



Grand Prix FIDASC

di cinofilia sportiva



Regole generali	2
Regole generali per la composizione delle squadre e per la sostituzione dei componenti	2
Moduli di registrazione delle squadre	3
Agility Dog	4
Composizione della squadra	4
Fase qualificatoria	4
Svolgimento della finale	4
Rally O'	6
Composizione della squadra	6
Fase selettiva	6
Svolgimento della finale	6
Obedience	8
Composizione della squadra	8
Fase selettiva	8
Svolgimento della finale	8
Nosework	10
Composizione della squadra	10
Svolgimento della finale	10
Hoopers	10
Composizione della squadra	10
Fase selettiva	11
Svolgimento della finale	11
BONUS	12
Finale Trofeo Grand Prix Fidasc	12
Generalità	13
Dog Balance	13
Composizione della squadra	13
Fase selettiva	14
Svolgimento della finale	14
Treibball	16
Composizione della squadra	16
Fase selettiva	16
Svolgimento della finale	16



Regole generali

Il Grand Prix FIDASC di cinofilia sportiva è una manifestazione a squadre, composta da una fase di qualificazione durante le gare FIDASC che si svolgono dal 1° gennaio al 7 settembre compreso e una finale nazionale che si svolge presso il Horses Riviera Resort di San Giovanni in Marignano (RN) nei giorni 26 e 27 settembre.

La fase di qualificazione delle squadre prevede che gli atleti portino punti alla propria squadra di appartenenza mediate i risultati conseguiti individualmente nelle normali gare di campionato che si svolgono nel periodo indicato. I punti accumulati dai membri di ciascuna squadra si sommano durante la stagione e formano il punteggio della squadra e la conseguente posizione nella classifica.

Alla finale si qualificano le migliori squadre come specificato successivamente per ciascuna disciplina nel presente regolamento.

Di seguito saranno riportati, per ciascuna disciplina coinvolta nel Grand Prix, i requisiti che le squadre devono rispettare per costituirsi, i criteri di accumulo dei punti durante la fase di qualificazione e le modalità di accesso e svolgimento della finale.

Le discipline coinvolte sono:

- Agility Dog
- Rally O'
- Obedience
- Nosework
- Hoopers
- Dog Balance
- Treibball

Regole generali per la composizione delle squadre e per la sostituzione dei componenti

Le squadre saranno formate dai membri in autonomia che ne sceglieranno il nome. Una volta costituite, le squadre devono essere registrate da uno dei membri, che assumerà anche il ruolo di referente della squadra, mediante l'apposito modulo entro e non oltre il 30 maggio. I risultati conseguiti dai singoli atleti prima di tale data saranno comunque validi per il punteggio della squadra.

Dopo tale data, i membri di una squadra potranno essere cambiati solo in caso di comprovato infortunio del conduttore o del cane e dovranno essere comunicati al Referente della disciplina che provvederà ad effettuare la modifica sul sistema di classifiche.

La sostituzione avrà effetto dal momento dell'approvazione da parte del Referente di disciplina. Fino a quel momento si terranno validi, per la squadra, i punti conseguiti dal binomio uscente e, da quel momento in poi, il nuovo binomio comincerà ad accumulare i punti per la squadra.

Ogni disciplina prevede, come descritto di seguito, requisiti specifici per i binomi che compongono ciascuna squadra. Tali requisiti devono essere rispettati al momento della registrazione della squadra, eventuali passaggi di grado o altri cambiamenti che avvengono durante il campionato non inficiano la validità della squadra anche se, a seguito di questi cambiamenti, la squadra non dovesse rispettare i criteri indicati.

In caso di cambio di un componente della squadra, il binomio entrante deve essere di pari requisiti del binomio che sostituisce all'interno della squadra.



Lo stesso binomio può partecipare ad una sola squadra per la stessa disciplina e a massimo due squadre se di discipline diverse.

Per qualsiasi informazione non riportata esplicitamente in questo regolamento si fa riferimento ai regolamenti tecnici delle relative discipline.

Moduli di registrazione delle squadre

Per iscrivere una squadra al Grand Prix è necessario compilare uno dei seguenti moduli a seconda della disciplina entro il 30 maggio:

Agility

Dog:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJXdKl86jUxvzvzYfIXST80seSGXmiUGv6IQ5AVRsmBkxJtw/viewform?usp=sharing>

Rally

O':

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXTwblrr6d6uMTPBzDfjsrwve4Vl0PLF1RZlr5GdzogpfJTA/viewform?usp=sharing>

Obedience:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdJvtTB2Duupl-CTFA05Mfl8nvkcl_j56niHVd2gINhR1-Cug/viewform?usp=sharing

Nosework:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvsg08Jd2QDjcZtqXdpGCo9UUCuULaK36NgFSUCO-_pZ0UaA/viewform?usp=sharing

Hoopers:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfUaWasSRFVLqXGMjCAAt3glhWS5-mjU_gkVNPu6z3psPZ6pjA/viewform?usp=sharing

Dog Balance:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdirqrDG7sDyGFX9Uz38j9naPqFU1UAOUbk1683xEQjFSOm2g/viewform?usp=sharing>

Treibball: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScy-u_wfMYwVpDiUZTiOdNYS1KYCMFdaR-1gfM9i8nrpD-Wvg/viewform?usp=sharing

Agility Dog

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 5 componenti a squadra
- I componenti devono appartenere almeno a 2 classi di altezza diverse
- Almeno 2 componenti devono appartenere alle classi 250, 300 o 400
- Ogni binomio può appartenere ad una sola squadra
- Un conduttore può appartenere alla stessa squadra con massimo due binomi ma in categorie di altezza differenti.

Fase qualificatoria

Le squadre accumulano punti durante il Campionato regionale FIDASC grazie ai risultati ottenuti dai propri componenti. Durante le gare regionali FIDASC, in caso di percorso netto, ogni binomio otterrà un punteggio come previsto dal regolamento FIDASC Elite che si cumulerà per formare il punteggio della squadra a cui quel binomio appartiene.

La somma di tutti i punti Elite, ottenuti dai componenti di ciascuna squadra durante la fase regionale, formerà il punteggio della squadra per la classifica finale del Gran Prix FIDASC.

