



**World Agility Open Championships
(WAO)
Regole e Regolamento**

(Libera traduzione a cura di Alessandro Giuliani)

1. REGOLAMENTO GENERALE	5
1.1 Dichiarazione della missione e degli obiettivi	5
1.2 Informazioni sull'evento.....	5
1.3 Eventi in programma.....	5
1.4 Processo di selezione delle Squadre Nazionali.....	5
1.5 Iscrizioni automatiche per i medagliati dell'anno precedente e Campioni Internazionali	6
1.6 Iscrizioni delle Wildcard	6
1.7 Idoneità di cani e conduttori	7
1.8 Classi di altezza.....	9
1.9 Misurazioni dei cani.....	9
1.10 Pagamento delle quote	10
1.11 Regole di comportamento	10
2. EVENTI.....	11
2.1 Premi e riconoscimenti.....	11
2.2 Campionato di Pentathlon	11
2.3 Campionato di Biathlon.....	12
2.4 Campionato di Giochi	13
2.5 Campionato a Squadre	13
3. PROVE	15
3.1 Agility.....	15
3.2 Jumping	15
3.3 Speedstakes.....	15
3.4 Staffetta a Squadre.....	15
3.5 Gamblers	16
3.6 Snooker.....	19
3.7 Prova Bonus.....	23
4. ORDINI DI PARTENZA E SORTEGGIO.....	23
4.1 Pentathlon	23
4.2 Biathlon	23
4.3 Giochi.....	23
4.4 Squadre	23
4.5 Sorteggio per l'ordine di partenza delle classi di altezza	24
4.6 Regole generali per gli ordini di partenza	24
5. GIUDIZI	25
5.1 Giudici.....	25
5.2 Tracciato del percorso.....	25
5.3 Misurazione del percorso e calcolo del Tempo di Percorso Standard (SCT).....	25

6. ESECUZIONE STANDARD DEGLI OSTACOLI.....	26
6.1 Palizzata.....	26
6.2 Passerella.....	26
6.3 Bascula.....	27
6.4 Tubo rigido	27
6.5 Salti.....	28
6.6 Muro.....	28
6.7 Salti doppi o “larghi”	28
6.8 Salto in lungo.....	28
6.9 Gomma.....	29
6.10 Tavolo.....	29
6.11 Slalom.....	29
6.12 Linee di Partenza e Arrivo	31
7. PUNTEGGI.....	32
7.1 Tabella degli Errori e delle Penalità.....	32
7.2 Rifiuti	35
7.3 Percorsi Errati.....	35
7.4 Problemi di cronometraggio o attrezzature.....	35
7.5 Interferenza col cane durante il percorso	36
7.6 Discussione di un punteggio.....	36
7.7 Collari e guinzagli.....	36
8. SPECIFICHE TECNICHE DELLE ATTREZZATURE	37
8.1 Salti.....	37
8.2 Muro.....	37
8.3 Salti doppi o “larghi”	37
8.4 Gomma.....	37
8.5 Salto in lungo.....	38
8.6 Tubo morbido.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
8.7 Tubo rigido	38
8.8 Slalom.....	38
8.9 Palizzata.....	38
8.10 Bascula.....	39
8.11 Passerella.....	39
9. SISTEMI ELETTRONICI DI CRONOMETRAGGIO	40
9.1 Considerazioni sul disegno dei percorsi	40

10. LINEE GUIDA SUI RIFIUTI	41
10.1 Rifiuti sull'approccio agli ostacoli con zone di contatto.....	42
10.2 Linea di rifiuto per lo slalom.....	43
10.3 Regola dei Terzi	44
10.4 Esempi di regola dei Terzi.....	45
10.5 Ulteriori chiarimenti sui rifiuti.....	46
10.6 Chiarimenti per il rifiuto al tubo cieco	48
10.7 Mancato contatto contro rifiuto	49
10.8 Tubo sotto ad un ostacolo con zone di contatto	49
11. APPENDICE 1: ACCORDO GENERALE PER L'ISCRIZIONE AL WAO	50
11.1 Accettazione dell'Accordo Generale	50
11.2 Liberatoria di responsabilità.....	50
11.3 Diritti d'immagine.....	50
11.4 Rinuncia ai diritti di Privacy, Pubblicità e Personalità	50
11.5 Invio dell'iscrizione elettronica	50
11.6 Rimborsi	50
11.7 Iscrizione alle prove.....	50
12. APPENDICE 2: TABELLE DI RIFERIMENTO RAPIDO	51

1. REGOLAMENTO GENERALE

1.1 Dichiarazione della missione e degli obiettivi

Fornire il meglio delle competizioni di agility, dimostrando il più alto livello di addestramento, di collaborazione tra uomo e cane, sportività e allenamento; dando a tutti i cani, con pedigree o senza, l'opportunità di competere in un ambiente unicamente concentrato sullo sport dell'agility. Il WAO s'impegna a garantire delle ragionevoli classi di altezza, un eccellente e sicuro terreno di gara, un ambiente competitivo che sia divertente e stimolante, correttezza e coerenza nel giudicare e una svariata quantità di competizioni con prove ai massimi livelli in modo da poter adeguatamente mettere alla prova le squadre in tutte le abilità e tecniche necessarie per dimostrare di essere le migliori nell'agility dog.

1.2 Informazioni sull'evento

I campionati sono basati sulle regole e sul regolamento del World Agility Open (WAO) come stabilito di seguito.

Il linguaggio ufficiale del WAO è l'Inglese.

1.3 Eventi in programma

COMPETIZIONI INDIVIDUALI

- **Campionato di Pentathlon:** 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e 1 (una) prova di Speedstakes
- **Campionato di Biathlon:** 1 (una) prova di Jumping e 1 (una) prova di Agility
- **Campionato di Giochi:** 1 (una) prova di Snooker e 1 (una) prova di Gamblers
- **Prova Bonus:** 1 (una) prova di Speedstakes

COMPETIZIONE A SQUADRE

- **Campionato a Squadre:** 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e 1 (una) prova di Speedstakes a staffetta con 4 cani

1.4 Processo di selezione delle Squadre Nazionali

I diversi Paesi saranno responsabili della selezione della propria squadra. La gestione della squadra potrà essere svolta da un'organizzazione di agility, da un comitato, o da un singolo team manager approvato dal WAO.

Il processo di selezione di ogni squadra deve essere *non discriminatorio* sia verso i cani sia verso i conduttori, e deve essere riconosciuto dal WAO che soddisfi questo requisito. Il processo di selezione della squadra nazionale deve dare l'opportunità di competere per l'ingresso in squadra ad almeno 1 (un) cane per ogni classe di altezza, e di farlo competere almeno nel Biathlon o nel Pentathlon. Questo deve essere inoltre specificato nelle regole di selezione di ogni Paese. Se la squadra ha un solo posto da vincitore in ogni classe di altezza, quel cane ha il diritto di gareggiare in entrambi gli eventi. Pertanto, il WAO raccomanda alle nazioni di considerare di assegnare almeno 2 (due) posti da vincitore in ciascuna classe di altezza, un posto per ogni evento.

Gli altri posti in squadra possono essere riempiti a discrezione del team manager della Nazione.

Se un Team Manager o un Coach vogliono provare a far qualificare il proprio cane per la squadra della propria Nazione, devono rispettare tutte le regole di selezione pubblicate, esattamente come ogni altro concorrente.

Ogni Nazione può stabilire il proprio codice di comportamento (in aggiunta alle linee guida di sportività del WAO) e anche definire responsabilità di partecipazione per i membri della squadra (come sostegno con eventi di raccolta fondi). Questa informazione deve essere pubblicata e fornita a tutti i membri della squadra. E' a discrezione del Team Manager rimuovere un membro che non si attiene al codice di comportamento o che non onora le proprie responsabilità. Se il membro della squadra che viene rimosso si era aggiudicato il posto da vincitore, allora il Team Manager deve contattare il Comitato Organizzatore del WAO ed ottenere l'approvazione del Comitato prima di rimuovere quel membro.

Se una nazione non può viaggiare con i propri cani a causa delle leggi vigenti nel Paese ospitante o a causa di ore di viaggio e costi eccessivi, allora il Paese ospitante o un altro paese potrà fornire cani sostitutivi. La nazione in questione dovrà presentare una richiesta scritta direttamente al comitato organizzativo del WAO. Ogni richiesta sarà valutata singolarmente dal comitato WAO.

Il team manager di ogni nazione e i criteri di selezione della squadra devono essere approvati dal comitato organizzatore del WAO e saranno disponibili nel sito web ufficiale del WAO: www.worldagilityopen.com. A richiesta del WAO, i Team Manager devono essere in grado di fornire un resoconto di tutte le raccolte di fondi collettive e di tutte le spese effettuate dai singoli membri della squadra.

Ogni anno, per ciascun Paese solo un'organizzazione, un comitato o un team manager possono proporre una squadra per il WAO. Se c'è più di una organizzazione, comitato o individuo interessato a proporre una squadra per la stessa Nazione, allora il Comitato Organizzatore del WAO esaminerà le proposte ufficiali scritte nel mese di Giugno antecedente alla competizione dell'anno successivo.

1.5 Iscrizioni automatiche per i medagliati dell'anno precedente e Campioni Internazionali

1.5.1 ISCRIZIONI AUTOMATICHE PER I MEDAGLIATI DELL'ANNO PRECEDENTE

I medagliati d'Oro, Argento e Bronzo al WAO in ciascuna altezza del Pentathlon, Biathlon e Games sono automaticamente invitati al WAO dell'anno seguente per gareggiare nella prova in cui hanno vinto una medaglia nel 2015 (ad esempio i medagliati del Biathlon 2016 sono automaticamente invitati a gareggiare nel Biathlon 2017).

I vincitori di medaglia parteciperanno come wildcard nella relativa prova a meno che non si siano anche qualificati per la squadra 2016 della propria Nazione. In quest'ultimo caso, parteciperanno come membro aggiuntivo per la squadra della propria Nazione nella prova in cui hanno conquistato la medaglia. Pertanto, quella Nazione avrà un cane in più che gareggerà in quella prova. Per esempio, se il vincitore della medaglia d'oro del Biathlon 300 2016 viene dall'Italia, allora la squadra italiana parteciperà con 4 (quattro) cani nel Biathlon classe 300.

Se il vincitore di medaglia *non* si qualifica per la squadra WAO della propria Nazione l'anno seguente, potrà competere solamente nell'evento in cui ha ottenuto la medaglia l'anno precedente. Il concorrente può, comunque, richiedere uno dei 5 (cinque) posti per le wildcard in ciascuna classe di altezza (vedere Paragrafo 1.6). Se ottiene un posto come wildcard, potrà gareggiare nella prova in cui ha ottenuto la medaglia così come in ogni altra prova individuale.

1.5.2 ISCRIZIONI AUTOMATICHE PER I CAMPIONI INTERNAZIONALI DELL'ANNO PRECEDENTE

I medagliati d'Oro dell'anno precedente in ciascuna classe di altezza dei seguenti campionati sono automaticamente invitati al WAO dell'anno seguente per gareggiare in tutti gli eventi individuali:

- Campionato del Mondo FCI Individuale
- Campionato di Agility FCI Individuale delle Americhe e dei Caraibi
- Campionato Open di Agility Individuale delle Americhe e dei Caraibi
- European Open: Individuale
- Campionato del Mondo IFCS, vincitore dell'All-Around

Queste wildcard sono in aggiunta ai 5 (cinque) cani per classe di altezza che il Comitato Organizzatore del WAO può selezionare ogni anno.

1.6 Iscrizioni delle Wildcard

Il Comitato Organizzatore del WAO può selezionare un massimo di (cinque) cani per classe di altezza (in aggiunta ai medagliati WAO e ai campioni internazionali dell'anno precedente, come descritto nel paragrafo 1.5) per partecipare all'evento come concorrenti individuali nel Pentathlon, nel Biathlon, e nei Giochi.

I conduttori che si vogliono iscrivere come Wildcard devono essere stati iscritti alle selezioni del proprio Paese. Devono, o non essere stati selezionati o essere stati impossibilitati a partecipare il giorno delle selezioni per motivi eccezionali (determinati dal Comitato Organizzatore del WAO). In aggiunta, le aspiranti wildcard devono aver dimostrato un potenziale da Mondiale 1) posizionandosi nei primi tre posti alle finali Nazionali negli ultimi due anni; 2) posizionandosi nei primi tre posti nelle finali Nazionali di un altro Paese; o 3) aver rappresentato il proprio Paese in un evento internazionale negli ultimi due anni.

Se sei già concorrente membro di una squadra con un cane, non ti puoi iscrivere come wildcard con un altro cane.

Se sei riserva nella squadra della tua Nazione, puoi fare domanda come wildcard. Se, però, fai domanda come wildcard e accetti anche il posto da riserva, sei obbligato a prendere il posto in squadra se sei richiamato come sostituto. In quel caso, non puoi gareggiare come wildcard e il costo dell'iscrizione è perso. Questo non accade se non accetti il posto da riserva nella tua squadra.

Se ti iscrivi per la squadra della tua Nazione con 2 (due) cani e 1 (uno) solo fa parte della squadra, non puoi rifiutare il posto in squadra per iscriverti come wildcard con l'altro cane.

I conduttori devono completare il modulo di iscrizione come wildcard e inviarlo al Comitato Organizzatore del WAO entro la scadenza stabilita (si veda il sito) per essere presi in considerazione per un posto da wildcard.

Una volta che l'iscrizione come wildcard sia stata accettata dal Comitato Organizzatore del WAO, il conduttore ha il diritto di aggiungersi alla pagina Facebook dei country managers e partecipare alla riunione del Mercoledì.

Le wildcard gareggeranno sotto la bandiera del WAO e devono indossare l'uniforme del WAO.

1.7 Idoneità di cani e conduttori

1.7.1 CANI

Ogni cane, di razza o meticcio, che sia in buona salute, allenato, con oltre 18 mesi di età è idoneo a partecipare al WAO.

Le cagne in calore possono gareggiare. Queste ultime gareggeranno nella pozione loro assegnata nell'ordine di partenza, avranno una annotazione sull'ordine di partenza (come BIS) in modo che gli altri concorrenti e lo staff ne siano al corrente. Un tappeto protettivo sarà utilizzato in partenza. Se una cagna va in calore durante l'evento, dovrà essere immediatamente comunicato al tavolo dei manager.

I cani ciechi non sono idonei.

Le cagne gravide non sono idonee.

I cani che abbiano contratto una malattia infettiva negli ultimi 21 giorni antecedenti la gara non sono idonei.

Tutti i cani saranno sottoposti ad un controllo veterinario ufficiale e ad una registrazione e non potranno gareggiare se il veterinario ufficiale riterrà che il cane sia inadatto a competere, o che il partecipare alla competizione possa causare dolore e/o danni gravi alla salute del cane.

Il Comitato Organizzatore del WAO può, a sua esclusiva discrezione, chiedere che un cane sia sottoposto ad un controllo veterinario ufficiale in qualunque momento dell'evento.

Nessun cane potrà gareggiare se ha cerotti o bende o ha qualunque cosa addosso per motivi sanitari, a meno che non sia approvato dal veterinario ufficiale dell'evento.

Nessun cane potrà gareggiare se non è nella lista ufficiale del proprio Paese, ad eccezione delle wildcard.

1.7.2 CONDUTTORI

Il WAO è aperto a tutte le persone, senza discriminazioni, che conoscano e vogliano rispettare tutte le regole del WAO.

Al momento delle selezioni, i conduttori devono essere cittadini del Paese che rappresentano, o possedere un certificato di nascita di quello Stato, o possedere un permesso di soggiorno permanente.

Un residente in maniera permanente che gareggi per la rappresentativa del Paese di residenza non potrà competere per il proprio Paese di cittadinanza per un periodo di 3 (tre) anni dopo il WAO a cui ha partecipato, e viceversa. Se, però, ci dovesse essere un significativo cambio di residenza e non fosse più possibile per la persona gareggiare con regolarità in eventi di agility per il Paese che rappresenta formalmente al WAO (ad es., è troppo lontano), allora il conduttore può chiedere una deroga a questa regola al Comitato Organizzatore del WAO. Al WAO spetta la decisione finale nel determinare lo status residenziale del conduttore per quanto riguarda l'iscrizione.

Espositori e partecipanti devono comportarsi in modo civile e sportivo nei confronti delle altre persone e dei loro cani. Non fare questo potrebbe comportare l'espulsione dall'evento, e dai futuri campionati WAO, a discrezione del Comitato Organizzatore del WAO.

I conduttori possono gareggiare con più di un cane all'evento (ad eccezione di quanto scritto per la Staffetta a Squadre nel paragrafo 3.4). Tuttavia, a causa del fatto che potrebbero probabilmente trovarsi a competere in più campi di gara contemporaneamente, il WAO suggerisce a ciascun Paese, in fase di selezione, di voler considerare le conseguenze per le performance di squadra e individuali con particolare riguardo alle regole correlate alle gare in contemporanea (si veda il paragrafo 4.6).

Nessun conduttore può gareggiare se non è inserito nei moduli d'iscrizione ufficiali WAO del proprio Paese, ad eccezione delle wildcard.

