



Grand Prix Rally 2025

La finale si disputa su due giorni (sabato e domenica).

FINALE – GIORNO 1

La gara si disputa su un percorso di Rally, durante il quale ci saranno dei cartelli “bonus” che i binomi scopriranno solo durante lo svolgimento del proprio percorso. I cartelli bonus verranno inseriti al termine del percorso e saranno diversi per ciascuna squadra. I giudici selezioneranno una serie di bonus che verranno poi inseriti, in sequenza assolutamente casuale, al termine dei singoli percorsi. Ciascuna squadra, la mattina della finale, dovrà “scommettere” su uno dei propri componenti, scegliendo di puntare 5 o 10 punti, e il binomio scelto sarà quello che farà il bonus. Nel caso in cui il bonus venga fatto correttamente, la squadra riceverà i punti (5 o 10) che aveva scommesso. Nel caso in cui non verranno effettuati correttamente, i punti verranno detratti dal totale. I punteggi ottenuti dei binomi Senior possono avere un valore diverso rispetto agli junior; quindi, moltiplicati per un coefficiente deciso dal giudice, se lo ritiene opportuno.

Sono ammessi alla seconda giornata del Grand – Prix tutte le squadre che hanno partecipato alla prima giornata.

La classifica della prima giornata di gara da diritto ad un bonus di tempo per la seconda giornata

1^ sq classificata: 30” in più al 1^ binomio della squadra

2^ sq classificata: 20” in più al 1^ binomio della squadra

3^ sq classificata: 10” in più al 1^ binomio della squadra

FINALE – GIORNO 2: Prova di Gambler

Regole generali

Il guinzaglio è facoltativo, il premio è facoltativo e ammesso solo nei cartelli stazionari.

Prima di partire la squadra consegna l'ordine e il nome dell'ultimo concorrente (che esegue il Gamble).

PARTENZA E ARRIVO

Le aree di Partenza e Arrivo sono tra loro visibili e allineate. Tutti i binomi partono dalla stessa area di partenza. Quando il binomio 1 passa la linea di arrivo, il Binomio 2 può partire e così via. Il tempo per il binomio 2 parte quando il binomio 1 supera la linea di arrivo.

Il concorrente 4 termina con la sequenza di Gamble e chiude il tempo all'arrivo della sequenza finale.

Sono disposti in ordine casuale 20 cartelli con punteggi diversi (vedi tabella) più una sequenza finale (Gambler) che eseguirà solo l'ultimo concorrente.

TEMPO

Ogni concorrente ha il tempo di un minuto e mezzo per fare tutti gli esercizi che vuole, nell'ordine che preferisce.

Concorrente 1: il tempo parte alla partenza. Allo scoccare del Tempo (1'30''), il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare all'area di arrivo. Quando supera la linea di arrivo, parte il tempo del binomio successivo e può partire il concorrente successivo. Eventuali esercizi non completati al momento del fischio NON danno punteggio.

Concorrente 2: aspetta all'area di Partenza e può partire all'arrivo del concorrente 1. Il tempo parte all'arrivo del concorrente 1. Allo scoccare del Tempo, il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare all'area di arrivo.

Concorrente 3: aspetta all'area di Partenza e può partire all'arrivo del concorrente 2. Il tempo parte all'arrivo del concorrente 2. Allo scoccare del Tempo, il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare all'area di arrivo.

Concorrente 4: aspetta all'area di Partenza e può partire all'arrivo del concorrente 3. Il tempo parte all'arrivo del concorrente 3. Allo scoccare del Tempo, il concorrente viene avvisato con un fischio e deve andare a eseguire il Gambler e chiude il tempo generale.

I concorrenti NON possono andare all'area di arrivo o al Gambler prima del fischio del Tempo.

Il tempo generale, parte alla partenza del primo concorrente e termina all'arrivo del 4 concorrente (dopo il Gambler).

MOVIMENTO

Il conduttore si deve muovere da un esercizio all'altro in condotta, senza correre. Il concorrente che corre NON accumula il punteggio dell'esercizio successivo. Ogni cartello deve essere approcciato diritto tenendo il cartello sulla destra con un metro circa di condotta diritta, e dopo il cartello si deve fare almeno un metro di condotta diritta.

PUNTEGGIO

Se un esercizio viene eseguito bene, il concorrente accumula il punteggio di quel cartello. Se l'esercizio ha una penalità lieve (1 punto) accumula il punteggio, se ha più di 1 punto di penalità, non fa punteggio.

Eventuali esercizi non completati al momento del fischio NON danno punteggio.

Es. cartello 3 Seduto terra gira intorno – valore 1 punto-

Primo seduto storto (penalità 1pt): punteggio 1

Doppio comando (penalità 2pt): punteggio 0

Es. cartello 26 pivot – valore 2 punti

Primo seduto storto (penalità 1pt): punteggio 2

2 storti o mal eseguito (penalità 2pt) : punteggio 0

Il Gamble ha un valore di 20 punti se eseguito correttamente.