Tutte le squadre hanno accesso alla finale, il punteggio ottenuto durante il Campionato, servirà per formare classifica finale di accesso alla finalissima.

Svolgimento della finale

Le squadre qualificate possono partecipare alla Finale con almeno 3 componenti. Nel caso una delle squadre qualificate non possa garantire la partecipazione con almeno 3 componenti non potrà partecipare alla finale

La Finale è composta da due fasi, la prima individuale con due manche di Agility e una Finalissima svolta con la formula del K.O. a squadre.

Durante la prima fase, i binomi partecipano alle manche accumulando punti per la propria squadra secondo la posizione in classifica di ciascuna manche come riportato nella tabella seguente. La somma dei punti ottenuti da ciascun binomio di una squadra formerà la classifica finale a squadre.

Al termine delle due manche, al punteggio ottenuto da ciascuna squadra verrà aggiunto il 15% dei punti ottenuti durante il campionato, ottenendo così la classifica finale di questa fase.

Avranno accesso alla Finalissima 16 squadre secondo la seguente composizione:

- le prime 3 squadre che durante la fase qualificatoria hanno ottenuto il maggior punteggio
- le prime 13 squadre della classifica della Finale (escluse quelle già qualificate per il punto precedente)

Posizione	Punti
1°	25
2°	22
3°	20
4°	19
5°	18
6°	17
7°	16
8°	15
9°	14
10°	13
11°	12
12°	11
13°	10
14°	9
15°	8
16°	7
17°	6
18°	5
19°	4
20°	3



La Finalissima si svolge con la formula del K.O. a squadre ad eliminazione diretta.

Per questa fase il campo di gara deve avere misure non inferiori a 60 metri per 40 metri e per lo svolgimento della Finalissima sarà diviso a metà nel lato lungo.

In ogni metà viene costruito un percorso identico secondo quanto definito per la staffetta a squadre del regolamento WAQ.

Ciascun percorso sarà progettato in modo che ciascun cane salti il proprio percorso durante la staffetta. Le due altezze di salto saranno 250 e 500. Un cane di altezza 250, 300 o 400 salterà all'altezza 250. Un cane di altezza 500 o 600 salterà all'altezza 500.

Un conduttore che gareggia con 2 cani nella staffetta non può partire con i suoi cani consecutivamente, almeno un compagno di squadra deve partire tra i suoi due cani.

Ogni cane della squadra affronterà un minimo di 12 ostacoli e un massimo di 16 ostacoli. Tutti gli ostacoli devono essere eseguiti nell'ordine e nella direzione definiti dai numeri. I numeri saranno posizionati sul lato appropriato dell'ostacolo per indicare la direzione corretta in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La staffetta a squadre deve includere lo slalom e una palizzata, ma non è necessario che ogni altezza di salto esegua entrambi gli ostacoli. La staffetta a squadre non può includere la passerella o il see-saw.

Il giudice deve designare un'area per lo scambio del testimone tra i conduttori. Il cane e il conduttore successivi, che correranno per la squadra, aspetteranno in questa area il loro turno. Si applicano le seguenti regole per lo scambio del testimone:

Lo scambio deve avvenire con entrambi i conduttori e i loro cani completamente all'interno dei confini della zona di scambio designata, cioè, 4 piedi umani e 8 piedi di cane nella zona. Il mancato rispetto di questa regola comporterà 10 penalità per uno scambio di testimone errato. La squadra può essere aiutata da una persona esterna alla squadra che, entrando nell'area di scambio, può coadiuvare alla gestione dei cani prima della partenza.

Il conduttore in attesa o l'aiutante nell'area di scambio possono trattenere o controllare il cane in qualsiasi modo (incluso tenerlo delicatamente per la collottola o tenerlo in braccio), a condizione che non venga considerato abusivo o violento dal giudice, altrimenti quel cane sarà eliminato. Tuttavia, il cane deve avere tutte le zampe a terra prima che lo scambio del testimone avvenga, altrimenti il cane sarà eliminato.

Il conduttore in attesa nell'area di scambio può avere il proprio cane al guinzaglio. Tuttavia, il guinzaglio e/o il collare devono essere rimossi prima che avvenga lo scambio del testimone, altrimenti il cane sarà eliminato.

Una volta che un cane e il suo conduttore hanno terminato e passato il testimone devono rimanere nella zona di scambio o riceveranno una penalità di 100 punti. Possono anche trattenere o mettere al guinzaglio i loro cani dopo lo scambio del testimone.

Verranno assegnate 10 penalità se il testimone viene fatto cadere o lanciato, sia all'interno che all'esterno dell'area di scambio. Il conduttore deve raccogliere il testimone prima di continuare il percorso. Il mancato recupero del testimone comporterà l'eliminazione del cane. Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia raccolto il testimone, il cane sarà eliminato. Se il conduttore lascia l'area di scambio senza il testimone, il cane sarà eliminato se affronta un ostacolo sul percorso prima che il conduttore recuperi il testimone.

Se un cane viene eliminato, riceverà il punteggio massimo di 50 penalità. Il cronometro continuerà a funzionare, quindi non è necessaria una penalità di tempo. Il conduttore deve fare un tentativo sportivo di completare correttamente il resto del percorso. Se il giudice ritiene che un conduttore eliminato stia tentando di ottenere un vantaggio di tempo tornando all'area di scambio senza completare correttamente il percorso, il giudice aggiungerà 50 secondi al tempo della squadra.



Il punteggio complessivo di ciascuna squadra per ciascuna manche sarà composto dalla somma di:

- Il tempo complessivo della squadra in secondi
- 50 punti per ogni concorrente eliminato
- 5 punti per ogni errore o rifiuto commesso dai membri durante il percorso
- Eventuali altre penalità inferte dal giudice o dal commissario della zona di scambio come descritto sopra.

Al termine di ogni manche, la segreteria di gara indica la squadra che ha ottenuto il punteggio minore e che passa al turno successivo.

Ogni squadra deve percorrere durante la staffetta deve effettuare sempre 6 giri. Se i componenti sono 5 o 4, ad ogni manche la squadra sceglierà 1 o 2 componenti che ripeteranno il giro due volte non consecutive.