Tutti i cani sono iscritti al WAO sotto la responsabilità dei proprietari. Sebbene venga posta la massima cura, il WAO e gli organizzatori dell'evento non saranno responsabili per la perdita, i danni, o gli infortuni comunque causati a cani, persone, o oggetti di proprietà durante l'evento.

Lo staff dei campi e i Giudici porranno la massima attenzione per assicurare che le stecche dei salti e le altre attrezzature siano correttamente posizionate prima di ogni prova, ma la responsabilità finale di controllare il percorso e assicurarsi che sia adatto al cane ricade su ciascun conduttore.

1.7.3 POLITICHE DI RIFIUTO DELL'ISCRIZIONE

Il Comitato Organizzatore del WAO può rifiutare l'iscrizione di qualunque concorrente o cane per giusta causa, qualora dovesse ritenere che la partecipazione del concorrente o del cane possa arrecare danno allo sport o all'evento. In questo caso, il Comitato deve darne comunicazione in forma scritta al Team Manager al momento del ricevimento dell'iscrizione.

Inoltre, durante l'evento, il Comitato Organizzatore del WAO si riserva il diritto di proibire ad un concorrente o ad un cane di gareggiare qualora il Comitato dovesse stabilire che la partecipazione di quel concorrente o di quel cane possa essere pregiudizievole per la sportività o per l'evento.

La responsabilità dell'adeguatezza di tale azione sarà esclusivamente del Comitato Organizzatore del WAO.

1.7.4 MODIFICHE ALLE ISCRIZIONI E SOSTITUZIONI PER INFORTUNI

Dopo la data di chiusura delle iscrizioni (1° Maggio), i Paesi non possono fare cambiamenti alle proprie iscrizioni ad eccezione dei seguenti casi:

- Il WAO ha commesso un errore negli ordini di partenza, che non corrispondono all'iscrizione inviata
- Un cane (dopo la misurazione) è passato in una classe di altezza più alta
- Un cane è infortunato
- Un conduttore è infortunato

Ogni cane ritirato da un evento individuale a causa di un infortunio deve essere ritirato dalla competizione per il resto del WAO. Il cane può essere sostituito nelle sue gare da qualunque altro cane presente nel modulo d'iscrizione WAO ufficiale del proprio Paese se il cambio viene fatto Giovedì pomeriggio, 5 minuti dopo il termine della sessione di allenamento dell'ultimo Paese. L'orario di scadenza verrà indicato sul programma orario dell'evento. Il cane sostituito manterrà l'ordine di partenza del cane sostituito.

Eccezione per il Campionato a Squadre: se un cane elencato nel modulo di squadra inviato il Venerdì o il Sabato mattina si infortuna in una prova individuale il Venerdì o il Sabato mattina, può essere sostituito da un qualunque altro cane della stessa classe di altezza presente sul modulo ufficiale di iscrizione al WAO. Il cambio deve essere inviato al tavolo dei Manager entro 10 minuti dalla conclusione dell'ultima prova del mattino. Il cane infortunato deve essere ritirato dalla competizione per il resto del WAO.

Quando un conduttore si infortuna e non può gareggiare in un evento, può essere sostituito da un altro conduttore, con il cane del conduttore originale, se il sostituto è nel modulo d'iscrizione WAO ufficiale di quel Paese. Il conduttore infortunato deve essere ritirato dalla gara per il resto del WAO.

1.8 Classi di altezza

Il WAO utilizza le seguenti classi di altezza per tutti gli eventi:

CLASSE	ALTEZZA AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO	ALTEZZA DELLA PALIZZATA	LUNGHEZZA DEL SALTO DOPPIO *	LUNGHEZZA DEL SALTO IN LUNGO	ALTEZZA DELLA GOMMA AL CENTRO
300	320 mm e sotto	30 cm	1,7 m	26-28 cm	60 cm 2 elementi	45 cm
400	410 mm e sotto	40 cm	1,7 m	35-37 cm	80 cm 3 elementi	55 cm
500	500 mm e sotto	50 cm	1,7 m	46,5-48,5 cm	100 cm 4 elementi	65 cm
600	oltre 500 mm	60 cm	1,7 m	53-55 cm	120 cm 5 elementi	75 cm

* Nota: La lunghezza del salto doppio è misurata dalla parte anteriore della prima stecca alla parte posteriore della seconda stecca.

- Un cane può gareggiare in una classe di altezza superiore alla propria.
- Un cane può gareggiare in una sola classe di altezza per tutta la durata del WAO.

1.9 Misurazioni dei cani

Tutti i cani, ad eccezione di quelli in classe 600, saranno misurati da un misuratore ufficiale al momento della registrazione e certificati all'evento. Se un cane supera l'altezza massima consentita per la classe di altezza in cui è iscritto, verrà misurato una seconda volta da un secondo ufficiale, il Competition Manager. La decisione, dopo questa misurazione, sarà definitiva.

Se il cane supera l'altezza massima consentita, sarà escluso dalla competizione per la classe di altezza in cui era iscritto. Il cane potrà essere spostato in una classe d'altezza superiore, ma le iscrizioni del Paese dovranno sempre rispettare il massimo di tre cani per classe di altezza in ogni evento individuale; pertanto, se quel Paese ha già tre cani iscritti nella classe di altezza superiore, dovrà ritirare un cane da quell'evento individuale per inserire il cane fuori misura.

C'è una eccezione a questa regola per i cani che abbiano tutti i seguenti requisiti:

- È la prima volta che il cane partecipa al WAO
- Il cane appartiene ad un Paese dove è stato impossibile fare una misurazione ufficiale WAO
- Il cane non supera di oltre 5 mm la misura consentita (ad es., misura tra 321 e 325 mm per la classe 300).

In questo caso, il Paese può far gareggiare il cane nella classe d'altezza superiore come cane addizionale, ma non può essere rimpiazzato nella classe d'altezza in cui era iscritto originariamente. Pertanto, quel Paese avrà ancora lo stesso numero totale di cani in ogni evento.

I cani non possono essere spostati in una classe d'altezza inferiore a quella in cui sono stati iscritti, anche se rispettassero le misure della classe inferiore. L'unica eccezione a ciò è se un altro cane della squadra dovesse risultare in fase di misurazione in una classe più alta in modo tale da poter fare uno scambio diretto; per

esempio, se un cane 500 viene misurato in 600 e uno dei cani 600 della squadra ha i requisiti per la classe 500, i due cani possono scambiarsi i posti negli ordini di partenza.

I cani saranno misurati con strumenti ufficiali. Il cane sarà posizionato in piedi su una superficie piana, come un tavolo. La misura viene presa dalla linea del garrese (la parte più alta delle scapole) alla superficie piana.

I cani dovranno lasciarsi misurare. I cani che si abbassano, sono aggressivi con l'ufficiale di misurazione, o che sono genericamente difficili durante la misurazione cosicché non si possa ottenere una misurazione accurata, possono essere esclusi dal WAO.

Una volta che un cane abbia ottenuto una misurazione ufficiale WAO, non avrà necessità di essere misurato di nuovo se dovrà gareggiare in successivi eventi WAO. Se, però, un conduttore ritiene che l'altezza del suo cane sia cambiata (a causa dell'età, ad esempio), può chiedere di modificare l'altezza registrata facendo misurare di nuovo il cane. La modifica si può fare una sola volta.

1.10 Pagamento delle quote

Al momento delle iscrizioni, tutti i Paesi devono pagare per intero le proprie quote d'iscrizione. I Paesi dovranno pagare una quota d'iscrizione che gli permetterà di partecipare a tutti gli eventi come stabilito dal regolamento.

Le Wildcard devono pagare la propria quota al momento in cui gli sarà concessa l'iscrizione come wildcard.

Le Nazioni e le wildcard sono responsabili di tutte le commissioni bancarie, addebiti PayPal o commissioni per l'utilizzo delle carte di credito derivanti dall'invio dei pagamenti e dal ricevimento da parte del WAO.

Il WAO non accetta responsabilità per qualunque spesa di viaggio, alloggio, vitto, abbigliamento o allenamento. Queste spese sono di responsabilità esclusiva di ciascuna squadra, individuo, o gestore/i della squadra.

Ogni quota o ammanco deve essere pagato prima dell'inizio dell'evento, altrimenti l'iscrizione della Nazione verrà cancellata senza appello.

1.11 Regole di comportamento

Il WAO Promuove l'agility dog ai sensi dei regolamenti in armonia agli standard internazionali come sport competitivo e spettacolare. Tutti i concorrenti, gli ufficiali ed il personale addetto devono comportarsi in maniera professionale e sportiva in armonia con la dichiarazione d'intenti e cercare di sostenere e migliorare, ove possibile, l'immagine di questo sport e del WAO attraverso tale condotta e con le proprie azioni.

Ogni concorrente e ufficiale dell'evento, inclusi i Giudici, i membri del Comitato Organizzatore e altro personale chiave ha la responsabilità di leggere e comprendere le regole ed il regolamento del WAO, prima di iscriversi, prendere parte o officiare l'evento. Inoltre, ogni concorrente e manager riconosce attraverso l'iscrizione al WAO che la partecipazione all'evento è un privilegio e non un diritto. In virtù della propria iscrizione all'evento, i managers e i concorrenti riconoscono e si impegnano a rispettare tutte le regole e i regolamenti del WAO, e decidono di accettare ogni eventuale sanzione che possa essere inflitta per l'inosservanza degli stessi.

Il Giudice ha la responsabilità esclusiva di decidere quando sia opportuno allontanare un cane e un concorrente dal campo sulla base di questioni relative alla cattiva condotta di un concorrente. Gli ufficiali responsabili del WAO hanno la responsabilità esclusiva di decidere se un'infrazione debba comportare l'espulsione di un concorrente, manager, o di un altro ufficiale della squadra dall'evento e/o da eventi futuri.

Il seguente è un elenco parziale delle infrazioni contro le quali i Giudici o gli ufficiali WAO possono prendere provvedimenti:

- Abuso o maltrattamento di un cane
- Azioni che possano avere l'aspetto di un abuso su un cane
- Intimidazione e/o confronto maleducato col Giudice, con gli ufficiali dell'evento, con gli aiutanti, o con gli altri concorrenti
- Continuare a discutere un argomento con il responsabile della gara o con il responsabile dell'evento dopo che una decisione ufficiale è stata presa.

- Cattiva condotta intenzionale o interferenza col diritto di gareggiare di un altro concorrente
- Linguaggio o comportamento che possano essere dannosi per lo spirito sportivo o che possano ridurre il piacere per gli spettatori di assistere all'evento
- Violazione delle norme procedurali
- Violazione di norme della proprietà/struttura dove si svolge l'evento, incluse le violazioni delle aree non-fumatori, non raccogliere le deiezioni del proprio cane, portare il proprio cane in aree interdette, danni alle strutture/proprietà, ecc.
- Allenamento/addestramento coercitivo o punitivo
- Fare cattivo uso dell'attrezzatura nel campo di allenamento o spostare l'attrezzatura nel campo di allenamento
- Causare ritardi eccessivi a causa del mancato rispetto dell'autorità degli ufficiali dell'evento
- Cattiva presentazione intenzionale dei moduli d'iscrizione
- Cattiva presentazione intenzionale degli animali
- Aggressività del cane
- Mancanza di impegno nel controllo del comportamento del proprio cane

2. EVENTI

2.1 Premi e riconoscimenti

Coccarde e medaglie saranno assegnate per i primi tre concorrenti in ogni classe di altezza e per ogni evento del WAO (ad eccezione della gara a squadre dove viene premiata tutta la squadra), e saranno assegnati i seguenti titoli:

- WAO Pentathlon World Champion
- WAO Biathlon World Champion
- WAO Games World Champion
- WAO Team World Champion

Nelle prove individuali, il vincitore in ogni classe di altezza di ogni prova di ogni evento riceverà una coccarda.

Nella gara a squadre, ogni conduttore della squadra vincente che abbia gareggiato in almeno una delle cinque prove a Squadre riceverà una coccarda come ricordo della vittoria.

Saranno assegnate coccarde ai primi tre classificati in ciascuna classe di altezza della Prova Bonus.

2.2 Campionato di Pentathlon

Questo è un evento individuale e ci sarà una diversa gara per ogni classe di altezza. Ogni Paese può iscrivere 3 (tre) cani per classe di altezza.

L'evento Pentathlon consisterà in 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e una prova di Speedstakes. Il risultato complessivo delle 5 (cinque) prove determinerà il **WAO Pentathlon World Champion** per ogni classe di altezza

Ci sarà un Tempo Standard di Percorso (SCT: Standard Course Time) e il punteggio sarà cumulativo; le penalità (comprese le penalità di tempo) verranno aggiunte al tempo, ed il punteggio più basso vincerà in tutti gli aspetti del Pentathlon. Il tempo verrà misurato al millesimo di secondo.

Con riferimento ai punteggi cumulativi dopo le prime due prove dell'evento, l'ultimo 20% dei cani in ciascuna classe di altezza (calcolato sul numero di cani iscritti alla prova) *non* accederà alla terza prova. In caso di parità per decidere quale cane sarà escluso, saranno utilizzati i punteggi dell'Agility 1. In caso di ulteriore parità, i cani disputeranno uno spareggio sul percorso di Agility 1 o Jumping 1, a seconda del programma orario. Nessun cane con due eliminazioni può accedere alla terza prova.

Con riferimento ai punteggi cumulativi dopo quattro prove dell'evento, solo i primi 20 cani in ciascuna classe di altezza saranno ammessi alla prova finale del Pentathlon, la prova di Speedstakes. In caso di parità per decidere quale cane debba accedere alla prova finale, verrà usato il punteggio dell'Agility 2, seguito dal Jumping 2, Agility 1, e infine Jumping 1. In caso di ulteriore parità, i cani disputeranno uno spareggio sul percorso di Agility 2 o Jumping 2, a seconda del programma orario.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna classe di altezza che sarà premiato in una cerimonia. In caso di parità in qualsiasi prova, si disputerà uno spareggio; però, solo il punteggio ottenuto nella prima prova verrà utilizzato per calcolare il risultato del Pentathlon.

In caso di parità per il titolo di Pentathlon World Champion, verrà utilizzato il punteggio dello Speedstakes seguito da Agility 2, Jumping 2, Agility 1, e infine Jumping 1. In caso di ulteriore parità si disputerà uno spareggio sul percorso di Speedstakes.

2.2.1 PUNTEGGIO DEL PENTATHLON

Le penalità di percorso saranno convertite in tempo; per esempio, una penalità di 5 punti verrà convertita in 5 secondi aggiunti al tempo del cane in ogni prova di Pentathlon. Di conseguenza, un cane che fa un percorso netto in 28 secondi nel Jumping 1 e prende 5 punti di penalità con un tempo di 32 secondi in Agility 1 avrà un punteggio totale di 65 (28 secondi + 32 secondi + 5 penalità = 65) a quel punto della gara, e così batterà un cane che fa due percorsi netti in 32 e 34 secondi, che gli daranno un totale di 66 (32 secondi + 34 secondi = 66). Un'eliminazione in qualunque prova di Pentathlon assegna 50 punti di penalità e un tempo di percorso di 50 secondi, indipendentemente dal Tempo di Percorso Standard (SCT – Standard Course Time).

Il massimo numero di penalità di percorso che un cane può accumulare è di 50 punti, sia tramite eliminazione che una qualunque combinazione di penalità di percorso.

Le penalità di tempo saranno trattate allo stesso modo delle penalità di percorso. Ad esempio, se il Tempo di Percorso Standard è di 50 secondi e un cane impiega 51.123 secondi senza errori, il suo punteggio sarà di 52.246 (51.123 secondi + 1.123 penalità di tempo = 52.246).

Se un conduttore è assente ad una qualunque prova del Pentathlon, sarà tolto dall'ordine di partenza di tutte le rimanenti prove del Pentathlon e il suo punteggio sarà registrato come ABS.

2.3 Campionato di Biathlon

Ci sarà una gara diversa per ogni classe di altezza. Ogni Paese può iscrivere 3 (tre) cani per classe di altezza.

L'evento del Biathlon consisterà in una prova di Jumping seguita da una prova di Agility. I risultati combinati delle due prove determineranno il **Biathlon World Champion** per ogni classe di altezza.

Il punteggio è cumulativo; vince chi accumula meno penalità con il tempo a fare da discriminante solo in caso di parità, in tutti gli aspetti del Biathlon. Il tempo sarà misurato al millesimo di secondo.

Con riferimento ai punteggi della prova di Jumping, solo i migliori 40 cani in ciascuna classe di altezza (sempreché non siano stati eliminati nel Jumping) accederanno alla prova di Agility.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna classe di altezza che sarà premiato durante una cerimonia. In caso di parità in una qualunque prova, si disputerà uno spareggio per la vittoria; però, solo il punteggio della prima prova di ciascun cane verrà utilizzato per calcolare i risultati del Biathlon.

In caso di parità per l'assegnazione del titolo di Biathlon World Champion, i punteggi della prova di Agility determineranno il vincitore. In caso di ulteriore parità si disputerà uno spareggio sul percorso di Agility.

2.3.1 PUNTEGGIO DEL BIATHLON

Il punteggio è cumulativo; vince chi accumula meno penalità con il tempo a fare da discriminante solo in caso di parità. Un'eliminazione in una qualunque prova del Biathlon assegna 50 penalità, inoltre ai cani eliminati verrà assegnato un tempo di 50 secondi, indipendentemente dal Tempo di Percorso Standard (SCT – Standard Course Time).

