo passare dietro alla sua destra. Senza farlo sedere riparte in condotta</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 15. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di tornare al piede facendolo passare dallo stesso lato. Senza farlo sedere riparte in condotta</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 16. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di andare al piede facendolo passare dietro alla sua destra. Dopo che il cane si è seduto al piede riparte in condotta</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 17. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di tornare al piede facendolo passare dallo stesso lato. Dopo che il cane si è seduto al piede riparte in condotta</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 18. Superato il cartello il binomio deve mantenere in condotta una andatura lenta fino a quando non trova il cartello di andatura normale</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 19. Superato il cartello il binomio deve mantenere in condotta una andatura veloce (almeno al trotto) fino a quando non trova il cartello di andatura normale</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 20. Superato il cartello il binomio deve riassumere in condotta una andatura normale. Questo cartello deve essere affiancato ad un altro cartello</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 21. Superato il cartello il binomio esegue in senso orario una spirale formata da tre coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro scartando un cono ad ogni passaggio affrontando per primo il cono più lontano</p>	<p>M</p>



	<p>CARTELLO 22. Superato il cartello il binomio esegue in senso antiorario una spirale formata da tre coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro scartando un cono ad ogni passaggio affrontando per primo il cono più lontano</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 23. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Il conduttore avanza quindi di un passo, poi di due e in fine di tre attendendo ad ogni fermata che il cane si sieda al piede</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 24. Superato il cartello il binomio affronta uno slalom di sola andata costituito da quattro coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro tenendo il primo cono sulla sinistra</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 25. Superato il cartello il binomio affronta uno slalom di andata e ritorno costituito da quattro coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro tenendo il primo cono sulla sinistra</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 26. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore effettua una rotazione di 90° a destra il cane spostando il posteriore deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 27. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore effettua una svolta di 90° a destra facendo un passo in avanti. Il cane spostandosi deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 28. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore effettua una rotazione di 90° a destra e il cane spostando il posteriore deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 29. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore effettua una svolta di 90° a sinistra facendo un passo in avanti. Il cane spostandosi deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p>S</p>



	<p>CARTELLO 30. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore richiede al cane di assumere la posizione in piedi su quattro zampe</p>	S
	<p>CARTELLO 31. Utilizzando o meno il cartello come perno il binomio esegue una rotazione di 180° a destra, percorre poi due-tre passi e ne esegue una successiva di 180° a sinistra</p>	M
	<p>CARTELLO 32. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione di 180° a sinistra, percorre poi due-tre passi e ne esegue una successiva di 180° a destra</p>	M
	<p>CARTELLO 33. Durante la condotta, in prossimità del cartello, il cane effettua un giro intorno al conduttore in senso orario per tornare prontamente al piede e proseguire la condotta</p>	M
	<p>CARTELLO 34. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di sedersi di fronte. Successivamente il conduttore lasciando il cane seduto va a posizionarsi alla sua destra ruotando di 180° e riparte in condotta</p>	M

ESERCIZI DI GRADO 2

	<p>CARTELLO 35. Superato il cartello il binomio percorre in condotta una figura a forma di otto passando attraverso quattro coni posizionati a 3 mt. di distanza tra loro a formare un quadrato. Entrando alla sinistra del cono indicato come ingresso si dirige al cono opposto girandoci intorno di 180° tenendolo sulla sinistra, torna al cono d'ingresso girandoci intorno di 180° tenendolo sulla sinistra ed esce passando alla sinistra del cono opposto</p>	M
	<p>CARTELLO 36. Questo cartello è sempre abbinato al 36A. Indica al conduttore di fermarsi e lasciare il cane nella posizione seduto resta e di dirigersi al cartello 36A per proseguire l'esercizio</p>	



	<p>CARTELLO 36A. Questo cartello è sempre abbinato dal cartello 36. E' posizionato a circa 3 mt. e angolato di 1-2 mt. a destra o a sinistra rispetto al cartello 36. Il conduttore al cartello si gira di 180° in direzione parallela al cane ma non in direzione del cane e lo chiama al fronte. Il cane dopo essersi seduto al fronte viene rimesso al piede facendolo girare indifferentemente alla destra o alla sinistra del conduttore</p>	S
	<p>CARTELLO 37. Questo cartello è sempre abbinato al 37A. Indica al conduttore di fermarsi e lasciare il cane nella posizione seduto resta e di dirigersi al cartello 37A per proseguire l'esercizio</p>	
	<p>CARTELLO 37A. Questo cartello è sempre abbinato dal cartello 37. E' posizionato a circa 3 mt. dal cartello 37. Il conduttore al cartello si gira di 180° di fronte al cane e lo chiama al fronte. Il cane dopo essersi seduto al fronte viene rimesso al piede facendolo girare indifferentemente alla destra o alla sinistra del conduttore</p>	S
	<p>CARTELLO 38. Superato il cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto in automatico o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° e il cane lo segue riposizionandosi seduto al piede</p>	S
	<p>CARTELLO 39. Superato il cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto in automatico o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° e il cane lo segue riposizionandosi seduto al piede</p>	S
	<p>CARTELLO 40. Superato il cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto in automatico o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° e il cane lo segue senza risedersi. Entrambi poi avanzano verso il cartello successivo</p>	M
	<p>CARTELLO 41. Superato il cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto in automatico o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° e il cane lo segue senza risedersi. Entrambi poi avanzano verso il cartello successivo</p>	M
	<p>CARTELLO 42. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di posizionarsi seduto al fronte. Indietreggia poi di un passo e si ferma, di due passi e si ferma, di tre passi e si ferma. Ad ogni fermata il cane deve assumere la posizione di seduto al fronte. Successivamente il conduttore rimette il cane al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra</p>	S