Rally O'

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 4 binomi a squadra
- Almeno 1 e massimo 2 binomi appartenente alla categoria Over 16 Senior
- Un conduttore può partecipare con lo stesso cane solo in una squadra e massimo con 2 cani ma in squadre diverse
- Un cane può partecipare con lo stesso conduttore solo in una squadra e massimo con 2 conduttori ma in squadre diverse

Fase selettiva

Durante le gare regionali, ciascun binomio accumula punti alla propria squadra secondo la seguente formula: punteggio di gara - 170 = punteggio accumulato

Es. punteggio di gara 198 – 170 = 28 punti per la squadra

Al termine delle gare regionali, il 70% delle squadre saranno qualificate per il Grand Prix.

Svolgimento della finale

La finale si disputa su due giorni (sabato e domenica). Il primo giorno di gara permette alle squadre di accumulare punti per essere avvantaggiati alla finalissima di domenica.

Finale Giorno 1 – Gara di Snooker

Durante la finale del primo giorno si svolgerà la gara di Snooker.

Ogni binomio della squadra dovrà eseguire, entro il tempo indicato dal giudice, una sequenza di apertura e una sequenza di chiusura, entrambe a scelta del concorrente. Ogni stazione eseguita permette di accumulare punteggio.

Sequenza di apertura

La sequenza di apertura sarà composta da una stazione rossa alternata a una stazione numerata, e così via, scelte liberamente dal concorrente.



Sequenza di chiusura

La sequenza di chiusura sarà composta da 3 stazioni numerate consecutive, scelte dal concorrente.

Ogni componente della squadra dovrà iniziare la sequenza di chiusura da un numero diverso. Il concorrente dovrà completare la sequenza entro il tempo stabilito per poter accumulare punti.

Punteggio

Il numero di ciascuna stazione corrisponde al punteggio assegnato per quella stazione. La sequenza di chiusura deve essere completata senza alcun errore nel tempo indicato per poter accumulare il punteggio.

Accesso alla finale del secondo giorno

Tutti i binomi accederanno alla finale del secondo giorno, ricevendo un bonus supplementare in base ai risultati ottenuti durante la prima giornata.

FINALISSIMA – GIORNO 2 – RALLY GAMBLE

GAMBLE:

Il compito di un concorrente è quello di accumulare punti eseguendo correttamente gli esercizi in qualsiasi sequenza a propria scelta.

Non c'è un ordine di svolgimento predeterminato, ma saranno i singoli binomi a decidere, in fase di ricognizione, quali stazioni eseguire. Al termine del percorso GAMBLE, il primo binomio torna dal secondo binomio che dovrà partire e gli consegnerà un testimone. A quel punto, il secondo binomio effettuerà il suo percorso GAMBLE e alla fine andrà dal terzo binomio della squadra, che farà il suo percorso e andrà poi dal quarto binomio. Al termine del suo percorso GAMBLE, il quarto binomio potrà proseguire fino al Bonus finale e poi all'arrivo. Solo al superamento del cartello di arrivo da parte del quarto componente della squadra, si fermerà il tempo.

BONUS FINALE:

Il giudice può predisporre un solo percorso Bonus con un punteggio fissato, oppure due percorsi Bonus (che in questo caso avranno punteggi differenti). L'ultimo concorrente, terminato il Gamble, completa il percorso Bonus su cui la squadra ha puntato e si aggiudica il punteggio relativo, solo se eseguito correttamente.

La classifica finale sarà redatta in base al punteggio totale della squadra, (somma dei punteggi iniziali, dei punteggi GAMBLE e del Bonus finale di tutti i binomi) e in caso di parimerito sul tempo.

SOSTITUZIONE DI UN CANE:

Alla squadra è permessa la sostituzione di un binomio (o del solo cane) fino al termine delle gare di qualificazione. Il binomio che sostituisce NON deve gareggiare anche in un'altra squadra.

Un binomio che si ritira al termine delle gare di qualificazione (prima dell'inizio della Finale del sabato) può essere sostituito da un altro binomio che non appartiene a nessuna squadra qualificata.

Non sono permesse sostituzioni tra il sabato e la domenica.



Obedience

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 4 binomi a squadra
- Di cui uno di classe 2 o di classe 3
- Un conduttore può partecipare con lo stesso cane solo in una squadra e massimo con 2 cani ma in squadre diverse

Fase selettiva

Durante le gare regionali, ciascun binomio porta punti alla propria squadra secondo il seguente criterio:

- Classi Pre Debuttanti: punti ottenuti in gara
- Classe Debuttanti: punti ottenuti in gara x 100:150 (massimo punteggio debuttanti)
- Classi 1 e Pre2: punti ottenuti in gara x 100:320 (massimo punteggio classi 1 e Pre2) addizionati di un extra 5%
- Classi 2 e 3: punti ottenuti in gara x 100:320 (massimo punteggio in classi 2 e 3) addizionati di un extra 10%

La classifica del Grand Prix verrà aggiornata dopo ogni gara regionale e al termine della fase di qualificazione (7 settembre) il 70% (arrotondato per eccesso) delle squadre saranno qualificate di diritto per la Finale Grand Prix (più eventuali parimerito)

Svolgimento della finale

Durante la finale, per ogni classe, sono previsti 8 esercizi come descritto nella tabella allegata in calce.

Gli esercizi verranno disputati alcuni sabato ed alcuni domenica.

All'interno di ciascuna squadra, composta da quattro partecipanti, dovrà essere individuata la figura dello steward, incaricato di guidare il concorrente durante lo svolgimento della prova finale.

Tale figura potrà essere diversa per ciascun partecipante e potrà non essere uno steward ufficiale.

Si precisa inoltre che eventuali errori di conduzione comporteranno l'applicazione di specifiche penalità, le cui modalità e criteri saranno definiti e comunicati successivamente dall'organizzazione.