Il massimo numero di penalità che un cane può accumulare è di 50, sia tramite eliminazione che una qualunque combinazione di penalità di percorso.

Se un conduttore è assente alla prova di Jumping verrà automaticamente escluso anche dalla prova di Agility e il suo punteggio sarà registrato come ABS.

2.4 Campionato di Giochi

Ci sarà una gara diversa per ogni classe di altezza. Ogni Paese può iscrivere 3 (tre) cani per classe di altezza.

Il Campionato di Giochi consisterà di una prova di Snooker seguita da una prova di Gamblers. I risultati combinati delle due prove determineranno il **Games World Champion** per ciascuna classe di altezza.

Il punteggio è cumulativo; il più alto numero di punti vince, il tempo è una discriminante solo in caso di parità, in tutti gli aspetti del Campionato di Giochi.

In riferimento ai punteggi della prova di Snooker, solo i migliori 30 cani in ciascuna classe di altezza accederanno alla prova di Gamblers.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna classe di altezza che sarà premiato in una cerimonia. In caso di parità in una qualunque prova, si disputerà uno spareggio per la vittoria; però, solo il punteggio della prima prova di ciascun cane verrà utilizzato per calcolare i risultati del Campionato di Giochi.

In caso di parità per il titolo di Games World Champion, il punteggio della prova di Gamblers determinerà il vincitore. In caso di ulteriore parità, si disputerà uno spareggio sul percorso di Gamblers.

2.4.1 PUNTEGGIO DEI GIOCHI

I cani accumuleranno punti nello Snooker e nel Gamblers in base al sistema di punteggio descritto più avanti.

Se un conduttore è assente alla prova di Snooker, sarà automaticamente escluso anche dalla prova di Gamblers e il suo punteggio sarà registrato come ABS.

2.5 Campionato a Squadre

L'evento a Squadre consisterà di 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e una prova a Staffetta a Squadre. I risultati combinati delle 5 (cinque) prove determinerà il Paese che sarà nominato **WAO Team World Champion**.

Un Paese deve avere almeno un cane in *ciascuna* delle quattro classi di altezza per essere idoneo ad iscriversi al Campionato a Squadre.

Tutti i membri di una squadra di un Paese elencati nel modulo d'iscrizione ufficiale possono partecipare a questo evento, sempreché siano rispettati i seguenti requisiti: ogni Paese iscriverà (tre) cani in ognuno dei primi 4 (quattro) round (le due prove di Agility e le due prove di Jumping). Ciascuno dei 3 cani deve gareggiare in una differente classe di altezza. Poiché al WAO esistono 4 (quattro) classi di altezza, ciò significa che una classe di altezza riposerà in ciascuna delle 4 (quattro) prove. Inoltre, nessuna classe di altezza può riposare due volte, di conseguenza ogni classe di altezza di ciascun Paese gareggerà in 3 (tre) prove. Esempio di una iscrizione di un Paese:

- Agility 1: 300, 400, 500
- Jumping 1: 300, 500, 600
- Agility 2: 300, 400, 600
- Jumping 2: 400, 500, 600

Esempio di iscrizione *errata* poiché la classe 600 riposerebbe 2 (due) volte, e la classe 400 gareggerebbe 4 (quattro) volte:

- Agility 1: 300, 400, 500
- Jumping 1: 300, 400, 500
- Agility 2: 300, 400, 600
- Jumping 2: 400, 500, 600

Se in qualunque momento del Campionato a Squadre, un Paese ha un infortunio o un ritiro che non permetta più di rispettare i requisiti di altezza descritti sopra, dovrà ritirare la propria squadra dalla competizione.

Nella quinta prova dell'evento, la Staffetta a Squadre, ogni Paese iscriverà 4 (quattro) cani, 1 (uno) per ogni classe di altezza. Il percorso sarà disegnato in maniera tale da far saltare ogni cane alla corretta altezza durante la staffetta.

I percorsi saranno disponibili la mattina della competizione e i membri della squadra devono essere nominati sul modulo ufficiale entro la scadenza specificata sul programma orario dell'evento. Se un Paese omette di inviare la lista della squadra in tempo, il comitato del WAO automaticamente nominerà una squadra per quel Paese scegliendo i primi cani idonei sul modulo d'iscrizione ufficiale della squadra del Paese.

Ci sarà un Tempo di Percorso Standard (SCT) e il punteggio è cumulativo; le penalità (incluse le penalità di tempo) vengono aggiunte al tempo, e il punteggio più basso vince in tutti gli aspetti dell'evento a squadre. Il tempo sarà misurato al millesimo di secondo.

Con riferimento ai punteggi cumulativi dopo 4 (quattro) prove dell'evento, solo le migliori 8 (otto) squadre saranno ammesse a gareggiare nella prova finale, la Staffetta a Squadre. Tutti e quattro i cani della squadra gareggeranno in questa prova. In caso di parità per decidere quali squadre debbano accedere alla prova finale, verranno utilizzati, nell'ordine, i punteggi dell'Agility 2, Jumping 2, Agility 1, Jumping 1. In caso di ulteriore parità, i cani disputeranno uno spareggio sul percorso di Agility 2 o Jumping 2, a seconda del programma orario.

Ogni singola prova della gara a squadre avrà una squadra vincitrice che sarà premiata in una cerimonia. In caso di parità in una qualunque prova, ogni squadra sceglierà 1 (un) cane per partecipare ad uno spareggio per determinare il vincitore della prova. Tuttavia, solo il punteggio della prima prova di ciascun cane verrà utilizzato per calcolare il risultato della squadra.

In caso di parità per l'assegnazione del titolo di Team World Champion, le squadre gareggeranno in uno spareggio sul percorso della Staffetta a Squadre.

2.5.1 PUNTEGGI DI SQUADRA

Le penalità di percorso saranno convertite in tempo: una penalità di 5 punti verrà convertita in 5 secondi aggiunti al tempo del cane in ogni prova a Squadre. Ad esempio, una squadra con un cane con un percorso netto in 28 secondi, un cane con 5 penalità in 30 secondi, e un cane con 10 penalità in 32 secondi nella prova di Jumping 1, avrà un punteggio totale di 105 (28 secondi + 30 secondi + 5 penalità + 32 secondi + 10 penalità = 105) a quel punto della gara, e pertanto batterà una squadra con tre percorsi netti ma con un tempo totale di 106 secondi.

Un'eliminazione in una qualunque prova a Squadre aggiungerà 50 punti di penalità al cane eliminato e verrà assegnato un tempo di 50 secondi, indipendentemente dal Tempo di Percorso Standard (SCT).

Il massimo numero di penalità di percorso che un cane può accumulare è di 50, sia tramite una eliminazione che tramite una qualunque combinazione di penalità di percorso.

Le penalità di tempo saranno trattate allo stesso modo delle penalità di percorso. Ad esempio, se il Tempo di Percorso Standard è di 50 secondi e un cane impiega 51.123 secondi senza errori, il suo punteggio sarà di 52.246 (51.123 secondi + 1.123 penalità di tempo = 52.246).

Se un conduttore è stato nominato sul modulo della squadra per partecipare alla Agility 1 o 2 oppure Jumping 1 o 2 ed è assente al momento della prova, il conduttore sarà eliminato in quella prova e il suo punteggio sarà registrato come ABS. Gli altri membri del team potranno partecipare ugualmente alla prova e guadagnare i punti relativi. Inoltre, il concorrente eliminato può continuare ad essere nominato per partecipare alle altre prove di squadra.

Se un conduttore nominato sul modulo ufficiale per partecipare alla Staffetta a Squadre è assente per la prova, tutta la squadra sarà esclusa dal Pentathlon a Squadre.

3. PROVE

3.1 Agility

L'obiettivo di questa prova è di superare un percorso completo di ostacoli di agility. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 20 (venti).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Agility *deve* includere la passerella, la palizzata, la bascula, e lo slalom a 12 (dodici) paletti. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. Il tavolo *non* è consentito.

3.2 Jumping

L'obiettivo di questa prova è di superare un percorso senza ostacoli con zone di contatto. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 20 (venti).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Jumping *deve* includere salti e lo slalom a 12 (dodici) paletti. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. Nella prova di Jumping *non* sono ammessi la passerella, la palizzata, la bascula, il tavolo.

3.3 Speedstakes

L'obiettivo di questa prova è di superare un percorso di Jumping che includa anche una palizzata. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 20 (venti).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Speedstakes *deve* includere lo slalom a 12 (dodici) paletti e una palizzata, ciascuno dei quali può essere affrontato fino a 2 (volte). Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. La prova di Speedstakes *non* può includere la passerella, la bascula, il tavolo.

3.4 Staffetta a Squadre

L'obiettivo di questa prova è che 4 (quattro) cani e 3 (tre) o 4 (quattro) conduttori collaborino per eseguire un percorso a staffetta a squadre.

Un conduttore può partecipare con 2 (due) cani alla staffetta solo se c'è un altro binomio a separare i due cani. La squadra deve far partecipare i propri cani in ordine d'altezza dal più piccolo al più grande. Di conseguenza un conduttore con 2 (due) cani può partecipare con un cane in classe 300 e uno in 500 dog oppure 600, ma non con un 300 e un 400. Il conduttore che partecipa con 2 (due) cani deve avere un aiutante che tenga il cane che gareggerà per secondo. L'aiutante può essere un membro della squadra o il team manager. La condotta dell'aiutante sarà giudicata come se fosse un concorrente di quella prova.

La squadra è composta da un cane per ogni classe di altezza.

Ogni cane della squadra dovrà affrontare un minimo di 12 ostacoli ed un massimo di 15.

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La Staffetta a Squadre *deve* includere lo slalom a 12 (dodici) paletti e la palizzata, ma *non* è necessario che ogni classe di altezza affronti entrambi gli ostacoli. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, tubo morbido, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. La Staffetta a Squadre *non* può includere la passerella, la bascula, il tavolo.

Il Giudice stabilirà un'area per lo scambio del testimone fra i conduttori. Il prossimo binomio a gareggiare per la squadra deve attendere il proprio turno all'interno di quest'area.

Regole per il passaggio del testimone:

- il cambio deve avvenire con entrambi i conduttori ed i loro cani completamente all'interno dell'area di cambio stabilita – cioè, 4 (quattro) piedi umani e 8 (otto) zampe di cane all'interno dell'area. Se ciò non accade, verranno assegnati 10 punti di penalità per errore nel passaggio di testimone;
- il conduttore in attesa all'interno dell'area di cambio può tenere o trattenere il cane in qualunque modo (anche trattenendolo gentilmente per la collottola o tenendolo in braccio), a patto che non sia ritenuto un modo troppo duro o un maltrattamento dal Giudice, nel qual caso quel cane sarà eliminato. Comunque, il cane deve essere a terra prima che avvenga il passaggio del testimone o il cane sarà eliminato;
- i conduttori in attesa all'interno dell'area di cambio devono tenere i loro cani al guinzaglio. Tuttavia, il guinzaglio e/o il collare devono essere tolti prima del passaggio del testimone, altrimenti il cane sarà eliminato;
- una volta che un cane e un conduttore abbiano terminato e passato il testimone, non devono necessariamente rimanere all'interno dell'area di cambio. Tuttavia devono restare all'interno del campo altrimenti verranno assegnati 100 punti di penalità. Possono anche trattenere i propri cani o metterli al guinzaglio *dopo* il passaggio del testimone;
- verranno assegnati 10 punti di penalità se il testimone cade o se viene lanciato, sia che ciò avvenga all'interno dell'area di cambio o all'esterno della stessa. Il conduttore deve recuperare il testimone prima di continuare il percorso. Non recuperare il testimone comporterà l'eliminazione del cane. Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia preso il testimone, sarà eliminato;
- se il conduttore esce dall'area di cambio senza il testimone ed il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore lo abbia recuperato, il cane sarà eliminato.

Se un cane viene eliminato, gli verrà assegnato il massimo punteggio di 50 penalità. Il cronometro continua a scorrere, quindi non è necessario aggiungere altre penalità di tempo. Il conduttore deve sportivamente tentare di terminare il resto del percorso correttamente. Se il Giudice dovesse ritenere che un conduttore già eliminato stia tentando di guadagnare tempo tornando all'area di cambio senza completare correttamente il percorso, farà aggiungere 50 secondi al tempo totale della squadra.

3.5 Gamblers

L'obiettivo del Gamblers è di accumulare il maggior numero di punti possibile entro il tempo stabilito dal Giudice, e poi di prendere una decisione strategica per eseguire una delle due brevi sequenze di "gamble" entro uno specifico tempo per guadagnare dei punti bonus. Il concorrente che ottiene il maggior numero di punti vince.

Il percorso del Gamblers è costruito con gli ostacoli posizionati in modo casuale nel campo, senza un ordine preciso. Ad ogni ostacolo è associato un punteggio (vedere la tabella sotto). Un conduttore ottiene quel punteggio completando *correttamente* l'ostacolo. Ogni ostacolo può essere affrontato solo 2 (due) volte per acquisire il relativo punteggio. Non ci sono penalità per aver affrontato l'ostacolo ulteriori volte durante il periodo di apertura (a meno che il Giudice non valuti che il concorrente stia perdendo tempo per affrontare il gamble come descritto più avanti), ma non verrà guadagnato alcun punto.

PUNTI	OSTACOLI
1	Salti
2	Tubi Gomma Salto in lungo Salti doppi o "larghi" Muro
3	Bascula Slalom a 6 paletti
4	Palizzata
5	Passerella Slalom a 12 paletti

Se lo desiderano, i Giudici possono includere una combinazione bonus di ostacoli nel loro disegno di percorso Gamblers. Il Giudice deciderà i punti che si potranno guadagnare completando correttamente questa combinazione bonus.

Gli ostacoli mono-direzionali (la bascula, i salti doppi o “larghi”, il salto in lungo) devono essere affrontati nel verso corretto per guadagnare i punti.

Una prova di Gamblers è composta di due parti: un periodo di apertura e un periodo di gamble. La prima parte è il periodo di apertura, e ha un tempo stabilito di 30 secondi. I conduttori accumulano punti eseguendo correttamente gli ostacoli a propria scelta durante questo periodo. Al termine del periodo di apertura, verrà emesso un (primo) segnale acustico per indicare l’inizio del periodo gamble. Durante il periodo gamble, i conduttori avranno una determinata quantità di tempo per completare una delle due sequenze speciali, a scelta, che assegnano punti.

3.5.1 REGOLE GENERALI DEL GAMBLERS

- Se i salti di partenza e arrivo vengono utilizzati per il cronometrando, questi salti non assegneranno punti e dovranno essere affrontati nel verso specificato dal Giudice. Il salto di partenza è “attivo” per tutta la durata del gioco. Questo significa che se il salto di partenza viene affrontato dopo che il cane abbia iniziato il gioco, l’accumulo dei punti terminerà e il conduttore dovrà dirigere il cane direttamente ad affrontare il salto finale. L’attraversamento del salto finale in qualunque verso ferma il tempo e fa terminare il gioco, non importa in quale momento viene affrontato. Non affrontare il salto finale al termine del gioco non permetterà di registrare il tempo e comporterà la perdita di *tutti* i punti accumulati.
- Se il cane affronta un ostacolo prima di affrontare il salto di partenza per far partire il cronometro, sarà eliminato.
- Quando il cane ha completato la sequenza gamble, o se si sente il (secondo) segnale acustico, il conduttore deve dirigere il cane al salto finale per fermare il tempo. Se il cane non ferma il cronometro (ad eccezione di un errore del sistema di cronometrando), tutti i punti saranno persi e il punteggio sarà pari a 0 (zero).
- Non ci saranno penalità se il cane affronta ulteriori ostacoli, anche se dovesse attraversare i paletti dello slalom, mentre si dirige al salto finale.
- Se un ostacolo viene affrontato ma non viene completato correttamente (per esempio, se affronta la palizzata senza toccare la zona di contatto), può essere affrontato di nuovo, tutte le volte che siano necessarie per affrontarlo correttamente. In alternativa, il conduttore può decidere di andare avanti e tentare un altro ostacolo senza penalità.
- Se un ostacolo viene terminato correttamente, il Giudice annuncerà il valore dell’ostacolo o il suo numero. Se il tentativo ha esito negativo, il Giudice annuncerà qualcosa per indicare che il conduttore non ha guadagnato alcun punto (per esempio: “No”, “Fallo” o “Zero”) e l’ostacolo potrà essere ritentato immediatamente se il conduttore lo desidera.
- Il periodo di apertura termina quando si sente il (primo) segnale acustico. Questo indica anche l’inizio della seconda parte del gioco e l’inizio del tempo per il gamble. Se, però, un cane sta superando un ostacolo quando si sente il (primo) segnale acustico, i punti saranno assegnati solo se l’ostacolo è stato **completato**, cioè è al punto nel quale non è più possibile per il cane sbagliare l’ostacolo (vale a dire, sta atterrando da un salto, zampe anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno una zampa, zampe anteriori fuori dal tubo, testa che ha superato l’ultimo paletto dello slalom).
- I rifiuti non vengono giudicati durante il periodo di apertura, ma lo saranno nel periodo gamble.
- E’ a discrezione del Giudice stabilire se un cane può affrontare lo stesso ostacolo “back to back” (eseguendo un ostacolo bidirezionale con successo in un verso e poi girarsi immediatamente ed eseguire lo stesso ostacolo in verso opposto), eseguire un ostacolo con zona di contatto seguito da un altro ostacolo con zona di contatto, o eseguire uno slalom seguito da un ostacolo con zona di contatto o viceversa. Questa informazione verrà fornita dal Giudice nel briefing scritto.
- Se un cane affronta 2 (due) ostacoli facenti parte di una delle sequenze del gamble nello *stesso* ordine in cui sono nella sequenza del gamble (uno dopo l’altro) durante il periodo di apertura, riceverà i punti

per quegli ostacoli, ma non gli sarà possibile guadagnare punti per il gamble, anche se lo completerà correttamente. Il conduttore può, però, eseguire lo *stesso* ostacolo facente parte del gamble 2 (due) volte con successo per ottenere punti durante il periodo di apertura senza perdere la possibilità di guadagnare punti per il gamble eseguito correttamente. Il conduttore può anche eseguire un ostacolo del gamble n.1 seguito da un ostacolo del gamble n.2, o viceversa.