Il punteggio della squadra è il totale dei punteggi dei concorrenti. Per la classifica, a parità di punteggio vince la squadra con tempo totale minore.

PENALITA' DI PERCORSO

Nel caso in cui ci siano penalità di percorso, il concorrente NON accumula il punteggio del successivo cartello eseguito correttamente. Le possibili penalità sono:

- Condotta a passo veloce
- Cane si allontana più di 1 metro
- Binomio parte prima che il precedente sia arrivato
- Boccone caduto per terra
- Premio dato NON in cartello stazionario

Se dopo la penalità non ci sono cartelli eseguiti correttamente da penalizzare, viene tolto il punteggio dell'ultima stazione precedente corretta. Se il Binomio abbatte un cartello non c'è penalità, ma quella stazione non potrà più essere eseguita dalla squadra.

Se il binomio procede a passo veloce dall'ultimo cartello all'arrivo, perde il punteggio dell'ultima stazione corretta.

In caso di deiezioni in campo (comprese aree di partenza e arrivo), il binomio (e la squadra) vengono eliminati ma i concorrenti successivi (se vogliono) possono eseguire la prova (che però NON darà punteggio).

ERRORI

Se l'esercizio è stato eseguito male il concorrente NON è obbligato a finirlo e può ripeterlo, ma non consecutivamente.

RIPETIZIONI

Ciascun cartello può essere ripetuto dalla squadra un numero limitato di volte (vedi tabella). Ciascun binomio può ripetere correttamente ogni stazione al massimo due volte ma non consecutivamente. Ulteriori ripetizioni eseguite correttamente, NON danno punteggio.

Sequenza: 1 – 3- 1 -5 corretta

Sequenza 1- 3-3-5 Il cartello 3 nella seconda esecuzione NON da punteggio

Sequenza: 1 (eseguito male) 1 (eseguito bene) 3: L'esercizio 1 NON da punteggio. Solo esercizio 3 da punteggio.

Sequenza: 1 (eseguito male) - 3 - 1 (eseguito bene) 4. Gli esercizi 3-1-4 danno punteggio

Valore e Ripetizioni possibili dei cartelli

Num	Cartello	Punti	Ripetizioni
1	Seduto - S	1	4
2	Seduto, terra - S	1	4
3	Seduto, terra, sed - S	1	4
4	Seduto, gira - S	1	4
5	Seduto, terra, gira - S	1	4
6	90° dx	1	4
7	90° sx	1	4
8	180° dx	1	4
9	180° sx	1	4
10	270° dx	1	4
11	270° sx	1	4
12	360° dx	1	4
13	360° sx	1	4
14	front, piede dx, avanza	1	4
15	front, piede sx, avanza	1	4
16	front, piede dx, stop - S	1	4
17	front, piede stop - S	1	4
21	Spirale dx esterno	2	3
22	Spirale sx interno	2	3
23	1,2,3 avanti - S	2	3
24	Serpendina A	2	3
25	Serpentina AR	2	3
26	90° pivot dx stop - S	2	3
27	90° dx 1 passo - S	2	3
28	90° pivot sx stop - S	2	3
29	90° sx 1 passo - S	2	3
30	seduto - in piedi - S	2	3
31	doppio s180 dx-sx	2	3
32	doppio 180 sx-dx	2	3
33	cane gira intorno	2	3
34	Front, gira D/S 180° avanza	2	3
35	Figura 8	4	2
36	+36A richiamo angolato -S	4	2
37	+37A richiamo diritto -S	4	2
38	180° pivot dx - S	4	2
39	180° pivot Sx - S	4	2
40	180° pivot dx Avanza	4	2
41	180° pivot Sx Avanza	4	2
42	Front 1,213 indietro - S	4	2
43	Invio al salto, cond esterno	4	2
44	Chiama al fronte mentre corri -S	4	2
45	Terra in movimento, Avanza	4	2
46	Veloce da seduto	4	2
47	Stop, laterale dx, stop - S	4	2
48	laterale avanza	4	2
49	cond 180° sx, cane180° dx	4	2
50	doppio incrociato 180	4	2
51	seduto, in piedi, terra -S	4	2

52	1,2,3 avanti posizioni-S	8	2
53	1,2,3 indietro posizioni-S	8	2
54	pivot 90 dx posizioni-S	8	2
55	pivot 90 sx posizioni-S	8	2
56	In piedi gira - S	4	2
57	+57A o B richiamo in piedi fronte - A/S	8	2
58	+58A richiamo posizioni -S	8	2
59	indietro	4	2
60	+60A o B Salto diritto - A/S	8	2
61	+61A o B Salto angolato - A/S	8	2
62	90° dx 1,2 passi	4	2
63	90° sx 1,2 passi	4	2
64	+64A o B Chiama, terra, front, dx o sx - A/S	8	2