All'inizio della competizione ogni squadra dovrà consegnare il proprio GAMBLE alla segreteria di gara nel quale vengono indicate le scommesse della squadra secondo questi criteri:

- Ciascun binomio ha a disposizione le seguenti fiches, ognuna delle quali deve essere piazzata su uno degli 8 esercizi:
 - Nr. 2 – x2 (raddoppia il punteggio dell'esercizio)
 - Nr. 1 – x3 (triplica il punteggio dell'esercizio)
 - Nr. 1 – No (non prendi punti per questo esercizio)
- Ogni esercizio può accettare le scommesse solo di due componenti della squadra
- Ogni binomio deve puntare tutte le proprie fiches
- Non verranno calcolati i coefficienti degli esercizi durante la Finale

Ciascun binomio porta alla propria squadra per ciascun esercizio la percentuale dei punti ottenuti per quell'esercizio con le seguenti maggiorazioni:



- +5% per le classi 1 e pre2, eventualmente moltiplicato per la scommessa che il binomio ha posto su quell'esercizio;
- +10% per le classi 2 o 3, eventualmente moltiplicato per la scommessa che il binomio ha posto su quell'esercizio.

La somma dei punti accumulati dai binomi di ciascuna squadra forma la classifica finale del Grand Prix di Obedience FIDASC.

TABELLA ESERCIZI

Classe PreDebuttanti	Debuttanti	Classe 1	Classe PreDue	Classe 2	Classe 3
Condotta con guinzaglio	Condotta senza guinzaglio	Condotta	Condotta	Condotta	Condotta
Seduto fermo	Terra durante la marcia	Fermata a scelta durante la marcia	Fermate in marcia	Fermate in marcia	Fermate in marcia
Richiamo semplice	Richiamo semplice	Richiamo	Richiamo con fermata	Richiamo con fermo in piedi	Richiamo con fermo in piedi / seduto / terra
Richiamo con salto	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno	Invio intorno a un gruppo di coni/barile e ritorno	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, fermata e salto	Invio intorno a un gruppo di coni / barile, fermata e salto	Invio a un gruppo di coni/barile, posizioni, riporto e salto
Posizioni a distanza	Posizioni a distanza	Posizioni a distanza	Controllo a distanza	Controllo a distanza	controllo a distanza
Richiamo semplice	Richiamo con salto	Invio in avanti in quadrato	Invio in avanti con terra e richiamo	Invio in avanti con terra e richiamo	Invio in avanti con direzioni, terra e richiamo
Seduto fermo	Tenuta di un oggetto del conduttore	Salto aperto e riporto di un oggetto di legno	Riporto direttivo	Riporto direttivo	Riporto direttivo
Terra resta 30 sec	Terra 1 minuti, conduttore in vista	Richiamo	Discriminazione olfattiva	Discriminazione olfattiva	Discriminazione olfattiva

L'ordine di esecuzione degli esercizi verrà deciso al termine della fase di qualificazione (7 settembre) e comunicato ufficialmente prima dell'inizio della Finale

SOSTITUZIONI

In caso di infortunio che impedisca al binomio di continuare a gareggiare, esibendo regolare certificato veterinario/medico, il binomio potrà essere sostituito da un concorrente che gareggia nella stessa classe. I punti del binomio sostitutivo verranno sommati solo dopo la conferma di sostituzione. La sostituzione vale anche per la finale. Per le sostituzioni scrivere a chiara.saino@gmail.com

Nosework

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 3 binomi per ciascuna squadra.

Le squadre possono essere composte da binomi che praticano Nosework, appartenenti a qualunque classe.

Ogni binomio può appartenere ad una sola squadra.

Un conduttore può partecipare massimo con due cani in squadre diverse. Fase selettiva

Per ciascuna gara di campionato, sarà attribuito un punteggio individuale che concorrerà a formare il punteggio finale, che sarà la somma del punteggio dei tre componenti della squadra, secondo il seguente schema di conversione:

REGOLAMENTO	PUNTI OTTENUTI
Per ciascuna gara di Nosework a cui si partecipa	1
Per il 1° posto in classifica della singola gara	5
Per il 2° posto in classifica della singola gara	4
Per il 3° posto in classifica della singola gara	3
Qualifica finale in gara di ECCELLENTE per le classi 1, 2 e 3	2
Qualifica finale in gara di ECCELLENTE per le classi Pre-debuttanti e debuttanti	1

La classifica del Grand Prix verrà aggiornata dopo ogni gara regionale e al termine della fase di qualificazione, il 70% (arrotondato per eccesso) delle squadre saranno qualificate di diritto per la Finale Grand Prix (più eventuali parimerito)

Svolgimento della finale

La finale e la semifinale verranno disputate su regolamento dei Games, in cui ciascun componente della squadra concorrerà nel modulo di Games che ha indicato all'atto dell'iscrizione.

Tutte le squadre si sfideranno nella finale, secondo un ordine di partenza a staffetta, in cui ciascun binomio dovrà effettuare i ritrovamenti in un solo modulo dei games, per poi passare il testimone al binomio successivo che partirà nel modulo seguente. Ogni modulo verrà giudicato come se fosse una gara completa di games. Ciascun binomio porterà alla propria squadra il punteggio previsto dalla prova in aggiunta al tempo risparmiato per effettuare i ritrovamenti. La classifica finale della squadra verrà stilata sulla base della somma dei punti ottenuti da ciascun binomio nella finale. Le migliori 4 squadre qualificate accederanno alla finale, ripetendo la stessa prova.

Hoopers

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:



- 4 binomi per ciascuna squadra

Non sono presenti vincoli di categoria e/o classe, ogni squadra può essere indistintamente composta da binomi Small, Standard, Junior e/o Senior.

I conduttori gareggeranno nelle rispettive classi di appartenenza valide alla data del Grand Prix, quindi se un binomio si è iscritto in squadra in Junior ma durante il campionato è passato di grado ed ha svolto almeno una competizione in Senior, al Grand Prix gareggerà in Senior. Fase selettiva

Fase selettiva

Per ciascuna gara di campionato, sarà attribuito un punteggio individuale che concorrerà a formare il punteggio finale, che sarà la somma del punteggio dei tre componenti della squadra, secondo il seguente schema:

Punti acquisiti per piazzamento:

- 1° posto = 2 punti
- 2° posto = 1,5 punti
- 3° posto = 1 punto

Punti acquisiti per qualifica

- Eccellente Netto (400 punti) = 3 punti
- Eccellente (da 380 a 399 punti) = 2,5 punti
- Molto Buono (da 360 a 379 punti) = 2 punti
- Buono (da 340 a 359 punti) = 1,5 punti
- Sufficiente (da 320 a 339 punti) = 1 punto

La partecipazione alle competizioni Nazionali in calendario, con qualifica diversa da “eliminato”, attribuisce al binomio un ulteriore punteggio di 0,5.