- Il conduttore che tocca il cane o un ostacolo (in modo intenzionale o accidentale), in maniera che possa aiutare la performance del cane, otterrà 0 (zero) punti per quell'ostacolo.
- Cronometri o altri strumenti di misurazione del tempo sono ammessi durante la ricognizione, ma non possono essere usati come aiuto durante la competizione reale.
- Il Giudice ha la possibilità di applicare ulteriori regole alla prova di Gamblers purché siano definite nel briefing del Giudice stesso.

3.5.2 IL GAMBLE

- Il Giudice presenterà 2 (due) sequenze di gamble, una delle quali sarà più impegnativa e pertanto assegnerà più punti. E' facoltà del conduttore scegliere (e quindi "scommettere") quale opzione tentare.

Opzione 1 Gamble (meno difficile) = 10 punti

Opzione 2 Gamble (più difficile) = 20 punti

- Il tempo concesso per il periodo di gamble sarà determinato a discrezione del Giudice.
- I punti del gamble saranno assegnati se il cane completerà la sequenza scelta, senza errori, entro il tempo specificato.
- Il Giudice può scegliere di inserire un limite minimo di distanza in entrambe le sequenze di gamble, obbligando i conduttori a dirigere i loro cani durante la sequenza senza stargli vicini. In questo caso, il Giudice utilizzerà delle linee sul terreno per indicare al conduttore l'area interdetta. Il conduttore deve rimanere all'interno dell'area segnata senza neanche calpestare o scavalcare la linea mentre conduce il cane per completare il gamble. Al conduttore è concesso di sporgersi sopra la linea e allungare il braccio sopra di essa ma non può calpestarla o scavalcarla. Il cane può attraversare la linea senza penalità.
- Sebbene il conduttore debba rimanere all'interno dell'area per lui delimitata prima di condurre il cane al primo ostacolo del gamble, *non* è necessario che il cane sia all'interno dell'area riservata al conduttore. Quando si sente il suono di fine del periodo di apertura, il conduttore può immediatamente condurre il cane all'ostacolo n. 1 del gamble indipendentemente dalla posizione del cane.
- I rifiuti saranno giudicati nella sequenza di gamble e annulleranno la possibilità di guadagnare i punti del gamble.

Al cane *non* verranno assegnati i punti del gamble se si verifica uno dei seguenti casi:

- Il cane non riesce a completare la sequenza entro il tempo concesso e/o commette errori/rifiuti.
- Il conduttore calpesta o oltrepassa la linea quando è attiva un limite minimo di distanza. (Il conduttore può sporgersi sopra la linea ed stendere le braccia al di là della linea; ma non può calpestarla o scavalcarla.)
- Il cane abbatte una stecca mentre affronta un salto del gamble per guadagnare punti nel periodo di apertura.
- Il conduttore viola la "regola del non perdere tempo". Il conduttore deve attivamente tentare di superare gli ostacoli per guadagnare punti fino al momento del (primo) segnale acustico che chiude il periodo di apertura. Se il conduttore ferma il cane su una zona di contatto, ripete un ostacolo che è già stato completato con successo due volte per guadagnare punti, o altre significative esitazioni mentre aspetta il (primo) segnale acustico, verrà chiamata l'infrazione della "regola del non perdere tempo".
- Il cane esegue due ostacoli consecutivi appartenenti ad una stessa sequenza del gamble durante il periodo di apertura.

Ogni altra situazione non definita dalle regole è a discrezione del Giudice.

3.5.3 PUNTEGGIO DEL GAMBLERS

I punti determineranno il piazzamento dei cani. La prova termina quando il cane attraversa il salto finale e ferma il tempo. Il tempo è una discriminante solo in caso di parità.

3.6 Snooker

L'obiettivo del gioco è guadagnare più punti possibile entro il tempo stabilito dal Giudice. Il punteggio è simile al gioco dello Snooker da biliardo; comunque, il Giudice può posizionare gli ostacoli nel campo in qualsiasi posizione.

Il Giudice disegnerà un percorso composto da 3 (tre) salti rossi e degli ostacoli che rappresenteranno ciascuno uno dei colori dello Snooker. Questi assegneranno i punti come descritto nella tabella seguente.

COLORI	PUNTI
Salti rossi	1
Giallo	2
Verde	3
Marrone	4
Blu	5
Rosa	6
Nero	7

Lo Snooker è composto da due parti. La prima parte, la sequenza di apertura, consente a cane e conduttore di accumulare più punti possibile completando correttamente ciascun salto rosso seguito da un qualunque ostacolo colorato. Il massimo numero di punti ottenibile nella sequenza di apertura è 24: $1+7+1+7+1+7$. La seconda parte, la sequenza di chiusura, richiede che cane e conduttore completino gli ostacoli colorati (dal n.2 al n.7) in ordine sequenziale prima che termini il tempo prestabilito per un massimo di 27 punti ($2+3+4+5+6+7$).

Un percorso di Snooker dovrebbe essere eseguito come segue:

- Salto iniziale
- Salto rosso, un qualunque ostacolo colorato,
- Salto rosso (diverso dal primo), un qualunque ostacolo colorato,
- Salto rosso (diverso dal primo e dal secondo), un qualunque ostacolo colorato,
- Giallo n.2, verde n.3, marrone n.4, blu n.5, rosa n.6, nero n.7,
- Salto finale

3.6.1 REGOLE GENERALI DELLO SNOOKER

- Il salto iniziale non ha valore ed è usato solo per far partire il tempo. Il salto iniziale deve essere affrontato nel verso indicato dal Giudice. Il salto iniziale è “attivo” per tutta la durata del gioco. Questo significa che se il salto iniziale è affrontato dopo che il cane ha iniziato il gioco, viene giudicato come un percorso errato. L'accumulo dei punti termina ed il conduttore deve dirigere il cane al salto finale.
- Se il cane affronta un ostacolo prima di aver affrontato il salto iniziale, viene eliminato.
- Il salto finale può essere affrontato in entrambe le direzioni. Attraversare il salto finale in qualunque momento del gioco, ferma il tempo e termina l'accumulo dei punti. La mancanza di attraversare il salto finale alla fine del gioco determina l'impossibilità di registrare il tempo e la perdita di tutti i punti accumulati.
- Rifiuti: i rifiuti non vengono giudicati nella sequenza di apertura; pertanto, il cane otterrà i punti se l'ostacolo verrà eseguito correttamente. Per esempio, se il cane sbaglia l'ingresso allo slalom ma poi lo corregge e lo esegue tutto correttamente, i punti saranno assegnati. Oppure, se il cane inizia ad affrontare la palizzata, salta giù dalla *rampa di salita*, e poi torna sull'ostacolo e termina correttamente la palizzata, i punti saranno assegnati. I rifiuti sono giudicati nella sequenza di chiusura.

- Se il cane entra correttamente nello slalom, ma poi sbaglia un paletto, è un errore standard. Il Giudice chiamerà l'“Errore” ed il conduttore dovrebbe proseguire col rosso successivo (se ce ne sono ancora disponibili) o iniziare la sequenza di chiusura. Anche se il conduttore non è obbligato a completare lo slalom in caso di errore, non c'è penalità se decide di completarlo.
- Quando il cane ha completato la sequenza di chiusura, o se viene emesso il fischio/segnale acustico, il conduttore deve dirigere il cane al salto finale per fermare il tempo. Se il cane non attraversa il salto finale, tutti i punti sono persi ed il punteggio sarà di 0 (zero) punti.
- Il tempo di percorso è stabilito a discrezione del Giudice e può essere diverso per le varie classi di altezza. L'obiettivo del conduttore è di completare la sequenza di apertura e quella di chiusura (dal n.2 al n.7) entro il tempo prestabilito. I conduttori *non* devono necessariamente attraversare il salto finale entro il tempo di percorso. Il salto finale è usato unicamente per registrare il tempo totale di percorso in caso di parità.
- Un salto rosso deve essere completato correttamente, in qualunque verso, affinché il cane sia abilitato ad affrontare un ostacolo colorato. I punti saranno quindi assegnati per il completamento corretto dell'ostacolo colorato.
- Ognuno dei salti rossi può essere completato solo una volta, con successo oppure no (abbattimento della stecca).
- Gli ostacoli monodirezionali (bascula, salti doppi o “larghi”, salto in lungo) devono essere affrontati nel verso corretto per guadagnare i punti. Se il cane affronta un ostacolo monodirezionale nel verso sbagliato nella fase di apertura, nessun punto verrà guadagnato ed il conduttore dovrebbe continuare col prossimo salto rosso (se ce ne sono ancora disponibili) o iniziare la sequenza di chiusura.
- Per gli ostacoli bidirezionali, il posizionamento del numero indica il lato di approccio dell'ostacolo nella sequenza di chiusura.
- Combinazione di ostacoli: il Giudice può scegliere di preparare una combinazione di ostacoli per comporre un qualunque ostacolo colorato. Il Giudice stabilirà l'ordine della combinazione, ma può consentire che i singoli ostacoli all'interno della combinazione siano affrontati in qualunque verso o sequenza durante la fase di apertura. Comunque, la combinazione deve essere affrontata nel verso stabilito nella fase di chiusura. Se il cane sbaglia una sequenza di ostacoli durante la fase di apertura (il Giudice chiamerà l'errore), il conduttore *non* è obbligato a terminare la combinazione e può abbandonare l'ostacolo per proseguire al prossimo salto rosso (se ce ne sono ancora disponibili) o iniziare la sequenza di chiusura. Nessun punto verrà assegnato e il tempo sarà perso se il cane finisce la combinazione. Se il cane sbaglia una combinazione di ostacoli nella fase di chiusura, l'accumulo del punteggio termina e il conduttore dovrà dirigere il cane al salto finale.
- Le stecche abbattute non saranno riposizionate per gli ostacoli colorati dal n. 2 al n. 7. Comunque, se il cane passa attraverso i montanti al successivo tentativo di quell'ostacolo colorato, i punti verranno assegnati.
- I conduttori dovrebbero continuare il percorso fin quando sentiranno il fischio del Giudice o il segnale acustico che indica la fine del tempo. Se il Giudice chiama l'“Errore” significa soltanto che nessun punto è stato guadagnato per l'ostacolo sbagliato. Non è una eliminazione.
- Se il Giudice fischia, o il segnale acustico indica la fine del tempo, l'accumulo dei punti è finito e il conduttore dovrebbe dirigere il cane al salto finale per fermare il tempo. Non ci saranno penalità se un cane affronta ulteriori ostacoli mentre si dirige al salto finale.
- Il Giudice può preparare un percorso dove ottenere tre 7 (sette) potrebbe risultare difficile da raggiungere.
- Cronometri o altri strumenti di misurazione del tempo sono ammessi durante la ricognizione, ma non possono essere usati come aiuto durante la competizione reale.
- Il Giudice ha la possibilità di applicare ulteriori regole alla prova di Snooker purché siano definite nel briefing del Giudice stesso.

SCENARI DI APERTURA

Affrontare un salto rosso seguito da un altro salto rosso	Sbrigersi, andare al salto finale per fermare il tempo
Errore ad un salto rosso (abbattimento della stecca)	Andare direttamente ad un altro salto rosso (se ce ne sono ancora disponibili)
Errore al terzo salto rosso	Iniziare la sequenza di chiusura (dal n.2 al n.7)
Errore a tutti i salti rossi	Iniziare la sequenza di chiusura (dal n.2 al n.7)
Affrontare l'ultimo salto rosso seguito dall'ostacolo n.2	Ripetere il n.2 per iniziare la sequenza di chiusura
Errore ad un ostacolo colorato	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Il conduttore tocca il cane o un ostacolo (sia in caso di contatto intenzionale che accidentale) in modo da aiutare la prestazione del cane	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati", altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Rifiuto ad un ostacolo colorato dopo che il cane ci è salito sopra o entrato dentro e poi affronta un <u>differente</u> ostacolo colorato	Sbrigersi, andare al salto finale per fermare il tempo. (Doveva rifare l'ostacolo colorato correttamente per guadagnare i punti o andare ad un altro rosso se ne rimanevano ancora "non utilizzati"; altrimenti doveva iniziare la sequenza di chiusura.)
Entrare nello slalom, ma sbagliando l'ingresso corretto	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore non scelga di correggere l'ingresso e completare l'ostacolo correttamente. Il conduttore può invece scegliere di andare al rosso successivo se ce ne sono ancora "non utilizzati"; altrimenti, iniziare la sequenza di chiusura
Saltare giù dalla bascula prima del perno, saltare giù dalla passerella prima della rampa di discesa, saltare giù dalla palizzata prima della rampa di discesa	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore non scelga di ritentare l'ostacolo e lo completi correttamente. Il conduttore può invece scegliere di andare al rosso successivo se ce ne sono ancora "non utilizzati"; altrimenti, iniziare la sequenza di chiusura
Entrare nel tubo rigido e ritirarsi o uscire dall'entrata	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore non scelga di ritentare il tubo e completarlo correttamente. Il conduttore può invece scegliere di andare al rosso successivo se ce ne sono ancora "non utilizzati"; altrimenti, iniziare la sequenza di chiusura
Entrare tra i paletti dello slalom in maniera non corretta	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore decida di correggere l'entrata e completare l'ostacolo correttamente, in alternativa il conduttore può scegliere di andare al prossimo rosso se ne è rimasto ancora qualcuno "non utilizzato"; altrimenti, iniziare la chiusura
Affrontare un ostacolo colorato seguito da un altro ostacolo colorato	Sbrigersi, andare al salto finale per fermare il tempo
Affrontare una combinazione di ostacoli non nell'ordine specificato dal Giudice	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Fare un errore in una combinazione di ostacoli e poi continuare ad affrontare gli altri ostacoli della stessa combinazione	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura. C'è solo una perdita di tempo nel continuare ad eseguire gli altri ostacoli della stessa combinazione
Non eseguire un ostacolo che fa parte di una combinazione di ostacoli	Nessun punto guadagnato. Andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati", altrimenti iniziare la sequenza di chiusura. Si sta solo perdendo tempo se si ripetono ostacoli nella combinazione.
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma poi il cane affronta di nuovo un ostacolo della stessa combinazione	Sbrigersi, andare al salto finale per fermare il tempo
Errore in una qualsiasi parte di una combinazione di ostacoli	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura (una combinazione di ostacoli nella quale si è commesso un errore non deve necessariamente essere completata prima di proseguire)

Affrontare un ostacolo colorato monodirezionale nel verso sbagliato	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Rifiuto di un qualsiasi salto rosso	Non valutato, tentare di nuovo l'ostacolo
Rifiuto ad un ostacolo colorato	Non valutato, tentare di nuovo l'ostacolo

SCENARI DI CHIUSURA

Affrontare un salto rosso	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Ostacolo(i) affrontato(i) mentre ci si dirige al salto finale dopo aver affrontato il n.7 o dopo il segnale acustico o il fischio del Giudice	Non valutato, nessun punto addizionale ricevuto
Ostacolo colorato affrontato fuori dall'ordine	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Rifiuto di un ostacolo	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Errore ad un ostacolo colorato	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Combinazione di ostacoli affrontata non nell'ordine stabilito dal Giudice	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma poi il cane affronta di nuovo un ostacolo della stessa combinazione	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Il conduttore tocca il cane o un ostacolo (rosso o colorato e sia in caso di contatto intenzionale che accidentale) in modo da aiutare la prestazione del cane	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo

SCENARI DI APERTURA E CHIUSURA

Segnale acustico di tempo esaurito mentre il cane sta affrontando un ostacolo. Significa che una qualunque parte del corpo del cane è entrata o salita sull'ostacolo	Punti guadagnati se l'ostacolo è già stato completato, cioè è al punto nel quale non è più possibile per il cane sbagliare l'ostacolo (vale a dire, sta atterrando da un salto, zampe anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno una zampa, zampe anteriori fuori dal tubo, testa che ha superato l'ultimo paletto dello slalom). Nella combinazione di ostacoli se l'ultimo ostacolo è stato già completato secondo quanto sopra
Il cane non affronta il salto finale al termine del gioco	Niente tempo, tutti i punti persi
Se una stecca viene abbattuta su un ostacolo colorato, ma non viene ripristinata	Se il cane passa tra i montanti al prossimo tentativo, i punti saranno guadagnati
Segnale acustico che indica la fine del tempo	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Fischio del Giudice	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo

Ogni altra situazione non definita dalle regole è a discrezione del Giudice.