	<p>CARTELLO 43. Il conduttore senza fermarsi e a passo veloce invia il cane a saltare un ostacolo posto a 4 mt. dal cartello mantenendo una traiettoria di 2 mt. di distanza dal salto richiamando successivamente il cane al piede dopo il salto continuando la condotta a passo normale. La distanza dei 2 mt. può essere indicata per terra</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 44. Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assumere la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Lasciato il cane nella posizione di seduto resta il conduttore si allontana di corsa e dopo due/tre passi richiama il cane al fronte favorendone il posizionamento e si ferma. Successivamente il conduttore rimette il cane al piede passano indifferentemente da destra o da sinistra</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 45. Il binomio in prossimità del cartello richiede al cane di assumere la posizione di terra senza passare per il seduto. Successivamente il binomio riprende la condotta</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 46. Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assumere la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore richiede al cane di seguirlo con andatura veloce la quale verrà mantenuta fino al raggiungimento del cartello 20 (andatura normale) che in questo caso verrà utilizzato non affiancato ad altri cartelli. Possono essere inserite altre stazioni prima del cartello 20</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 47. Il binomio in prossimità del cartello richiede al cane di assumere la posizione di seduto in automatico o su comando. Il conduttore fa quindi un passo a destra e si ferma richiedendo al cane di eseguire un nuovo seduto al piede. Successivamente il binomio riprende la condotta</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 48. Superato il cartello il binomio effettua un passo laterale a destra e prosegue al cartello successivo</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 49. In prossimità del cartello il conduttore senza fermarsi ruota a sinistra di 180° mentre il cane effettua un giro a destra intorno al conduttore posizionandosi alla sua sinistra. Sempre in condotta avanzano quindi entrambi verso il cartello successivo nella direzione opposta di marcia.</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 50. Il conduttore senza fermarsi gira a sinistra di 180° mentre il cane effettua un giro a destra intorno al conduttore posizionandosi al piede alla sua sinistra e avanzano entrambi in condotta nella direzione opposta. Dopo aver fatto 2-3 passi il conduttore esegue nuovamente una rotazione a sinistra di 180° mentre il cane effettua un giro a destra intorno al conduttore posizionandosi al piede alla sua sinistra. Senza fermarsi avanzano quindi verso il cartello successivo</p>	<p>M</p>



	<p>CARTELLO 51. Il binomio si ferma in corrispondenza del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede, in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore richiede al cane di assumere prima la posizione in piedi e dopo la posizione di terra</p>	S
	<p>CARTELLO 52. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede, in automatismo o su comando. Il binomio effettua un passo in avanti e il cane assume la posizione di in piedi, poi effettua due passi in avanti e il cane assume la posizione di seduto, poi effettua tre passi in avanti e il cane assume la posizione di terra</p>	S
	<p>CARTELLO 53. In prossimità del cartello il conduttore mette il cane in posizione seduto al fronte poi esegue un passo all'indietro e si ferma facendo assumere al cane la posizione di in piedi, due passi all'indietro facendo assumere al cane la posizione di seduto, tre passi all'indietro facendo assumere al cane la posizione di terra. Successivamente, il conduttore rimette il cane al piede e seduto, facendolo passare indifferentemente a destra o a sinistra</p>	S
	<p>CARTELLO 54. Il binomio si ferma in corrispondenza del cartello e il cane assume la posizione seduto al piede in automatismo o su comando. Effettuano quindi un pivot 90° a destra e il cane deve assumere la posizione in piedi, effettuano un altro pivot 90° a destra e il cane deve assumere la posizione di seduto, effettuano un altro pivot 90° a destra e il cane deve assumere la posizione terra. Questo esercizio può essere svolto utilizzando il cartello come perno oppure di fianco al cartello, a scelta del conduttore</p>	S
	<p>CARTELLO 55. Il binomio si ferma in corrispondenza del cartello e il cane assume la posizione seduto al piede in automatismo o su comando del conduttore. Effettuano quindi un pivot 90° a sinistra e il cane assume la posizione in piedi, effettuano un altro pivot 90° a sinistra e il cane assume la posizione di seduto, viene effettuato un altro pivot 90° a sinistra e il cane assume posizione terra</p>	S