La classifica del Grand Prix verrà aggiornata dopo ogni gara regionale e al termine della fase di qualificazione (7 settembre) il 70% (arrotondato per eccesso) delle squadre saranno qualificate di diritto per la Finale Grand Prix (più eventuali parimerito).

Svolgimento della finale

La finale si disputerà su due giorni e il primo giorno di gara permetterà alle squadre di accumulare punti per l'accesso alla Finalissima del secondo giorno.

Nella prima fase della competizione, ci saranno due manche.

I concorrenti affronteranno un percorso così composto:

- da 12 a 15 passaggi Junior
- fino a 25 passaggi Senior

I percorsi saranno diversificati secondo l'altezza dei cani, ci saranno quindi due percorsi Small (Junior e Senior) e due percorsi Standard (Junior e Senior).



Il Direttore di Gara valuterà se modificare o meno il percorso della seconda manche.

Tra la prima e la seconda manche, sia che il percorso rimanga uguale sia che venga modificato, sarà possibile ripetere la ricognizione e i concorrenti potranno scegliere una ZdC diversa rispetto alla prima manche.

Saranno presenti due Zone di Conduzione con coefficiente diverso; ciascun concorrente potrà scegliere liberamente la ZdC dalla quale gareggiare.

Nel caso si scelga la ZdC con coefficiente 1, avrà il punteggio moltiplicato x1, nel caso si scelga la ZDC con coefficiente 1.5, il punteggio verrà moltiplicato x1.5.

La scelta della Zona di Conduzione da parte del concorrente verrà comunicata al Direttore di gara al termine della ricognizione.

Il punteggio di manche per essere oggetto del fattore moltiplicativo deve essere superiore a 150 punti. Per maggior chiarezza un punteggio di 150 dalla ZdC a coefficiente 1.5 rimane 150 punti, un punteggio di 155 punti dalla ZdC a coefficiente 1.5 diventa 232.5 punti.

Durante la ricognizione saranno presenti tutte le ZdC coi vari coefficienti, in gara sarà invece mantenuta una sola ZdC per volta. Si inizierà a gareggiare con tutti i binomi che hanno scelto la ZdC a minor coefficiente, al termine si passerà alla ZdC a coefficiente maggiore. Un concorrente può decidere di cambiare la ZdC precedentemente comunicata ma soltanto andando ad incrementare il coefficiente della ZdC, informando quindi il Direttore di Gara, senza però poter ripetere la ricognizione.

BONUS

Per le squadre con almeno un binomio Small, è previsto un Bonus di 50 punti che sarà sommato al totale giornaliero della squadra (valido solo per il primo giorno della Finale).

Il punteggio di ogni squadra sarà dato dalla somma dei punteggi delle due manche di tutti i concorrenti, considerando i coefficienti scelti, a cui sarà sommato il Bonus Small.

Le migliori 8 squadre saranno qualificate alla Finalissima del secondo giorno e manterranno i punti fino a quel momento accumulati. In caso di due o più squadre a pari punti al decimo posto, tutte avranno accesso alla Finalissima.

Finale Trofeo Grand Prix Fidasc

La fase finale prevede per ciascuna squadra 2 manche.

Il percorso avrà le medesime specifiche tecniche di quello per la qualificazione, fatta eccezione per il Bonus Small che non sarà più presente.

Le due manche potranno avere percorsi di gara differenti.

Saranno presenti 3 ZdC con coefficienti diversi secondo il grado di difficoltà (x1-x1.5-x2) che moltiplicheranno il punteggio totale della manche.

Il punteggio di manche per essere oggetto del fattore moltiplicativo deve essere superiore a 150 punti. Per maggior chiarezza un punteggio di 150 dalla ZdC a coefficiente 2 rimane 150 punti, un punteggio di 155 punti dalla ZdC a coefficiente 2 diventa 310 punti.



Il percorso avrà numero di passaggi variabili a scelta del concorrente: ad esempio, in classe junior si potrà scegliere di terminare al numero 12 oppure proseguire fino al numero 15; in quest'ultimo caso il binomio avrà diritto ad un ulteriore Bonus di 20 punti. Analogamente in Classe Senior si potrà scegliere ad esempio di terminare al numero 20 oppure proseguire fino al numero 25.

Se il concorrente avrà scelto di affrontare il percorso completo anche degli attrezzi bonus, questi ultimi saranno parte integrante della valutazione di gara, potendo quindi concorrere a eventuali penalità / eliminazione.

I passaggi bonus saranno identificati con dei numeri di colore differente e, qualora completati, garantiranno un bonus di +20 punti che sarà sommato al totale di manche già moltiplicato del coefficiente di ZdC (tale bonus non sarà quindi oggetto del fattore moltiplicativo della ZdC).

Al termine della ricognizione ogni binomio dichiarerà la ZdC scelta ed il numero di passaggi che affronterà.

L'ordine di partenza per ciascuna classe / categoria sarà stilato raggruppando prima tutti i concorrenti che hanno scelto la ZdC con coefficiente minore e con numero di passaggi inferiori, passando poi a quelli con ZdC con coefficiente minore ma con numero di passaggi superiori e poi passando alle ZdC a coefficiente superiori proseguendo con la stessa logica.

Analogamente al primo giorno, al termine della prima manche si potrà effettuare nuovamente la ricognizione e cambiare la ZdC e/o la scelta relativa ai passaggi bonus.

La somma dei punteggi delle due manche di tutti i componenti costituirà il punteggio finale della squadra.

In caso di pari merito tra due o più squadre posizionate nei primi 3 posti si disputerà un'ulteriore manche (una sola) solamente tra le squadre a parimerito con le medesime regole sopra descritte in modo da decretare un podio univoco.