3.6.2 PUNTEGGIO DELLO SNOOKER

I punti determinano il piazzamento dei cani. Il tempo è una discriminante solo in caso di parità. Il massimo dei punti che si possono guadagnare nel gioco è di 51, come indicato di seguito.

- Nella fase di apertura, Un massimo di 24 punti come segue:
Salto rosso (1 punto), ostacolo nero (7 punti)
Salto rosso (1 punto), ostacolo nero (7 punti)
Salto rosso (1 punto), ostacolo nero (7 punti)
- Nella fase di chiusura, 27 punti sono guadagnati se tutti gli ostacoli colorati sono completati correttamente e nel giusto ordine, prima che termini il tempo a disposizione, come segue:
2 (giallo) + 3 (verde) + 4 (marrone) + 5 (blu) + 6 (rosa) + 7 (nero)

3.7 Prova Bonus

Aperta a tutti i cani che non hanno avuto accesso alla prova finale dei seguenti eventi: 1) Gamblers nel Campionato di Giochi; 2) Agility nel Campionato di Biathlon; 3) Speedstakes nel Campionato di Pentathlon; tali cani verranno automaticamente iscritti alla Prova Bonus.

I conduttori disputeranno una prova di Speedstakes. Le penalità di percorso saranno convertite in tempo, quindi, 5 punti di penalità verranno convertiti in 5 secondi da aggiungere al tempo impiegato dal cane. Per esempio, un cane con 5 penalità ed un tempo di 32 secondi avrà un punteggio di 37 (32 secondi + 5 penalità = 37). Verrà utilizzato un ordine di partenza casuale.

I conduttori che non vogliono partecipare alla Prova Bonus dovranno avvisare il tavolo dei manager che si vogliono ritirare appena si avrà notizia di chi avrà accesso alle suddette prove finali. Verranno assegnate coccarde ai piazzati.

4. ORDINI DI PARTENZA E SORTEGGIO

Le Nazioni verranno sorteggiate in 3 (tre) gruppi. Poi gli ordini di partenza in ciascuna classe di altezza di ogni gruppo saranno estratti a sorte per la prima prova di ciascun evento e poi procederanno come descritto nei seguenti paragrafi.

4.1 Pentathlon

L'ordine di partenza del round 1 sarà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza nei tre gruppi di Nazioni. Dopodiché verrà applicata una formula per determinare gli ordini di partenza dei tre successivi round (da round 2 a round 4). Il numero dei cani iscritti nella classe di altezza verrà diviso per 4 (quattro) e l'ordine di partenza di ciascun conduttore verrà spostato avanti di quel numero. Ad esempio, se sono iscritti 20 cani, ogni cane verrà spostato avanti nell'ordine di partenza di 5 posti per il prossimo round. Quando un ordine di partenza arriva ad 1, ricomincia dall'ultimo numero; in questo esempio, 20.

Cane	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Round1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Round2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Round3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Round4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5

Per la prova finale, lo Speedstakes, i cani gareggeranno nell'ordine inverso rispetto alla loro attuale posizione nella classifica del Pentathlon; ad esempio, il cane in prima posizione dopo quattro round, gareggerà per ultimo nello Speedstakes.

4.2 Biathlon

L'ordine di partenza per il Jumping del Biathlon verrà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Per l'Agility, i cani gareggeranno nell'ordine inverso rispetto al loro piazzamento nella prova di Jumping; ad esempio, il cane che si trova al primo posto dopo il Jumping gareggerà per ultimo in Agility.

4.3 Giochi

L'ordine di partenza dello Snooker sarà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Per il Gamblers, i cani gareggeranno nell'ordine inverso rispetto al loro piazzamento nella prova di Snooker; ad esempio, il cane che si trova al primo posto dopo lo Snooker gareggerà per ultimo nel Gamblers.

4.4 Squadre

L'ordine di partenza del round 1 sarà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza nei tre gruppi di Nazioni. Dopodiché verrà applicata una formula per determinare gli ordini di partenza dei tre successivi round (da round 2 a round 4). Il numero di squadre iscritte nella classe di altezza verrà diviso per 4 (quattro) e l'ordine di partenza di ciascuna squadra verrà spostato avanti di quel numero. Ad esempio, se sono iscritti 20 squadre, ogni squadra verrà spostato avanti nell'ordine di partenza di 5 posti per il prossimo round. Quando un ordine di partenza arriva ad 1, ricomincia dall'ultimo numero; in questo esempio, 20.

Squadra	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Round1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Round2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Round3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Round4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5

L'ordine di partenza della squadra è lo stesso in tutte le classi di altezza; ad esempio, se una squadra gareggia per prima nei 600, quella squadra gareggerà per prima anche nelle altre classi di altezza per quel round.

Quando dovesse mancare un cane in una determinata classe di altezza a causa dei turni di riposo (par. 2.5), l'ordine di partenza scalerà di uno.

Per la prova finale, la Staffetta, le squadre gareggeranno in ordine inverso rispetto al loro attuale piazzamento nel Pentathlon; ad esempio, la squadra che è al primo posto dopo 4 (quattro) rounds gareggerà per ultima nella Staffetta.

4.5 Sorteggio per l'ordine di partenza delle classi di altezza

4.5.1 INDIVIDUALI E SQUADRE

Per gli eventi individuali e quello a squadre, verrà effettuato un sorteggio a cura del Comitato Organizzatore prima dell'evento per determinare l'ordine in cui le classi di altezza gareggeranno nella prima prova. Le varie classi di altezza verranno poi fatte ruotare nelle prove successive per assicurare che ogni classe di altezza gareggi in una posizione differente in ogni prova.

Se il numero di iscrizioni o la modifica della pianificazione dei campi dovessero causare conflitti fra classi di altezza, allora l'ordine potrebbe essere modificato ma sempre con l'idea che ogni classe di altezza venga fatta ruotare fra le quattro posizioni.

4.5.2 BIATHLON E GIOCHI

Per le prove di Biathlon e Giochi, verrà utilizzata la regola sopra esposta. Dopo la prima prova, le classi di altezza saranno alternate in ciascuna prova.

Se il numero di iscrizioni o la modifica della pianificazione dei campi dovessero causare conflitti fra classi di altezza, allora l'ordine potrebbe essere modificato.

4.6 Regole generali per gli ordini di partenza

Verrà effettuato un sorteggio prima dell'evento per gli ordini di partenza, con la supervisione di un Giudice del Paese ospitante o di un ufficiale del WAO.

I conduttori saranno dichiarati in ritardo e esclusi dalla prova se non saranno pronti ad entrare in campo nel momento in cui il cane precedente avrà superato l'ultimo ostacolo.

In caso in cui un conduttore abbia due o più cani consecutivamente, il primo di questi può essere spostato tre posti avanti nell'ordine di partenza; ad esempio, se i cani di uno stesso conduttore sono 5° e 6° nell'ordine di partenza, il 5° può essere spostato al 2° posto. Se il conduttore non desidera spostare il cane, o se per il sorteggio questo non fosse possibile, al conduttore verrà concessa una pausa di 4 (quattro) minuti (al massimo) tra i suoi cani. Questo è il tempo equivalente che impiegherebbero 3 cani che ci mettono 1 minuto e 20 secondi ciascuno per entrare in campo, gareggiare e uscire dal campo. La decisione di spostare in avanti il cane oppure no, deve essere comunicata al check-in il giorno degli allenamenti. Per le Finali, la decisione di spostare in avanti il cane oppure no deve essere fornita all'ufficiale di gara almeno un'ora prima che vengano pubblicati gli ordini di partenza ufficiali.

Le cagne in calore gareggeranno nella posizione loro assegnata all'interno del gruppo. I Team Managers devono notificare al WAO al momento del check-in se hanno cagne in calore in gara in modo tale che si possa apporre una nota sugli ordini di partenza e consentire allo staff del campo di preparare un tappeto in partenza e far sapere agli altri concorrenti quali sono le cagne in calore. Se una cagna va in calore durante l'evento, ciò deve essere immediatamente notificato al tavolo dei Managers. Omettere di notificare agli ufficiali del WAO che si ha una cagna in calore al momento del check-in, o che la cagna è andata in calore durante l'evento, comporterà l'eliminazione e l'allontanamento dall'evento.

5. GIUDIZI

5.1 Giudici

I Giudici verranno nominati e assegnati alle prove dal Comitato del WAO. L'idea dell'evento è di nominare Giudici con differenti stili nel disegno dei percorsi allo scopo di fornire un'immagine quanto più ampia possibile dell'agility. Comunque, il WAO vuole anche assicurare correttezza e quanta più possibile coerenza nei giudizi. A tale scopo, c'è un Giudice supervisore nominato per controllare i Giudici di gara e per assisterli nell'interpretare le regole del WAO.

Il mercoledì prima dell'evento si svolgerà un briefing ai Giudici sulle regole e procedure. Potranno partecipare al briefing due rappresentanti per ogni Paese (più un interprete, se necessario) e le wildcard che non rappresentino alcun Paese.

I Tempi di Percorso Standard (SCT) di ogni prova verranno annunciati e pubblicati dopo che il percorso sarà stato montato. Non ci saranno briefing specifici per la prova, ma i Giudici saranno disponibili a bordo campo durante le ricognizioni per qualunque chiarimento sulle regole. Solo i Team Managers, i Coaches e le Wildcard che non rappresentano alcun Paese, possono fare domande ai Giudici.

I briefings scritti per il Gamblers e lo Snooker saranno pubblicati sul sito web del WAO almeno 2 (due) settimane prima dell'evento. Solo una copia stampata dei briefing dello Snooker, del Gamblers e della Staffetta a Squadre saranno forniti ai team managers al momento del check-in. Se lo desiderano, i Giudici possono anche fornire dei briefing scritti per le altre prove o dei commenti generali sui giudizi che vogliono comunicare ai concorrenti.

Il Giudice utilizzerà un pugno chiuso per indicare un rifiuto e una mano aperta per un errore.

Il giudizio inizierà nel momento in cui il timer o il Giudice daranno al concorrente il permesso di cominciare. Una volta che il cane abbia affrontato l'ultimo ostacolo, fermando il cronometro, il giudizio avrà termine, a meno che ci sia un errore su questo ostacolo; ad esempio, la stecca viene colpita e cade.

La condotta ed il comportamento di un concorrente nei confronti del proprio cane saranno giudicati dal Giudice per tutto il tempo che il concorrente si trova all'interno delle delimitazioni del campo di gara.

Un Giudice può decidere di utilizzare un assistente-giudice se necessario; ad esempio come giudice di linea nella prova Gamblers, un giudice per le zone di contatto nella prova di Agility o un giudice per l'area di cambio nella Staffetta. In ogni caso, la decisione finale spetta al Giudice della prova.

5.2 Tracciato del percorso

I percorsi saranno progettati con una distanza minima di 5 (cinque) metri tra gli ostacoli, utilizzando l'interpretazione del Giudice per le traiettorie dei cani grandi. Tuttavia, quando due tubi sono posizionati uno accanto all'altro o un tubo è vicino ad un ostacolo con zona di contatto, la distanza minima non si applica.

Non c'è distanza massima specificata; tuttavia, si consiglia di progettare i percorsi con la maggioranza delle distanze tra gli ostacoli inferiori agli 8 (otto) metri.

5.3 Misurazione del percorso e calcolo del Tempo di Percorso Standard (SCT)

I Giudici devono misurare i propri percorsi per determinare il Tempo Standard di Percorso (SCT). I percorsi saranno misurati con una rotella metrica utilizzando il metro come unità di misura.

Una volta che il percorso sia stato misurato ed il risultato arrotondato all'intero più vicino, potrà essere calcolato il Tempo di Percorso Standard (SCT) dal Giudice per le classi di altezza 600 e 500. Il dieci per cento (10%), con arrotondamento al secondo intero più vicino, sarà aggiunto a questo tempo per stabilire l'SCT per le classi 400 e 300.

I tempi di percorso per lo Snooker ed il Gamblers sono stabiliti separatamente dal Giudice.

6. ESECUZIONE STANDARD DEGLI OSTACOLI

Tutti gli ostacoli devono corrispondere agli standard e alle specifiche del WAO come descritte nel capitolo 8 e in Appendice 2.

Di seguito una descrizione di come ciascun ostacolo deve essere eseguito e gli specifici errori che possono verificarsi sulle attrezzature.

6.1 Palizzata

Il cane deve salire la rampa nel verso stabilito dal Giudice, superare il vertice, e scendere dall'altra rampa, toccando una qualunque parte della zona di contatto con una qualunque parte del proprio corpo prima di scendere dall'ostacolo. L'esecuzione dell'ostacolo sarà considerata completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno il suolo.

- Se il cane non tocca la zona di contatto della rampa di discesa con nessuna parte del proprio corpo, si incorrerà in un errore di mancato contatto.
- Abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa della rampa discendente costituirà un rifiuto.
- Se il cane si avvicina alla palizzata con un angolo di 90° o più, deve lasciare il suolo per salire sull'ostacolo prima della linea superiore della zona di contatto di salita o incorrerà in un rifiuto.
- Una volta che il cane abbia toccato la rampa discendente con una qualunque parte del proprio corpo e abbandoni l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, gli verrà assegnato un errore di mancato contatto, *non* un rifiuto.
- Salire dalla rampa sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione).
- Passare sotto la palizzata costituisce un percorso errato (eliminazione) ad eccezione dei seguenti casi: il cane stia affrontando un tubo posto sotto alla palizzata (rifiuto); la palizzata sia proprio l'ostacolo da affrontare (rifiuto); nel Gamblers; nella fase di apertura dello Snooker.
- Il mancato contatto sulla zona della rampa ascendente non costituisce errore.

Il piano del rifiuto della palizzata è la linea superiore della zona di contatto della rampa ascendente.

6.2 Passerella

Il cane deve salire la rampa nel verso stabilito dal Giudice, attraversare la tavola centrale orizzontale e scendere dall'altra rampa, toccando una qualunque parte della zona di contatto con una qualunque parte del proprio corpo prima di scendere dall'ostacolo. L'esecuzione dell'ostacolo sarà considerata completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno il suolo.

- Se il cane non tocca la zona di contatto della rampa di discesa con nessuna parte del proprio corpo, si incorrerà in un errore di mancato contatto.
- Abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa della rampa discendente costituirà un rifiuto.
- Se il cane si avvicina alla passerella con un angolo di 90° o più, deve lasciare il suolo per salire sull'ostacolo prima della linea superiore della zona di contatto di salita o incorrerà in un rifiuto.
- Una volta che il cane abbia toccato la rampa discendente con una qualunque parte del proprio corpo e abbandoni l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, gli verrà assegnato un errore di mancato contatto, *non* un rifiuto.
- Salire dalla rampa sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione).
- Passare sotto la passerella costituisce un percorso errato (eliminazione) ad eccezione dei seguenti casi: il cane stia affrontando un tubo posto sotto alla passerella (rifiuto); la passerella sia proprio l'ostacolo da affrontare (rifiuto); nel Gamblers; nella fase di apertura dello Snooker.
- Il mancato contatto sulla zona della rampa ascendente non costituisce errore.

Il piano del rifiuto della passerella è la linea superiore della zona di contatto della rampa ascendente.

6.3 Bascula

Il cane deve salire sulla tavola, attraversare il perno provocando l'inclinazione della tavola verso il suolo dalla parte opposta e scendere dalla tavola. La tavola deve toccare il suolo prima che il cane lasci l'ostacolo (almeno una zampa deve essere ancora sulla tavola). L'esecuzione dell'ostacolo sarà considerata completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno il suolo.

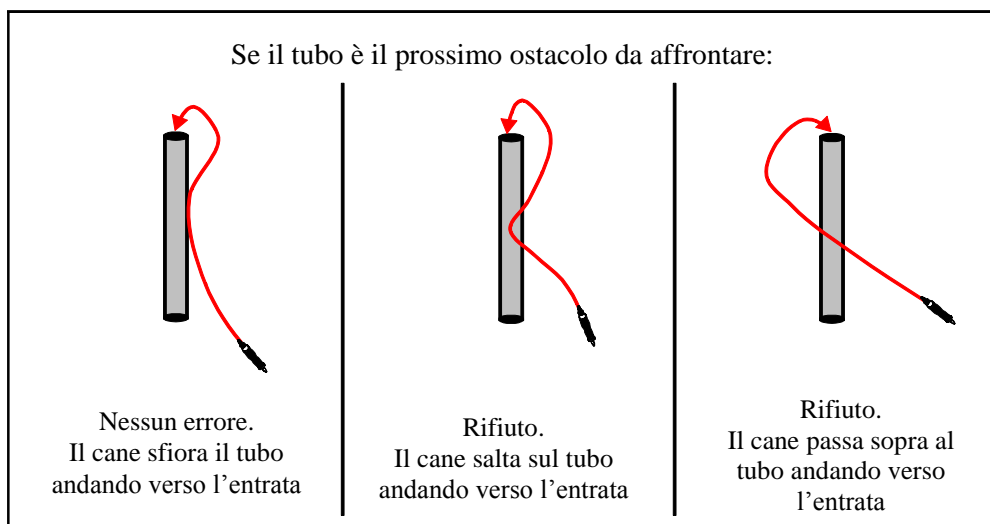
- Se il cane non tocca la zona di contatto di discesa con una qualunque parte del proprio corpo, incorrerà in un errore di mancato contatto.
- Se il cane abbandona l'ostacolo prima del perno, incorrerà in un rifiuto.
- Una volta che il cane abbia superato il perno con una qualunque parte del proprio corpo e abbandoni l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, incorrerà in un errore di mancato contatto, *non* in un rifiuto.
- Abbandonare l'ostacolo con tutte e quattro le zampe prima che la tavola abbia toccato il suolo, costituisce un "fly-off" e comporterà 5 (cinque) punti di penalità. Se si ritiene che il cane abbia abbandonato la tavola prima che raggiungesse il suolo e che abbia anche commesso un mancato contatto, sarà penalizzato solo di 5 (cinque) punti di penalità.
- Il mancato contatto sulla zona ascendente non costituisce errore.