ESERCIZI DI GRADO 3

	<p>CARTELLO 56. In prossimità del cartello in condotta il conduttore richiede al cane di fermarsi in piedi e senza esitare compie un giro intorno al cane in senso antiorario per poi riposizionarsi alla sua destra ed insieme riprendono la condotta</p>	S
	<p>CARTELLO 57. Questo cartello è sempre abbinato al 57A o al 57B. In prossimità del cartello in condotta il conduttore richiede al cane di fermarsi in piedi-resta e prosegue al cartello successivo posizionato a circa due-tre metri di distanza</p>	





	<p>CARTELLO 57A. Il conduttore si ferma in prossimità del cartello e si gira di fronte al cane e lo chiama al piede. Senza farlo sedere ripartono in condotta</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 57B. Il conduttore si ferma in prossimità del cartello e si gira di fronte al cane e lo chiama al piede. Dopo averlo fatto sedere in posizione al piede ripartono in condotta</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 58. Questo cartello è sempre abbinato al 58A. In prossimità del cartello in condotta il conduttore richiede al cane di fermarsi in piedi-resta e prosegue al cartello successivo posizionato a circa tre metri di distanza</p>	
	<p>CARTELLO 58A. Il conduttore si ferma in prossimità del cartello e si gira di fronte al cane. Successivamente gli richiede di eseguire in ordine un terra e un seduto a distanza per poi richiamarlo al fronte. Rimette quindi il cane seduto al piede facendolo girare indifferentemente a destra o a sinistra</p>	<p>S</p>
	<p>CARTELLO 59. in prossimità del cartello senza interrompere la condotta il binomio effettua tre passi camminando all'indietro senza mai far sedere il cane e riprende poi la condotta</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 60. Questo cartello è sempre abbinato al 60A o al 60B. Il binomio si ferma a circa tre-cinque mt. di fronte al salto in posizione centrale. Il conduttore si dirige quindi al cartello successivo posto dalla parte opposta del salto a circa tre-cinque mt. in posizione centrale lasciando il cane in posizione seduto-resta</p>	
	<p>CARTELLO 60A. Il conduttore in prossimità del cartello si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e senza farlo sedere ripartono insieme in condotta</p>	<p>M</p>
	<p>CARTELLO 60B. Il conduttore in prossimità del cartello si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e dopo averlo fatto sedere ripartono insieme in condotta</p>	<p>S</p>



	<p>CARTELLLO 61. Questo cartello è sempre abbinato al 61A o al 61B. Il binomio si ferma in prossimità del cartello posto a circa tre-cinque metri dal salto e a circa due mt. alla sua destra. Il conduttore si dirige quindi al cartello successivo posizionato dalla parte opposta del salto a circa tre-cinque mt. in posizione laterale lasciando il cane in posizione seduto-resta</p>	
	<p>CARTELLLO 61A. Il conduttore in prossimità del cartello si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e senza farlo sedere ripartono insieme in condotta</p>	M
	<p>CARTELLLO 61B. Il conduttore in prossimità del cartello si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e dopo averlo fatto sedere ripartono insieme in condotta</p>	S
	<p>CARTELLLO 62. Superato il cartello il binomio gira di 90° a destra. Dopo aver fatto uno-due passi il conduttore richiede al cane di eseguire un terra in marcia e riprendono poi insieme la condotta</p>	M
	<p>CARTELLLO 63. In prossimità del cartello il binomio gira di 90° a sinistra. Dopo aver fatto uno-due passi il conduttore richiede al cane di eseguire un terra in marcia e riprendono poi insieme la condotta</p>	M
	<p>CARTELLLO 64. Questo cartello è sempre abbinato al 64A o al 64B. Indica al conduttore di fermarsi e lasciare il cane nella posizione seduto resta e di dirigersi al cartello successivo posto a cinque-sei mt. per proseguire l'esercizio</p>	
	<p>CARTELLLO 64A. In prossimità del cartello il conduttore si gira di fronte al cane e lo chiama verso di se. Quando questo si trova a circa metà strada gli richiede di mettersi a terra e successivamente lo posiziona seduto al fronte. Da questa posizione lo rimette al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e senza farlo sedere ripartono insieme in condotta</p>	M
	<p>CARTELLLO 64B. In prossimità del cartello il conduttore si gira di fronte al cane e lo chiama verso di se. Quando questo si trova a circa metà strada gli richiede di mettersi a terra e successivamente lo posiziona seduto al fronte. Da questa posizione lo rimette al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e dopo averlo fatto sedere ripartono insieme in condotta</p>	S



ESERCIZI BONUS

	<p>CARTELLO 65. Durante la condotta il conduttore senza fermarsi chiede al cane di assumere la posizione di seduto. Dopo circa 3-4 passi richiama il cane al piede e proseguono insieme in condotta</p>	M
	<p>CARTELLO 66. Durante la condotta il conduttore senza fermarsi chiede al cane di assumere la posizione di terra. Dopo circa 3-4 passi richiama il cane al piede e proseguono insieme in condotta</p>	M