



# Grand Prix FIDASC

di cinofilia sportiva



|  |           |
|--|-----------|
| <b>Regole generali</b>   | <b>2</b>  |
| Regole generali per la composizione delle squadre e per la sostituzione dei componenti | 2         |
| Moduli di registrazione delle squadre  | 3         |
| <b>Agility Dog</b>   | <b>4</b>  |
| Composizione della squadra   | 4         |
| Fase selettiva   | 4         |
| Svolgimento della finale   | 4         |
| <b>Rally O'</b>  | <b>6</b>  |
| Composizione della squadra   | 6         |
| Fase selettiva   | 6         |
| Svolgimento della finale   | 6         |
| <b>Obedience</b>   | <b>7</b>  |
| Composizione della squadra   | 7         |
| Fase selettiva   | 8         |
| Svolgimento della finale   | 8         |
| <b>Nosework</b>  | <b>9</b>  |
| Composizione della squadra   | 9         |
| Fase selettiva   | 10        |
| Svolgimento della finale   | 10        |
| <b>Hoopers</b>   | <b>11</b> |
| Composizione della squadra   | 11        |
| Fase selettiva   | 11        |
| Svolgimento della finale   | 11        |
| <b>Dog Balance</b>   | <b>12</b> |
| Composizione della squadra   | 12        |
| Fase selettiva   | 12        |
| Svolgimento della finale   | 13        |
| <b>Treibball</b>   | <b>14</b> |
| Composizione della squadra   | 14        |
| Fase selettiva   | 14        |
| Svolgimento della finale   | 15        |



## 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 27 e 28 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 10 marzo. 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 10 marzo:

**Agility Dog:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJXdKl86jUxvxvzYfIXST80seSGXmiUGv6IQ5AVRsembkxJtw/viewform?usp=sharing>

**Rally O':**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXTwbIrr6d6uMTPBzDfjsrwve4VI0PLF1RZlr5GdzogpfJTA/viewform?usp=sharing>

**Obedience:**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdJvtTB2Duupl-CTFA05Mfl8nvkcl\\_j56niHVd2gINhR1-Cug/viewform?usp=sharing](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](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](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-1gfM9i8nrd-Wvg/viewform?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScy-u_wfMYwVpDiUZTiOdNYS1KYCMFdaR-1gfM9i8nrd-Wvg/viewform?usp=sharing)

## Agility Dog

### *Composizione della squadra*

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 6 componenti a squadra
- I componenti devono appartenere almeno a 3 classi di altezza diverse
- Almeno 2 componenti devono appartenere alle classi 250, 300 o 400
- I componenti devono provenire (residenza) da almeno 2 regioni diverse.
- 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 selettiva*

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.

Le squadre della classifica alla fine della fase regionale avranno accesso alla Finale secondo il seguente criterio:

- Fino a 50 squadre iscritte al Grand Prix: 30 squadre finaliste
- Fino a 60 squadre iscritte al Grand Prix: 35 squadre finaliste
- Oltre 70 squadre iscritte al Grand Prix: 45 squadre finaliste

### *Svolgimento della finale*

Le squadre qualificate possono partecipare alla Finale con almeno 4 componenti. Nel caso una delle squadre qualificate non possa garantire la partecipazione con almeno 4 componenti verrà scartata e presa la successiva in classifica.

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

Durante la prima fase, i binomi partecipano alle manche del Biathlon accumulando punti Elite per la propria squadra (solo in caso di percorso netto e secondo quanto previsto dal Regolamento Elite). La somma dei punti Elite ottenuti da ciascun binomio di una squadra formerà la classifica finale.

Le prime 16 squadre accedono alla Finalissima.

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 WAO.

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. Altri ostacoli consentiti: tubo, salti, gomma, muro e salto in lungo. 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 l'accesso alla finalissima di 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.

Accedono alla Finalissima i migliori binomi della classifica finale del Giorno 1.

#### FINALISSIMA – GIORNO 2 – RALLY GAMBLE

La gara di svolge in tre fasi:



#### FASE INIZIALE (facoltativa):

I binomi affronteranno contemporaneamente 4 stazioni, disposte su percorsi identici e attendono alla fine dei percorsi. Al termine della quarta stazione, il primo binomio affronterà un'altra serie di stazioni, predisposte dai giudici (Gamble).