Generalità

Il tempo di manche non sarà misurato in quanto non rilevante ai fini del punteggio e/o della classifica. Rimangono tuttavia valide le penalità previste da regolamento Hoopers Fidasc associate al tempo quali ad esempio il tempo massimo di gara (90 s in Junior / 120 s in Senior).

Per tutte le regole generali, non specificate nel presente regolamento, si fa riferimento al regolamento Hoopers FIDASC in vigore.

Il Comitato Organizzatore FIDASC si riserva la possibilità di apportare eventuali modifiche.

Dog Balance

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 3 binomi per ciascuna squadra
- Massimo 2 binomi Senior

Fase selettiva

Hanno accesso al turno di qualificazioni le squadre il cui punteggio è superiore a 30 punti.

La gara di qualificazione si svolgerà su un percorso strutturato in maniera simile a quello previsto nella finalissima.

Le squadre che parteciperanno al turno di qualificazione otterranno un punteggio in base alla loro performance e alla posizione in classifica calcolato nel seguente modo:

Punti performance: Ogni binomio della squadra, a seconda del punteggio ottenuto con la sua performance, contribuirà al punteggio della squadra nel seguente modo:

PUNTEGGIO GARA BINOMIO	PUNTI PERFORMANCE BINOMIO
190 - 171	5
170 - 151	4
150 - 131	3
130 - 111	2
110 - 91	1
90 - 0	0

Punti classifica: a seconda della posizione in classifica ottenuta dalla squadra nella gara di qualificazione, verrà assegnato un punteggio in maniera decrescente da 20 a 0 a partire dalla prima posizione. In questo modo, la prima squadra qualificata otterrà 20 punti classifica, la seconda 19, la terza 18 e così via fino alla ventunesima squadra che otterrà 0 punti così come le successive.

Pertanto, **il punteggio ottenuto dalla squadra nella gara di qualificazione sarà calcolato nel seguente modo:** Punti performance binomio 1 + Punti performance binomio 2 + Punti performance binomio 3 + Punti classifica.

Si qualificano per la finalissima le 16 squadre che totalizzeranno il punteggio maggiore ottenuto dalla somma fra il loro punteggio di ingresso e il punteggio ottenuto nella gara di qualificazione. Se non vi saranno 16 squadre qualificate, il numero di squadre che avrà accesso alla finalissima sarà scalato a 8. Se non si avranno nemmeno 8 squadre qualificate si scalerà a 4 e, nel caso non vi siano nemmeno 4 squadre qualificate si scalerà a 2.

Nel caso in cui anche a seguito della gara di qualificazione si abbiano degli ex aequo, si procederà con un **match di spareggio** in cui le squadre che hanno parità di punteggio dovranno affrontare un percorso composto da 4 esercizi scelti a caso fra quelli previsti dal regolamento Dog Balance FIDASC purché vi siano almeno due statici e almeno due dinamici. Il risultato ottenuto determinerà la loro posizione di partenza nella finalissima (quella con performance migliore comparirà nella prima posizione per quel punteggio, la seconda miglior performance per la seconda e così via...). Qualora la posizione ottenuta eccedesse le 16 squadre aventi diritto ad accedere alla finalissima, quella squadra di riterrà esclusa dalla finalissima.

Svolgimento della finale

Composizione dei match: le quadre si scontrano a K.O., contemporaneamente, su due percorsi uguali in due campi affiancati:

- **1° match:** 1° squadra in classifica con la 9°
- **2° match:** 2° squadra in classifica con la 10°
- **3° match:** 3° squadra in classifica con la 11°
- **4° match:** 4° squadra in classifica con la 12°
- **5° match:** 5° squadra in classifica con la 13°



- **6° match:** 6° squadra in classifica con la 14°
- **7° match:** 7° squadra in classifica con la 15°
- **8° match:** 8° squadra in classifica con la 16°

Ogni percorso comprende da 1 a 3 esercizi, scelti fra quelli previsti nella categoria junior che dovranno essere affrontati da tutti i concorrenti. Questa parte iniziale potrebbe essere costituita anche semplicemente da un unico dinamico basso lungo.

Al termine dei 3 esercizi o del dinamico basso, il concorrente dovrà scegliere fra due percorsi:

- **Percorso basic:** composto da 3 esercizi scelti dal giudice fra quelli previsti in categoria junior. La scelta di questo percorso comporterà un bonus di 10 punti.
- **Percorso extreme:** composto da 5 esercizi scelti dal giudice fra quelli previsti in categoria senior. La scelta di questo percorso comporterà un bonus di 20 punti.

Tutti i binomi affrontano lo stesso percorso adattato in base alla taglia: la squadra che per ogni match ottiene il punteggio maggiore passa il turno. A parità di punteggio passerà il turno la squadra che ha impiegato il minor tempo.

Un esercizio può essere ripetuto dal binomio per massimo 2 volte, dopodiché:

Se il binomio riesce a eseguirlo correttamente la prima volta, l'esercizio viene giudicato con i normali parametri

Se il binomio riesce a eseguirlo correttamente la seconda volta, l'esercizio viene giudicato con i normali parametri e viene addebitato un punto (-1) per l'uscita.

Se il binomio non riesce a eseguirlo correttamente nemmeno al secondo tentativo, l'esercizio viene giudicato nullo e vengono addebitati due punti (-2) per l'uscita.

Non esiste un numero massimo di uscite, ogni uscita è -1 punto. Restano i criteri di eliminazione gravi:

- Pipì/cacca in campo
- Toccare il cane spostandolo
- Comportamento inopportuno verso il cane e le persone

SOSTITUZIONI

Se per qualsiasi motivo fossero necessarie delle sostituzioni all'interno di una squadra (sia nel caso del cane sia del conduttore) ciò è ammesso fino a 24 ore **prima dell'inizio della prima gara di qualificazione**. In questo caso il nuovo punteggio d'ingresso della squadra sarà il risultato della somma dei punteggi dei tre binomi che comporranno la squadra a seguito della sostituzione.

Se **nel corso delle gare di qualificazione o della finalissima**, si verificasse un infortunio dimostrato del cane o del conduttore, sarà possibile sostituire il binomio infortunato con un altro purché questo non gareggi in un'altra squadra. In questo caso la squadra manterrà invariato il punteggio ottenuto fino al momento della sostituzione e verrà ritenuto nullo il punteggio del binomio infortunato relativamente alla performance durante la quale si è verificato l'infortunio.