Il piano del rifiuto della bascula è la linea superiore della zona di contatto della parte ascendente.

6.4 Tubo rigido

Il cane deve entrare dal lato del tubo stabilito dal Giudice ed uscire dall'altro lato.

- Ritirarsi dal tubo, uscire dall'entrata, oppure saltare sopra al tubo costituiranno un rifiuto.
- Se il cane tenta di entrare dall'uscita del tubo, verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). Se il muso del cane supera il piano di accesso al tubo, ha tentato di entrare nel tubo; non è necessario che il suo corpo entri in contatto fisico con il tubo affinché sia assegnato un percorso errato (eliminazione).
- Saltare sopra al tubo quando il tubo *non* è l'ostacolo corretto da affrontare nella sequenza del percorso assegnerà un percorso errato (eliminazione), a meno che questo non avvenga come parte di un rifiuto su un ostacolo con zona di contatto nel qual caso verrà assegnato il rifiuto.
- Venire in contatto col tubo o saltarci o salirci sopra quando è l'ostacolo giusto da affrontare in sequenza è spiegato nel diagramma seguente.



6.5 Salti

Il cane deve saltare sopra alla stecca superiore, tavola o paletto del salto nel verso designato dal Giudice, passando tra i due montanti senza spostare la stecca superiore, la tavola o il paletto del salto.

- Saltare sopra i montanti o passare sotto la stecca costituirà un rifiuto.
- Affrontare il salto nel verso sbagliato o passare sotto alla stecca nel verso sbagliato costituirà un percorso errato (eliminazione).
- Se il cane abbatte una stecca inferiore o tavola del salto senza spostare la stecca superiore, la tavola, o il paletto, non c'è errore.

Un rifiuto ad un salto deve essere corretto prima di continuare il percorso altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). Se il cane rovescia una qualsiasi parte del salto mentre sta facendo un rifiuto del salto stesso, allora il conduttore deve condurre il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di continuare con il prossimo ostacolo per evitare l'eliminazione per errore di percorso.

6.6 Muro

Il cane deve saltare sopra al muro, passando tra i due montanti, nel verso designato dal Giudice senza far cadere alcuna parte del muro, compresi i montanti.

- Salire sopra al muro anziché cercare di saltarlo costituisce un rifiuto.
- Toccare o appoggiarsi sulla parte superiore del muro nel tentativo di saltare l'ostacolo non saranno penalizzati a meno che il cane faccia cadere un pezzo del muro.
- Affrontare il muro nel verso sbagliato costituirà un percorso errato (eliminazione).

Un rifiuto al muro deve essere corretto prima di continuare sul percorso altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). Se il cane fa cadere una qualunque parte del muro mentre sta rifiutando il muro stesso, allora il conduttore deve dirigere il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di continuare con l'ostacolo successivo per evitare l'eliminazione per errore di percorso.

6.7 Salti doppi o "larghi"

Il cane deve saltare sopra entrambe le stecche superiori, tavola o paletto del salto nel verso designato dal Giudice, passando tra i due montanti senza spostare nessuna delle stecche superiori, tavole o paletti del salto.

- Saltare sopra i montanti, passare sotto le stecche o sbagliare a saltare tra i montanti anteriori e posteriori come se non fossero un unico ostacolo costituirà un rifiuto.
- Affrontare il salto nel verso sbagliato o passare sotto alle stecche nel verso sbagliato costituirà un errore di percorso (eliminazione).
- Se il cane abbatte una stecca inferiore o tavola del salto senza spostare nessuna delle due stecche superiori, le tavole, o il paletti, non c'è errore

Un rifiuto al salto doppio deve essere corretto prima di continuare il percorso altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). Se un cane fa cadere un salto doppio mentre sta rifiutando l'ostacolo, allora il conduttore deve dirigere il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di procedere con l'ostacolo successivo per evitare l'eliminazione per errore di percorso.

6.8 Salto in lungo

Il cane deve saltare sopra alle tavole del salto in lungo senza farne cadere nessuna. Il cane deve passare tra i paletti di delimitazione anteriori dal lato della tavola più bassa, attraversare lo spazio delle tavole, e uscire tra i paletti di delimitazione posteriori.

- Il cane incorrerà in un errore se cammina, calpesta o cammina sopra o tra le tavole. Calpestare o camminare tra le tavole significa che la parte inferiore della zampa del cane si posiziona sull'attrezzatura o a terra e ne sopporta il peso. Se il cane sta tentando di saltare l'ostacolo e calpesta o

cammina sopra o tra le tavole, questo viene giudicato un errore standard. Se il cane non sta tentando di saltare e calpesta o continua a camminare sopra o tra le tavole, questo verrà giudicato un rifiuto.

- Un contatto casuale con una tavola o con un paletto di delimitazione da parte del cane o del conduttore, oppure la caduta di un paletto di delimitazione (anche se questo causa la caduta di una tavola) non verrà considerato errore.
- Se il cane entra ed esce dai lati del salto o inizia il salto nel verso giusto ma poi esce di lato, verrà giudicato rifiuto.
- Saltare l'ostacolo nel verso sbagliato costituirà un percorso errato (eliminazione).

Un rifiuto al salto in lungo deve essere corretto prima di procedere sul percorso, altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione).

Si raccomanda di utilizzare dei tees da golf o del nastro per segnalare le posizioni delle tavole.

6.9 Gomma

Il cane deve saltare attraverso la gomma nel verso designato dal Giudice.

- Saltare tra la cornice e la gomma o saltare sopra o sotto la gomma, costituisce un rifiuto.
- Affrontare la gomma nel verso sbagliato, saltare tra la cornice e la gomma nel verso sbagliato, saltare sopra o sotto la gomma nel verso sbagliato, costituisce un percorso errato (eliminazione).

Un rifiuto alla gomma deve essere corretto prima di continuare il percorso altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione).

La gomma dovrebbe essere posizionata in modo da consentire un approccio ragionevolmente perpendicolare al piano dell'ostacolo venendo dall'ostacolo precedente.

6.10 Tavolo

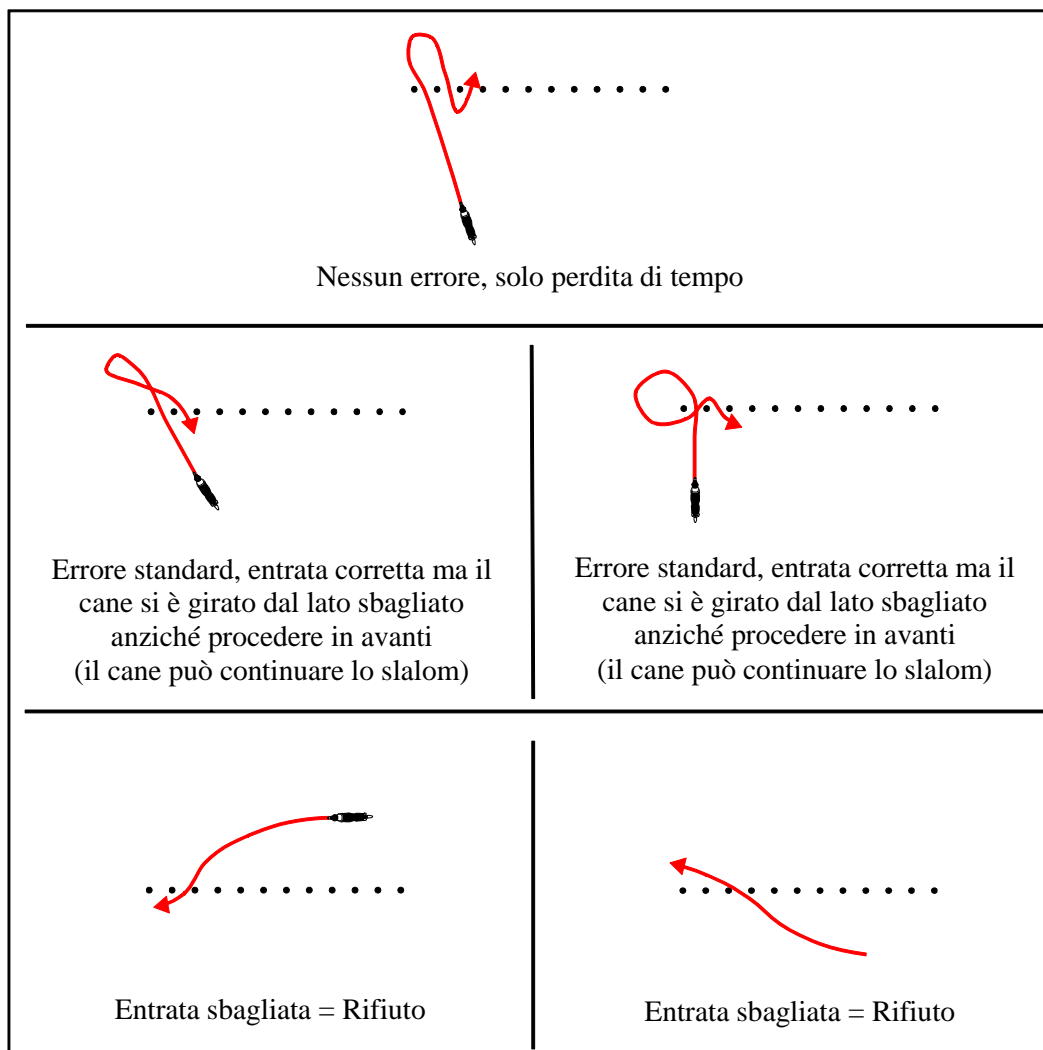
Il tavolo non è utilizzato nel WAO.

6.11 Slalom

Il cane deve fare lo slalom tra i paletti con un movimento continuo in *avanti*, entrando tra i paletti n°1 e n°2 da destra a sinistra. Il cane deve continuare tra i paletti n°2 e n°3 da sinistra a destra e così via fino a passare tra gli ultimi due paletti.

- Ogni ingresso errato è un rifiuto e assegna 5 (cinque) punti di penalità. Per esempio, se il cane sbaglia l'ingresso la prima volta che approccia i paletti, ottiene un rifiuto. Se il conduttore lo riporta all'inizio, ma il cane sbaglia di nuovo l'ingresso, otterrà un secondo rifiuto (altri 5 punti di penalità).
- Al cane che sia entrato correttamente, può essere inflitto un solo errore (un errore standard con 5 punti di penalità) per errori durante l'esecuzione dello slalom.
- Sbagliare a completare correttamente l'ostacolo prima di affrontare un altro ostacolo costituisce un percorso errato (eliminazione).
- Se il cane percorre un tratto di slalom al contrario (cioè, attraversa due porte cosicché prende 3 paletti nel verso sbagliato), incorrerà in un percorso sbagliato (eliminazione).
- Se il cane esce dai paletti, deve rientrare esattamente da dove è uscito oppure deve ricominciare lo slalom dall'inizio. Se il conduttore decide di farlo ricominciare e il cane sbaglia l'ingresso, verrà assegnato un rifiuto.

Un rifiuto allo slalom deve essere corretto prima di continuare il percorso, altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione).



6.12 Linee di Partenza e Arrivo

Vedere anche il paragrafo relativo a “Sistemi Elettronici di Cronometraggio.”

6.12.1 LINEA DI PARTENZA

Quando il conduttore si avvicina alla linea di partenza, troverà il cronometrista manuale di back-up in piedi di fronte al primo salto. Il sistema elettronico di cronometraggio darà un segnale di partenza predeterminato (una parola come “Ready” oppure “Go” oppure un beep) quando Giudice e cronometrista sono pronti a far partire la prova. Il cronometrista di backup allora si sposterà. Il conduttore ha 30 secondi per iniziare la prova dal momento del segnale. Superare questo limite di tempo comporta l’eliminazione.

Dopo aver tolto il guinzaglio al cane, il conduttore non può mettere il guinzaglio davanti al cane altrimenti questo sarà considerato uno strumento di ausilio alla prova all’interno del campo (eliminazione). Il guinzaglio deve essere messo dietro o di fianco al cane.

Il guinzaglio verrà preso da un assistente di campo dopo che il cane avrà superato la linea di partenza e verrà messo all’uscita del campo in un’apposita scatola. Solo il conduttore può ritirare il guinzaglio da quella scatola. Se qualcun altro ritira il guinzaglio dalla scatola prima che il cane sia uscito dal campo ci sarà l’eliminazione.

- Se il conduttore sceglie di allontanarsi dal cane in partenza, non può tornare dal cane dopo aver superato il piano del primo ostacolo. Tornare indietro riattraversando tale piano comporterà 5 (cinque) punti di penalità; tornare indietro riattraversando tale piano e toccare il cane comporterà l’eliminazione.
- Affrontare qualunque ostacolo prima del segnale di partenza comporterà l’eliminazione.
- Il cane deve partire dietro al piano della linea di partenza. Posizionare il cane dopo il piano della linea di partenza comporterà 5 (cinque) punti di penalità.
- Se il cane supera il piano del primo ostacolo prima di averlo affrontato o commette un rifiuto nell’affrontarlo (ad esempio, passando sotto la stecca del primo salto o tra la gomma e la cornice, saltando sopra il montante anziché sopra la stecca, ecc.), prenderà un rifiuto nel Jumping, Agility o Speedstakes sia che abbia fatto o meno scattare i sensori della linea di partenza. Nel Gamblers o nello Snooker, 5 punti verranno sottratti al punteggio del cane. In entrambi i casi, il cronometrista manuale farà partire il cronometro quando il cane supera il piano del primo ostacolo nel processo di rifiutarlo. Il tempo ufficiale verrà preso dal cronometro del cronometrista manuale dopo che il cane avrà attraversato la linea finale. Il conduttore deve correggere lo scarto o il rifiuto e il cane deve affrontare correttamente l’ostacolo nel verso specificato dal Giudice o ci sarà l’eliminazione.
- Se il conduttore rimette a posto il cane, senza toccarlo, dopo che il cane ha rifiutato il primo ostacolo, comporterà l’attribuzione di un ulteriore rifiuto. Se il conduttore tocca il cane nel rimetterlo a posto, è un’eliminazione.
- Se il conduttore fa scattare i sensori della linea di partenza al posto del cane nel Jumping, Agility o Speedstakes, prenderà 5 punti di penalità. Nel Gamblers o nello Snooker, 5 punti verranno sottratti al punteggio del cane. In entrambi i casi, il tempo comincerà a correre.
- Il conduttore verrà eliminato se non è presente e pronto ad entrare in campo quando il cane precedente ha superato la linea di arrivo.

6.12.2 LINEA DI ARRIVO

- Se un team manager o un altro membro della squadra si trovano all’uscita del campo, non possono in alcun modo che sia di aiuto alla performance del cane altrimenti il cane sarà eliminato.
- I Team Manager e qualunque altra persona della squadra *non* possono stare nei campi esterni durante la prova di un cane e non possono transitare o fermarsi in una posizione che impedisca agli aiuto-Giudice di vedere il Giudice e tutti gli ostacoli in campo. Il personale della squadra deve camminare al di fuori del campo per uscire dall’area di raccolta e spostarsi nella zona di destinazione designata.
- Se il conduttore fa scattare i sensori della linea di arrivo al posto del cane nel Jumping, Agility o Speedstakes, incorrerà in 5 punti di penalità e il tempo verrà preso dal cronometro manuale. Nel Gamblers o nello Snooker, 5 punti verranno sottratti dal punteggio del cane.
- Una volta che il cane abbia superato l’ultimo ostacolo, facendo fermare il cronometro, il giudizio del percorso terminerà a meno che la performance di questo ostacolo comporti un errore; ad esempio, stecca toccata e abbattuta.

7. PUNTEGGI

Tutti gli errori e i rifiuti assegnano 5 (cinque) punti di penalità eccetto quanto differentemente stabilito di seguito.

Le eliminazioni assegnano 50 punti di penalità e 50 secondi verranno aggiunti come tempo di percorso del cane, ad eccezione della Staffetta a Squadre dove verranno assegnati i 50 punti di penalità ma non verranno aggiunti secondi al tempo di percorso.