Se non è prevista la fase iniziale, il primo binomio accede direttamente alla fase di Gamble.

Il punteggio iniziale viene calcolato partendo dal totale di 10 punti per ogni cartello e quindi sottratte le penalità eventualmente eseguite.

Es. Percorso di 4 cartelli, punteggio iniziale totale 40 punti – 2 punti penalità = 38 punteggio finale

#### 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.

I punteggi ottenuti dei binomi Senior (in ciascuna fase) possono avere un valore diverso rispetto agli junior; quindi, moltiplicati per un coefficiente deciso dal giudice, se lo ritiene opportuno.

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'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 devono essere composte da 1 binomio predebuttanti o debuttanti, 1 di classe uno e 1 di classe due o tre di nosework.
- 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:

| <b>REGOLAMENTO</b>   | <b>PUNTI OTTENUTI</b> |
|--|-----------------------|
| 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 (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 e la semifinale verranno disputate su regolamento dei Games, in cui ciascun componente della squadra concorrerà secondo lo schema seguente:

| <b>CLASSE DI NOSEWORK (CAMPIONATO)</b> | <b>CLASSE GRAND PRIX (GAMES)</b> |
|--|----------------------------------|
| Pre-debuttanti e Debuttanti            | Classe 1                         |
| Classe 1                               | Classe 2                         |
| Classe 2 e Classe 3                    | Classe 3                         |

Le squadre qualificate accederanno alla semifinale, in cui ciascun binomio concorrerà nella classe in cui si trovava all'atto dell'iscrizione. I punteggi attribuiti alla prova saranno gli stessi del regolamento dei games.

Le 4 migliori 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.



# Hoopers

## *Composizione della squadra*

Le squadre dovranno avere le seguenti caratteristiche:

- 4 binomi per ciascuna squadra
- Massimo 2 binomi devono appartenere alla Categoria 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 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*

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.

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 per 1, nel caso si scelga la Zdc con coefficiente 2, il punteggio verrà moltiplicato per 2.

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

## BONUS

Per le squadre con almeno un binomio Small, è previsto un Bonus di 50 punti, da utilizzare in una delle due manche della fase di qualificazione alla Finale, dichiarandolo in anticipo.



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

#### 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.

Le due manche potranno avere percorsi di gara differenti.

Saranno presenti 3 ZdC con coefficienti diversi secondo il grado di difficoltà (1-2-3).

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.

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

Il punteggio di ogni manche verrà moltiplicato per il coefficiente scelto, a tale punteggio si aggiungerà l'eventuale Bonus conseguito.

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

In caso di pari merito nei primi 3 classificati si disputerà un'ulteriore manche (una sola) con le medesime regole sopra descritte.

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 squadre 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
- Di cui al massimo due binomi Senior al momento della registrazione della squadra (nel caso in cui durante l'anno un binomio Junior dovesse passare di livello la squadra potrà comporsi di soli binomi 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.

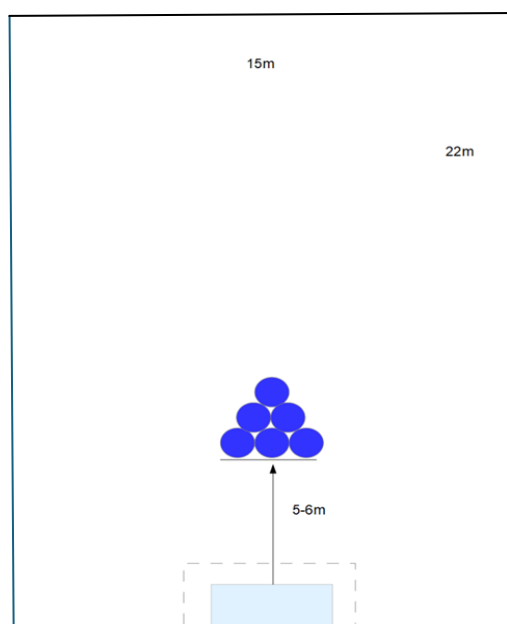
#### PRIMA PARTITA - INDIVIDUALE – PIRAMIDE

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









### *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