Qualora una squadra non riuscisse a sostituire un suo componente, essa potrà gareggiare con un binomio in meno ma ben cosciente che la performance del terzo binomio (quello che non è stato possibile sostituire e che quindi non sosterrà la prova) sarà necessariamente considerata nulla

Le femmine in calore devono essere comunicate in segreteria prima della gara o nei giorni precedenti alla gara in modo da poter adattare adeguatamente l'ordine di partenza dei match.



Treibball

Composizione della squadra

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 3 binomi per ciascuna squadra
- Senza vincoli di categoria per la composizione della squadra; pertanto i tre binomi possono appartenere indifferentemente alle categorie Junior e/o Senior.

Fase selettiva

Per ciascuna gara di campionato, sarà attribuito un punteggio individuale che concorrerà a formare il punteggio finale, che sarà la somma del punteggio dei tre componenti della squadra, secondo i seguenti criteri:

- si sommeranno i punti che ogni binomio acquisirà durante il campionato e che andranno a comporre la classifica generale Treibball FIDASC (chi ha maggiori punti avrà una posizione più alta in classifica)
- in caso di parità di punti totale, verranno sommate le penalità totali prese da ogni binomio acquisite durante il campionato e che andranno a comporre la classifica generale Treibball FIDASC (chi avrà minori penalità avrà una posizione più alta in classifica)
- in caso di ulteriore parità si prenderà in considerazione la somma dei tempi che ogni binomio acquisirà durante il campionato e che andranno a comporre la classifica generale Treibball FIDASC (la squadra con minor tempo avrà un posto più alto in classifica)

La classifica del Grand Prix verrà aggiornata dopo ogni gara regionale e al termine della fase di qualificazione (7 settembre) il 70% (arrotondato per eccesso) delle squadre saranno qualificate di diritto per la Finale Grand Prix (più eventuali parimerito)

Svolgimento della finale

COMPOSIZIONE DEL CAMPO E REGOLE DI GIOCO

Tutto quello che non viene specificato in questo documento è da intendersi come rimando al regolamento Treibball FIDASC.

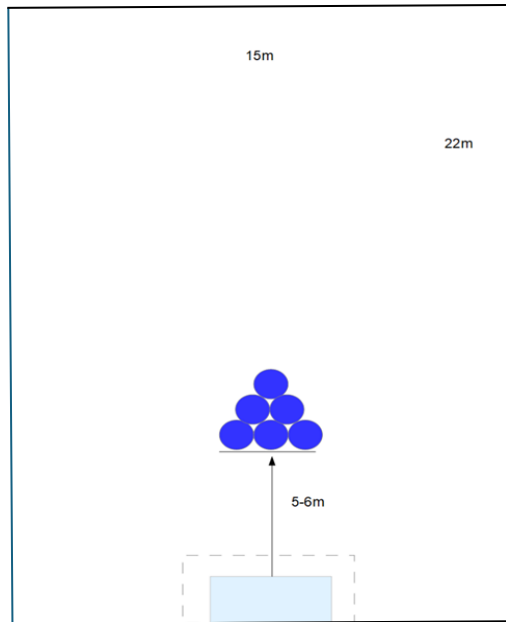
PRIMA PARTITA - INDIVIDUALE – PIRAMIDE

Ogni binomio disputerà una gara individuale seguendo le regole del livello Junior del regolamento Treibball FIDASC, salvo per i seguenti punti:

- 6 palle
- 5m per cani di taglia piccola
- 6m per cani di taglia grande
- Nel caso in cui un binomio venisse eliminato gli verrà assegnato un tempo di default di 3600 secondi

Quando tutti i componenti della squadra avranno giocato la prima partita, alla squadra verranno assegnati i seguenti punteggi:

- Tempo: somma dei tempi di ciascun binomio (in secondi)
- Penalità: somma dei punti penalità di ciascun binomio
- Bonus: somma dei punti bonus di ciascun binomio



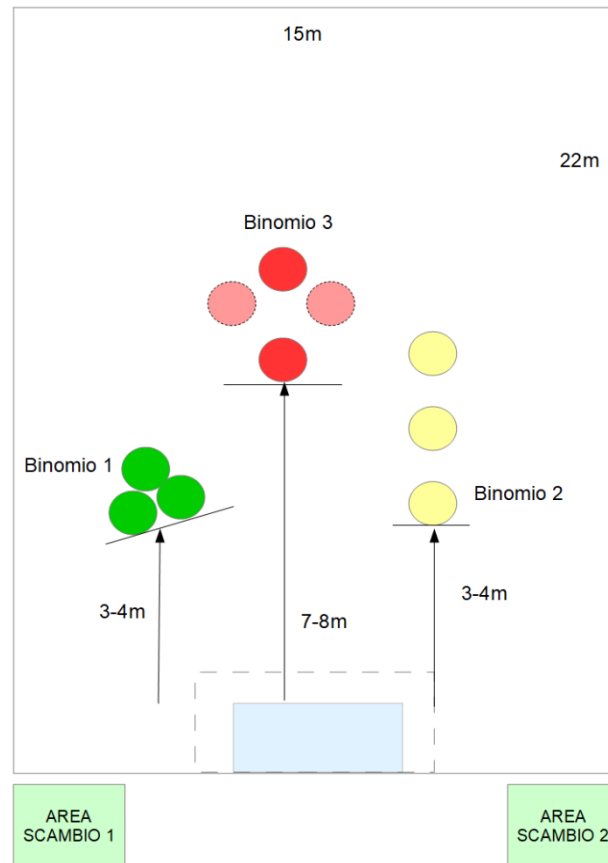
•

SECONDA PARTITA – STAFFETTA - ESERCIZI SMART

Terminata la prima partita tutte le squadre avranno accesso alla seconda partita, dove i binomi si disputeranno in una gara a staffetta seguendo degli esercizi smart.