Il massimo numero di penalità di percorso che un cane può accumulare è di 50, sia a causa di un'eliminazione o altri errori di percorso combinati. Quindi, ad esempio, se un cane commette un rifiuto e un mancato contatto sulla zona e poi va fuori percorso e viene eliminato, le sue penalità totali saranno comunque 50.

7.1 Tabella degli Errori e delle Penalità

7.1.1 PENALITÀ ED ERRORI AGLI OSTACOLI

Mancato contatto sulla zona discendente della bascula, palizzata, passerella: le zone di contatto sono gli ultimi 1067mm della palizzata e gli ultimi 914mm della passerella e della bascula. Le zone di contatto sono verniciate con un colore differente rispetto al resto della rampa.	5 punti
Flyoff—bascula che non tocca il suolo quando il cane scende (nessun ulteriore punto di penalità se il cane incorre anche nel mancato contatto della zona)	5 punti
Abbattimento della stecca, tavola o paletto di un salto	5 punti
Abbattimento di una qualunque parte del muro, inclusi i montanti	5 punti
Abbattimento di una tavola del salto in lungo	5 punti
Camminare, calpestare o camminare sopra o tra le tavole del salto in lungo	5 punti
Entrata non corretta allo slalom: rifiuto (assegnato per ogni entrata sbagliata)	5 punti
Uscire dai paletti dello slalom dopo un'entrata corretta (penalità assegnata una sola volta)	5 punti

7.1.2 ERRORI DI PERCORSO E DI ESECUZIONE

Rifiuto	5 punti
Percorso sbagliato.	Eliminazione
Slalom inverso (il cane attraversa due varchi, prendendo tre paletti, nel verso sbagliato)	Eliminazione
Non completare un ostacolo	Eliminazione
Non passare attraverso i montanti di un salto dove la stecca è già stata abbattuta	Eliminazione
3 (tre) rifiuti	Eliminazione
Il cane passa sotto un ostacolo con zone di contatto quando lo stesso ostacolo è quello corretto da affrontare in sequenza o c'è un tubo sotto all'ostacolo	5 punti
Il cane passa sotto un ostacolo con zone di contatto in ogni altro scenario ad eccezione del Gamblers e della fase di apertura dello Snooker	Eliminazione
Il cane indossa un collare	Eliminazione
Assistenza da una qualunque persona che non sia il conduttore che aiuti il cane nella prestazione	Eliminazione
Qualcuno che non sia il conduttore ritira il guinzaglio del cane dall'apposita scatola prima che il cane sia uscito dal campo	Eliminazione
Uso del cibo, strumenti o attrezzature di ausilio all'allenamento/gara durante una prova, inclusi marsupi e cronometri	Eliminazione
Conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che intenzionalmente, in modo da aiutare la performance ma, ad opinione del Giudice, senza evitare quello che altrimenti sarebbe un percorso errato (il contatto accidentale con il cane o con un ostacolo che non comporta un guadagno di tempo o consente di evitare altri errori di percorso non viene penalizzato.)	5 punti; nessun punto guadagnato nei Giochi
Conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che volontariamente, in modo da evitare un percorso errato	Eliminazione
Conduttore che attraversa, passa sotto, o sopra un qualunque ostacolo (il conduttore può sporgersi sopra un ostacolo senza toccarlo, e può attraversare la linea dello slalom con la mano senza toccare il cane o i paletti).	Eliminazione
Cane che esce dal campo senza finire il percorso	Eliminazione
Cane che sporca il campo (urina, defeca, o vomita)	Eliminazione
Cane che non si fa prendere al termine della prova e rimane in campo, disturbando il	Eliminazione

concorrente successivo	
Superare il Tempo Standard di Percorso (SCT): tanti punti di penalità per quanti secondi e frazioni di secondo si è superato l'SCT, ad esempio, 1.492 secondi oltre il tempo standard = 1.492 punti di penalità	Rapporto 1 a 1

7.1.3 PENALITA' ED ERRORI SULLE LINEE DI PARTENZA E DI ARRIVO

Il cane supera il piano del primo ostacolo prima di affrontarlo o commette un rifiuto nell'affrontarlo (ad esempio, passa sotto il primo salto o tra la gomma e la cornice, salta sopra il montante anziché sopra la stecca, ecc.), indipendentemente dal fatto di aver fatto scattare o meno i sensori del cronometraggio. Se i sensori del cronometraggio non scattano, allora il cronometrista manuale farà partire il cronometro quando il cane attraversa il piano del primo ostacolo nell'atto di rifiutarlo. Il tempo ufficiale verrà preso dal cronometrista manuale dopo che il cane avrà attraversato il traguardo. Nel Gamblers e nello Snooker, verrà utilizzato un fischietto manuale per segnalare il tempo. Il conduttore deve correggere lo scarto o il rifiuto e il cane deve affrontare correttamente l'ostacolo nel verso specificato dal Giudice o ci sarà l'eliminazione.	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore rimette a posto il cane (senza toccarlo) dopo che il cane ha rifiutato il primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore fa scattare i sensori del cronometraggio in partenza o all'arrivo al posto del cane	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore torna dal cane in partenza dopo che il conduttore ha superato il piano del primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore rimette a posto il cane in partenza dopo aver superato il piano del primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore si allontana dal cane in partenza superando il piano del primo ostacolo e, invece di iniziare il percorso, torna dal cane riattraversando il piano del primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore tocca il cane nel rimetterlo a posto dopo che il cane ha rifiutato il primo ostacolo	Eliminazione
Il conduttore posiziona il guinzaglio davanti al cane in partenza	Eliminazione
Allontanarsi dal cane superando il piano del primo ostacolo e, invece di iniziare il percorso, tornare dal cane (superando di nuovo il piano del primo ostacolo) e toccare il cane	Eliminazione
Tentare o affrontare un ostacolo prima che sia stato dato il permesso di iniziare il percorso	Eliminazione
Impiegare più di 30 secondi a partire dopo il segnale di partenza	Eliminazione
Conduttore non presente all'ingresso in campo quando il cane precedente ha attraversato la linea finale	Eliminazione

7.1.4 ALTRI ERRORI E PENALITA'

Ripetere gli ostacoli deliberatamente per allenare il cane. Al conduttore verrà chiesto di lasciare il campo immediatamente	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Segnali di aggressività del cane verso le persone o gli altri cani	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Comportamento antisportivo nei confronti di un Giudice, un ufficiale, un aiutante o un gestore della sede di gara	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Discutere direttamente col Giudice una chiamata	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Linguaggio o comportamento in campo considerati dannosi dello spirito sportivo o che rischiano di ridurre il piacere dello spettatore di assistere all'evento	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Violazione di una qualsiasi regola del luogo dove si svolge l'evento, compreso ignorare le aree non-fumatori, spostare gli ostacoli per l'allenamento, non raccogliere le deiezioni del proprio cane, portare il proprio cane nelle aree interdette, danneggiare le infrastrutture,	Eliminazione e allontanamento dall'evento

ecc.	
Abuso o maltrattamento del cane dentro o fuori dal campo	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Cane inadatto alla gara ad opinione del veterinario ufficiale del WAO	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Non avvisare gli ufficiali WAO che un conduttore gareggia con una cagna in calore	Eliminazione e allontanamento dall'evento

7.1.5 ERRORI E PENALITA' APPLICABILI SOLO ALLA STAFFETTA A SQUADRE

Far cadere o lanciare il testimone nella Staffetta a Squadre	10 punti
Passaggio di testimone errato nella staffetta: il conduttore o il cane sono fuori dall'area di cambio quando il testimone passa di mano	10 punti
Conduttore che corre nella staffetta senza testimone	Eliminazione
Il conduttore abbandona l'area di cambio senza il testimone e il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia recuperato il testimone	Eliminazione
Il testimone cade e il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore lo abbia recuperato	Eliminazione

7.2 Rifiuti

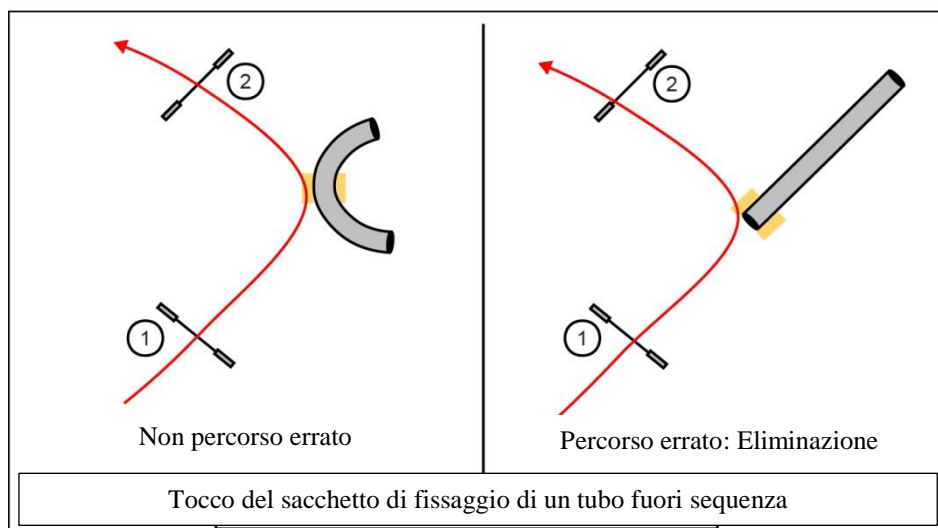
I rifiuti devono essere corretti dal conduttore altrimenti si incorrerà in una penalità di percorso errato. Ad esempio, se il cane passa accanto ad un salto e il conduttore non lo corregge, facendo eseguire al cane il salto nel verso corretto, verrà assegnata una penalità di percorso errato (eliminazione).

Se un cane abbatte un salto o una parte di esso mentre rifiuta l'ostacolo, il conduttore deve far passare il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di proseguire con l'ostacolo successivo per evitare l'eliminazione.

7.3 Percorsi Errati

Al cane verrà assegnato un percorso errato (eliminazione) se in qualunque modo tocca, salta sopra o passa sotto un ostacolo al di fuori della sequenza stabilita di percorso o comincia a prendere un ostacolo nel verso sbagliato.

- Per il tubo, si considera che il cane abbia iniziato l'ostacolo quando il suo muso attraversa il piano di accesso al tubo; non è necessario che entri in contatto col tubo per l'assegnazione di un percorso errato (eliminazione).
- Toccare un sacchetto di fissaggio di un tubo fuori sequenza di percorso senza entrare in contatto col tubo non costituisce un percorso errato quando il cane si avvicina al tubo dal lato; tuttavia, toccare un sacchetto di fissaggio di un tubo fuori sequenza di percorso quando il cane si sta avvicinando al tubo dritto verso l'ingresso costituisce un percorso errato (eliminazione). Fare riferimento al disegno sotto.
- Per lo slalom, si considera che il cane abbia iniziato l'ostacolo se il suo muso attraversa il piano tra due paletti qualunque.
- Passare sotto un ostacolo con zone di contatto quando quell'ostacolo **non** è il prossimo ostacolo nella sequenza è un percorso errato (eliminazione) ad eccezione dei seguenti casi: quando il cane sta affrontando un tubo posto sotto all'ostacolo con zone di contatto (rifiuto), nel Gamblers, nella fase di apertura dello Snooker.



7.4 Problemi di cronometraggio o attrezzature

Se durante la prova di un concorrente, il sistema elettronico di cronometraggio non parte o cessa di funzionare, il tempo verrà preso dal cronometrista manuale di backup. Se anche il cronometraggio manuale non funziona, al cane verrà concesso di ripetere la prova. Tutte le penalità della prima prova verranno conteggiate. Per le prove di Gamblers o Snooker, si ripeterà la prova partendo da 0 (zero) punti.

Il conduttore è responsabile di controllare il percorso e assicurarsi che l'attrezzatura sia correttamente preparata per la propria prova. Se c'è un problema all'attrezzatura durante la prova o ci si accorge che un ostacolo è stato preparato in maniera non corretta, verrà concessa la ripetizione della prova. Tutte le penalità della prima prova saranno considerate ad eccezione di quelle eventualmente assegnate sull'ostacolo che ha avuto problemi. Se il cane non ha commesso errori nella prima prova, correrà la seconda solo per il tempo.

In caso di ripetizione della prova, il conduttore dovrà tenere un reale comportamento sportivo nel ripetere il percorso altrimenti il Giudice potrà assegnare delle ulteriori penalità.

7.5 Interferenza col cane durante il percorso

Se uno spettatore, un animale, o qualcosa nell'ambiente interferisce col cane durante il percorso in modo considerato non normale per un grande evento internazionale, e il Giudice ritiene che l'interferenza abbia avuto un effetto negativo sulla prova del cane, allora il Giudice può concedere la ripetizione della prova.

Il Giudice cercherà di fermare il conduttore subito dopo che l'interferenza sia avvenuta. Il concorrente dovrà quindi lasciare il campo, senza affrontare ulteriori ostacoli, e la ripetizione della prova avverrà entro 5 (cinque) minuti.

Tutti gli errori e le penalità della prima prova saranno conteggiati fino al momento dell'interferenza. Il conduttore dovrà tenere un reale comportamento sportivo nel ripetere il percorso (ad esempio, lavorare le zone di contatto come nella prima prova) altrimenti il Giudice potrà assegnare delle ulteriori penalità.

7.6 Discussione di un punteggio

7.6.1 COSA PUÒ ESSERE DISCUSO?

- Errori di trascrizione e altri errori di ufficio
- Applicazione non corretta delle regole WAO che non riguardino la chiamata di un Giudice; ad esempio, se il Giudice segnala un errore per mancato contatto di una zona di salita di una passerella (che non è contemplata nelle regole del WAO) quella segnalazione può essere discussa.

Le chiamate sulle zone di contatto non possono essere contestate.

I rifiuti non possono essere contestati.

7.6.2 QUANDO SI PUO' DISCUTERE UN PUNTEGGIO?

I risultati delle ultime 5 (cinque) prove saranno mostrati su un monitor o su un foglio all'uscita del campo. Queste informazioni devono essere controllate dal Team Manager e dal concorrente entro 5 (cinque) minuti dalla conclusione della prova. Ogni errore deve essere immediatamente portato all'attenzione degli aiutanti WAO che controllano l'area risultati in campo o al Responsabile di Campo. Gli aiutanti controlleranno il punteggio e correggeranno gli errori d'ufficio. Se il problema con il punteggio riguarda una applicazione non corretta delle regole del WAO, allora l'aiutante comunicherà al responsabile del campo di fermare il campo il più presto possibile in modo da discutere il problema col Giudice. La decisione del Giudice è definitiva. Quando il foglio dei risultati è stato rimosso dal monitor o dall'area di pubblicazione, non potrà più essere discusso per nessun motivo.

I risultati verranno verificati e stampati al termine della prova e pubblicati online e in bacheca, con copie disponibili al tavolo dei manager.

I concorrenti e gli ufficiali della squadra non possono in nessun caso contestare direttamente un Giudice altrimenti saranno allontanati dall'evento.

I concorrenti e gli ufficiali di squadra che utilizzeranno i social media per contestare la chiamata di un Giudice o screditarlo a riguardo del risultato dell'evento possono essere allontanati dall'evento e interdetti da eventi futuri in base alla valutazione del Comitato Organizzatore del WAO.

7.7 Collari e guinzagli

Il cane non deve portare alcun tipo di guinzaglio, collare, museruola, pettorina mentre gareggia.

Le imbottiture di protezione possono essere indossate da un cane se approvate dal veterinario dell'evento. I conduttori che gareggiano con cani che indossano protezioni lo fanno a proprio rischio.

I collari elettrici non possono essere utilizzati da nessuna parte al WAO. I collari/spray alla citronella o attrezzature simili non sono consentiti entro 50 metri dai campi di gara. I conduttori che trasgrediranno a questa regola verranno invitati a lasciare l'evento.

8. SPECIFICHE TECNICHE DELLE ATTREZZATURE

I seguenti ostacoli sono approvati dal WAO. Una tolleranza di 1.5cm è concessa ad eccezione dei supporti delle stecche e delle distanze dei paletti dello slalom. I fornitori delle attrezzature dell'evento devono essere approvati dal Comitato WAO e saranno comunicati prima dell'evento.

8.1 Salti

Larghezza dei montanti: 400mm minimo

Lunghezza delle stecche: 1.20m minimo, 1.5m massimo

Lunghezza delle tavole: 1.20m minimo, 1.5m massimo

Spessore delle stecche: 40mm minimo, 51mm massimo

Peso delle stecche: 1.0-1.2 kg

Le altezze disponibili devono essere: 200mm, 300mm, 400mm, 500mm, 600mm

La stecca o tavola posta più in alto deve essere facilmente spostabile dal cane

8.2 Muro

Il muro deve avere della parti mobili nella parte più alta

La larghezza dell'area centrale di salto è di 1220mm, esclusi i montanti

Profondità 280mm alla base e 135mm nel punto più alto

Altezza dei montanti 1220mm, larghezza 300mm

Tegole mobili non più di 170mm in larghezza

Le altezze disponibili devono essere: 200mm, 300mm, 400mm, 500mm, 600mm

8.3 Salti doppi o "larghi"

Un salto doppio è realizzato con stecche ad altezze ascendenti

Le altezze disponibili devono essere: 200mm, 300mm, 400mm, 500mm, 600mm

La stecca più in alto sarà posta alla stessa altezza degli altri salti previsti per quella classe di altezza. La stecca più in basso deve essere posizionata almeno un'altezza sotto la stecca più in alto per le classi 300, 400, 500. Per la classe 600, la stecca più in basso sarà posizionata a 500 mm.