Regole generali:

- Prima della competizione verranno messi a disposizione delle squadre l'ordine delle palle e degli spostamenti decisi dal direttore di gara sui singoli esercizi
- Le squadre, prima dell'inizio della competizione, dovranno decidere chi eseguirà i singoli esercizi e quindi l'ordine di entrata dei singoli binomi
- La gara sarà a tempo e inizierà con il fischio iniziale del direttore di gara al Binomio 1 e terminerà al fischio finale del direttore di gara al Binomio 3



SVOLGIMENTO DELLA STAFFETTA

In una squadra i singoli binomi possono decidere di entrare all'interno della recinzione del campo gara insieme ai compagni prima dell'inizio della partita, oppure possono decidere di rimanere fuori dalla recinzione ed entrare quando è il proprio turno.

I binomi che decidono di entrare direttamente all'interno del campo gara si posizioneranno nelle apposite aree a loro di competenza:

- binomio 1: area di conduzione
- binomio 2: area di scambio 1
- binomio 3: area di scambio 2

i restanti binomi della squadra rimarranno fuori dalla recinzione ed entreranno solo al proprio turno.

Nelle proprie aree di competenza i binomi possono decidere di tenere i cani al guinzaglio ma non possono usare cibo.

Binomio 1

- Il Binomio 1 si posizionerà nell'area di conduzione con il cane al piede. Il conduttore toglierà l'eventuale guinzaglio al cane e si metterà con le mani lungo i fianchi
- Il direttore di gara fischierà e **partirà il tempo di cronometro**
- Il conduttore invierà il cane dietro alle proprie palle (verdi nell'immagine) e il cane dovrà portarle in porta nell'ordine dichiarato dal direttore di gara
- Quando tutte e tre le palle saranno in porta il cane verrà messo a terra nella zona di conduzione e, quando il direttore fischierà il Binomio 1 potrà uscire dal campo o posizionarsi nell'area di scambio del Binomio 2

Binomio 2



- Al fischio di termine partita del Binomio 1, il Binomio 2 potrà posizionarsi nell'area di conduzione con il cane al piede. Il conduttore toglierà l'eventuale guinzaglio al cane e si metterà con le mani lungo ai fianchi.
- Quando il binomio 1 e 2 saranno nelle rispettive posizioni il direttore di gara fischierà e il Conduttore 2 potrà inviare il cane dietro alle rispettive palle (giallo nell'immagine)
- Il conduttore dovrà far spostare il cane nella sequenza dichiarata dal direttore di gara (comandi avanti / indietro - potrà passare sia da sx che da dx) e spingerle nell'ordine dichiarato
- Quando tutte e tre le palle saranno in porta il cane verrà messo a terra nella zona di conduzione e, quando il direttore di gara fischierà il Binomio 2 potrà uscire dal campo o posizionarsi nell'area di scambio del Binomio 3

Binomio 3

- Al fischio di termine partita del Binomio 2, il Binomio 3 potrà posizionarsi nell'area di conduzione con il cane al piede. Il conduttore toglierà l'eventuale guinzaglio al cane e si metterà con le mani lungo ai fianchi.
- Quando il Binomio 2 e 3 saranno nelle rispettive posizioni il direttore di gara fischierà e il conduttore potrà inviare il cane dietro alle rispettive palle (rosso nell'immagine – le palle scure saranno fisse, potranno poi esserci o la palla chiara di sx o quella chiara di dx, decise dal direttore di gara prima della competizione, quindi le tre palle avranno la formazione a freccia verso sx < o verso dx >)
- Il cane dovrà portare le palle in porta nell'ordine dichiarato dal direttore di gara
- Quando tutte e tre le palle saranno in porta il cane verrà messo a terra nella zona di conduzione e il direttore di gara fischierà, **verrà così fermato il tempo di cronometro** e i binomi potranno poi uscire dal campo

Ogni squadra avrà a disposizione 7 minuti per terminare l'intera staffetta. Ogni binomio potrà decidere di terminare il proprio turno senza portare tutte le palle in porta, per fare questo dovrà mettere il cane a terra nell'area di conduzione.

In tal caso:

- la squadra prenderà di default il tempo massimo di 7 minuti più i punti di penalità e bonus della squadra
- al binomio che termina prima il proprio turno verranno comunque assegnate le penalità prese fino a quel momento
- nel caso il binomio non portasse una palla prenderà 1 punto di penalità
- nel caso il binomio non portasse due palle prenderà 3 punti di penalità
- nel caso il binomio non portasse tre palle verrà eliminato e gli verranno assegnati di default 3600 secondi per il proprio turno



BONUS E PENALITÀ

Punti Bonus

- 1: ordine delle palle rispettato nell'Esercizio 1
- 1: sequenza di spostamento rispettata nell'Esercizio 2
- 1: ordine delle palle rispettato nell'Esercizio 2
- 1: ordine delle palle rispettato nell'Esercizio 3

Punti penalità

1 punto	Il cane esce dalla zona di conduzione prima del fischio del direttore di gara
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo
	Per ogni palla rimasta fuori dal campo alla fine della staffetta
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
	Per ogni palla portata nell'ordine non dichiarato
	Per ogni spostamento non rispettato nell'esercizio 2
	Il cane mette le zampe sopra le palle o le morde
	Per la prima palla lasciata volontariamente in campo
2 punti	Per ogni palla di altri binomi toccata dal cane o dalle proprie palle
	Per la seconda palla lasciata volontariamente in campo
Eliminato	Il cane esce da campo anche con una sola zampa
	Il cane non porta nessuna delle 3 palle in porta
	Il cane si comporta aggressivamente nei confronti del direttore di gara
	Il cane buca il pallone con i denti o con le unghie, anche dopo averlo messo in porta
	Il cane evacua in campo durante la gara
	Il conduttore fa pressione sul cane per tre volte
	Il conduttore punisce fisicamente il cane
	I premi cadono al conduttore o al cane
	Il conduttore esce totalmente dall'area di conduzione, ossia con due piedi
	Il cane è fuori controllo

CLASSIFICA FINALE

Per la classifica finale varrà la combinata delle due partite, quindi verranno sommati i rispettivi tempi, penalità e bonus.

La classifica finale verrà stilata, dal primo all'ultimo posto, secondo i seguenti criteri:

- Il minor tempo totale
- In caso di parità, il minor numero di penalità
- In caso di parità il maggior numero di bonus