Profondità: vedere la tabella riepilogativa. La profondità viene misurata dalla parte frontale della prima stecca alla parte posteriore della seconda stecca.

8.4 Gomma

La gomma consiste di un cerchio montato in una cornice rigida. L'altezza del cerchio deve essere modificabile.

Diametro dell'apertura del cerchio: 455mm minimo

Larghezza dei lati del cerchio: 100mm-110mm

La cornice non deve essere più alta della parte superiore del cerchio quando il cerchio è posto alla massima altezza

Il cerchio deve essere saldamente accoppiato alla cornice (cioè, non sospeso a catene o altri meccanismi) e assicurato in maniera tale che il cane non possa rovesciarlo da qualunque direzione provenga.

Gomme mobili non sono ammesse.

Le altezze disponibili, misurate in linea retta dal suolo al centro del cerchio, devono essere: 450mm, 550mm, 675mm, 750mm

8.5 Salto in lungo

Il salto in lungo è composto da due a cinque tavole:

Classe 300: 2 tavole

Classe 400: 3 tavole

Classe 500: 4 tavole

Classe 600: 5 tavole

Larghezza delle tavole: 1200mm minimo

Altezza della prima tavola: 130mm

Altezza della seconda tavola: 180mm

Altezza della terza tavola: 230mm

Altezza della quarta tavola: 305mm

Altezza della quinta tavola: 380mm

Massima profondità del salto: vedere la tabella riepilogativa

Altezza dei paletti di delimitazione: 1.20m minimo

I paletti di segnalazione devono essere posizionati ai quattro angoli e non devono essere attaccati a nessuna parte dell'ostacolo.

8.6 Tubo rigido

Diametro: 600mm minimo

Lunghezza: da 3.0m a 6.0m

Distanza tra i cavi strutturali di supporto: da 101mm a 200mm

Il materiale deve essere PVC da almeno 620 grammi/m²

Nota: i tubi da 3 a 4 metri di lunghezza possono essere utilizzati solo in configurazione rettilinea, senza curve.

8.7 Slalom

Il numero dei paletti deve essere 6 o 12. I paletti devono essere di costruzione rigida.

Altezza dei paletti: da 850mm a 1000mm

Diametro dei paletti: da 30mm a 40mm

Distanza fra i paletti: 600mm

Altezza massima della base: 10mm

8.8 Palizzata

La palizzata è composta di due rampe, incernierate al vertice

Lunghezza delle rampe: 2.75m

Larghezza delle rampe: 91.5cm

Altezza al vertice: 1.7m

Gli ultimi 105cm in basso di ogni rampa sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso dal resto

Ogni rampa deve avere una superficie anti-scivolo e delle bacchette anti-scivolo ad intervalli regolari di circa 25cm, ma non entro i 10cm dall'inizio della zona di contatto.

Altezza delle bacchette: 0.5cm-1.0cm

Profondità delle bacchette: 2.0cm-3.5cm

8.9 Bascula

La bascula consiste di una tavola fermamente montata su un perno centrale.

Lunghezza della tavola: 3.65m minimo, 3.71m massimo

Larghezza della tavola: 30.0cm

Altezza del centro della tavola: 61 cm misurata dal suolo alla parte superiore della tavola

Altezza della fine della tavola: 118-121cm misurata dal suolo alla parte superiore della tavola

Gli ultimi 91.5cm di ciascun lato della tavola sono le zone di contatto e devono essere di colore diverso dal resto.

La tavola deve avere una superficie anti-scivolo, senza bacchette anti-scivolo.

La bascula deve ribaltarsi in 2-3 secondi quando un peso di un chilogrammo (1 kg) viene posto al centro della zona di contatto di discesa.

8.10 Passerella

La passerella consiste di una tavola centrale con due rampe saldamente fissate da ciascun lato.

Lunghezza delle tavole: 3.65m minimo, 3.71m massimo

Larghezza delle tavole: 30.0cm

Altezza della tavola centrale: 120 cm misurata dal suolo alla parte superiore della tavola

Gli ultimi 91.5cm della parte bassa di ogni rampa sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso dal resto

Ogni tavola deve avere una superficie anti-scivolo; le due rampe devono avere anche delle bacchette anti-scivolo ad intervalli di circa 28cm, ma non entro i 15cm dall'inizio della zona di contatto.

Altezza delle bacchette: 0.6cm-1.0cm

Profondità delle bacchette: 2.0cm-3.5cm

9. SISTEMI ELETTRONICI DI CRONOMETRAGGIO

Un cronometrista sarà incaricato di controllare e resettare il sistema elettronico di cronometraggio sotto la direzione del Giudice.

Il tempo verrà misurato in millesimi di secondo.

I sensori saranno posizionati per formare una linea di partenza e di arrivo o immediatamente prima del primo ostacolo e immediatamente dopo l'ultimo ostacolo. Il posizionamento dei sensori non deve essere di ostacolo alla prestazione del cane o del conduttore.

La lunghezza del percorso viene misurata dalla linea di partenza a quella di arrivo, così come individuate dai sensori.

- Se il cane supera il piano del primo ostacolo nel processo di rifiutarlo, quindi non facendo scattare i sensori del cronometraggio elettronico, allora il cronometrista farà partire manualmente il suo cronometro. Il tempo ufficiale verrà preso dal cronometrista manuale che fermerà il cronometro nel momento in cui il cane supera la linea di arrivo. In aggiunta, per una prova di Jumping, Agility, o Speedstakes al cane verranno assegnati 5 punti di penalità per il rifiuto più 5 secondi di penalità di tempo. Per il Gamblers e lo Snooker, 5 punti saranno tolti dal punteggio ottenuto.
- Se il cane passa sotto la stecca dell'ultimo salto, verrà assegnato un rifiuto. Se nel far questo fa scattare i sensori, il tempo ufficiale verrà preso dal cronometrista di backup col suo cronometro manuale, che continuerà a correre fin quando il cane non avrà affrontato il salto correttamente.
- Se un cane affronta l'ultimo salto fuori dalla sequenza corretta, verrà assegnato un percorso errato. Se nel fare questo il cane fa scattare i sensori, il cronometrista farà ripartire il cronometro cosicché continui a far scorrere il tempo. Il tempo non sarà fermato fin quando il cane non abbia affrontato il salto finale nella giusta sequenza e sia passato di nuovo fra i sensori. Se il cronometraggio elettronico non riparte, verrà utilizzato quello manuale per decretare il tempo ufficiale.
- Se il cane supera o rifiuta l'ultimo salto, verrà assegnato un rifiuto. Il cronometro continuerà a correre fin quando il cane non completerà l'ultimo salto e passerà fra i sensori. Se il cane abbandona il campo senza completare l'ultimo salto di un percorso Jumping, Agility, o Speedstakes, sarà eliminato.
- Se il cane affronta l'ultimo salto passando sopra o sotto i sensori senza farli scattare, allora verrà utilizzato il cronometraggio manuale per decretare il tempo ufficiale.
- Se un conduttore fa scattare i sensori di partenza o di arrivo al posto del cane in un percorso di Jumping, Agility, o Speedstakes, verranno assegnati 5 (cinque) punti di penalità. Nel Gamblers e nello Snooker, 5 (cinque) punti saranno sottratti dal punteggio ottenuto. Se il conduttore fa scattare i sensori di partenza, il tempo inizierà a scorrere e non sarà fatto ripartire.

9.1 Considerazioni sul disegno dei percorsi

- Solo i salti singoli possono essere usati come ostacoli di partenza e di arrivo.
- Le linee di partenza e di arrivo devono essere disegnate in modo tale che il cronometrista di backup possa stare sul percorso in caso di problemi al sistema elettronico di cronometraggio.
- Quando i sensori di partenza sono posizionati sul piano del primo ostacolo, gli unici ostacoli che possono essere utilizzati come ostacoli di partenza sono i salti singoli.

10. LINEE GUIDA SUI RIFIUTI

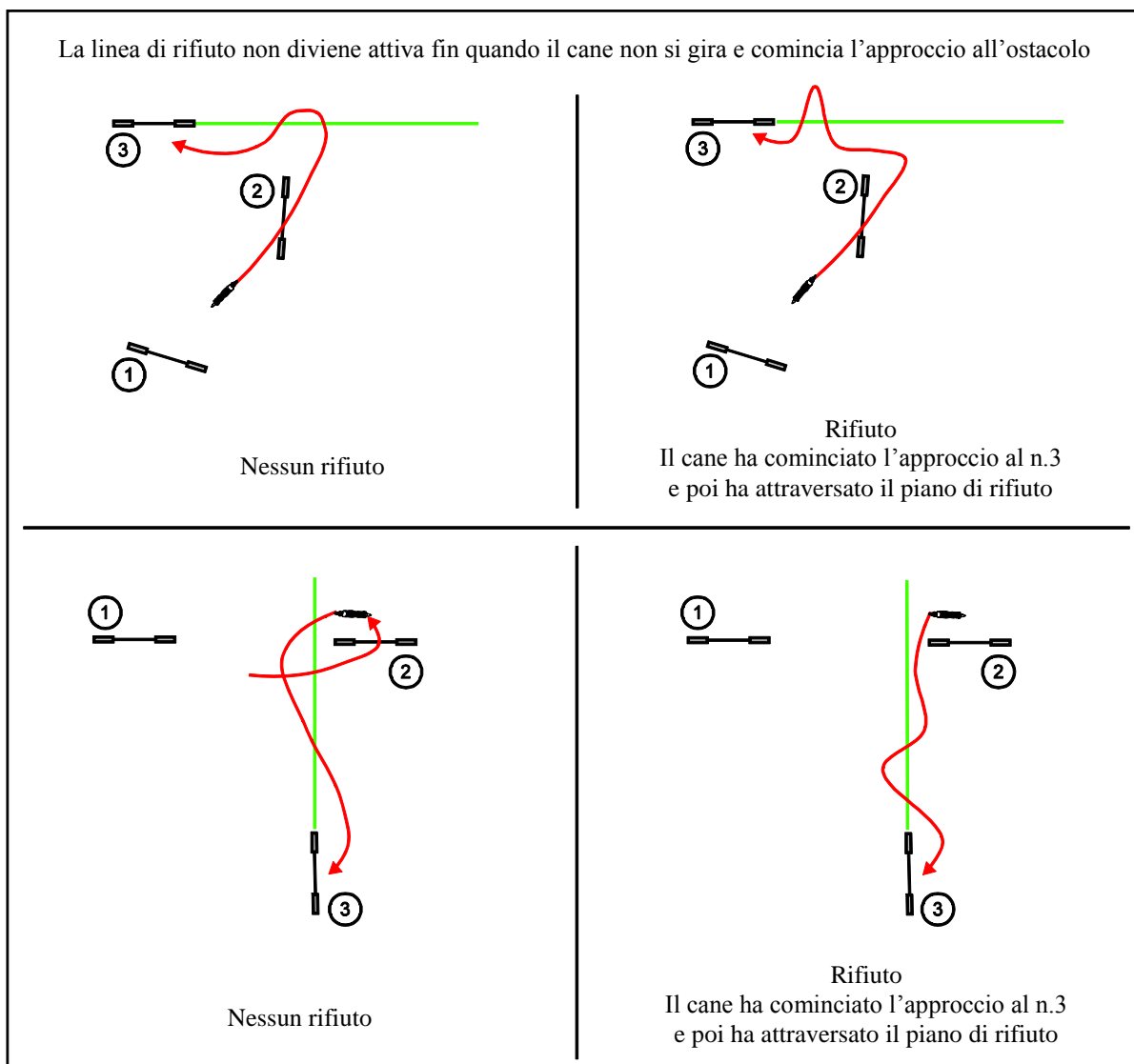
Un rifiuto è definito come:

- un'esitazione significativa di fronte ad un ostacolo
- tornare indietro da un ostacolo dopo aver iniziato l'approccio verso di esso
- correre oltre l'ostacolo che deve essere affrontato
- eseguire impropriamente un ostacolo come descritto nel cap. 6 "Esecuzione Standard degli Ostacoli".

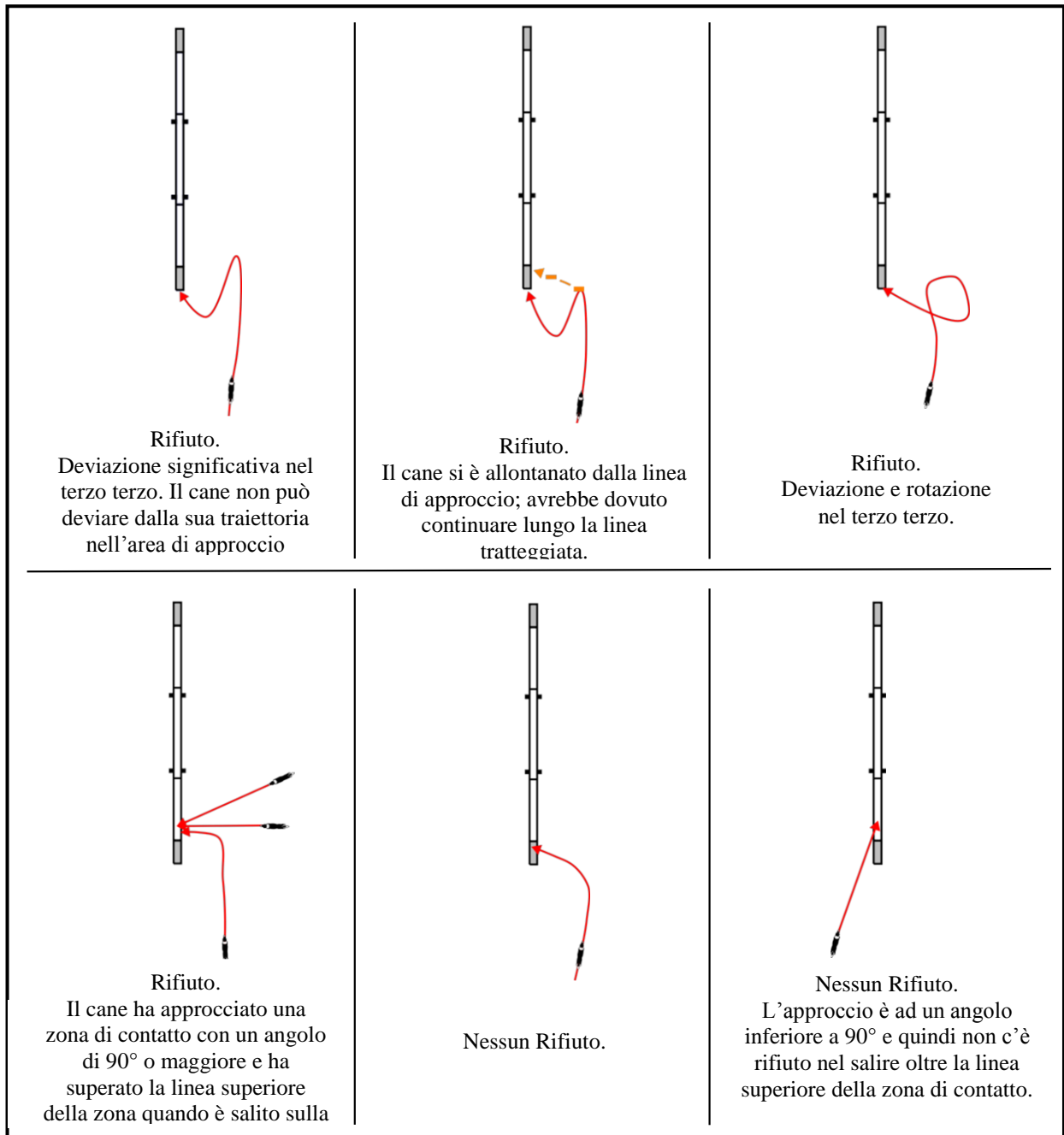
La linea di rifiuto è definita come il piano frontale di un ostacolo, ad eccezione degli ostacoli con zone di contatto (vedere par. 10.1 "Linee guida sui rifiuti per gli ostacoli con zone di contatto").

La linea di rifiuto diviene attiva quando il Giudice ritiene che il cane abbia iniziato l'approccio all'ostacolo.

I cani sono soggetti a rifiuti fino a quando non siano completamente sopra o dentro un ostacolo con tutte e quattro le zampe. Quindi, un cane che entri in un tubo, appoggi le zampe su un ostacolo con zona di contatto, o entri nello slalom, e poi si fermi con meno di quattro zampe sul o dentro l'ostacolo è soggetto ad una chiamata di rifiuto. Una volta che sia su un ostacolo (o in un tubo) con tutte e quattro le zampe, il cane può fermarsi, girare in cerchio, o invertire la direzione senza penalità; purché esca poi dall'ostacolo correttamente. Se, però, il cane scende dall'ostacolo (ad es. torna indietro da un ostacolo o riesce dal tubo), gli verrà assegnato un rifiuto e sarà soggetto ad eventuali ulteriori rifiuti nel ri-approcciare l'ostacolo.

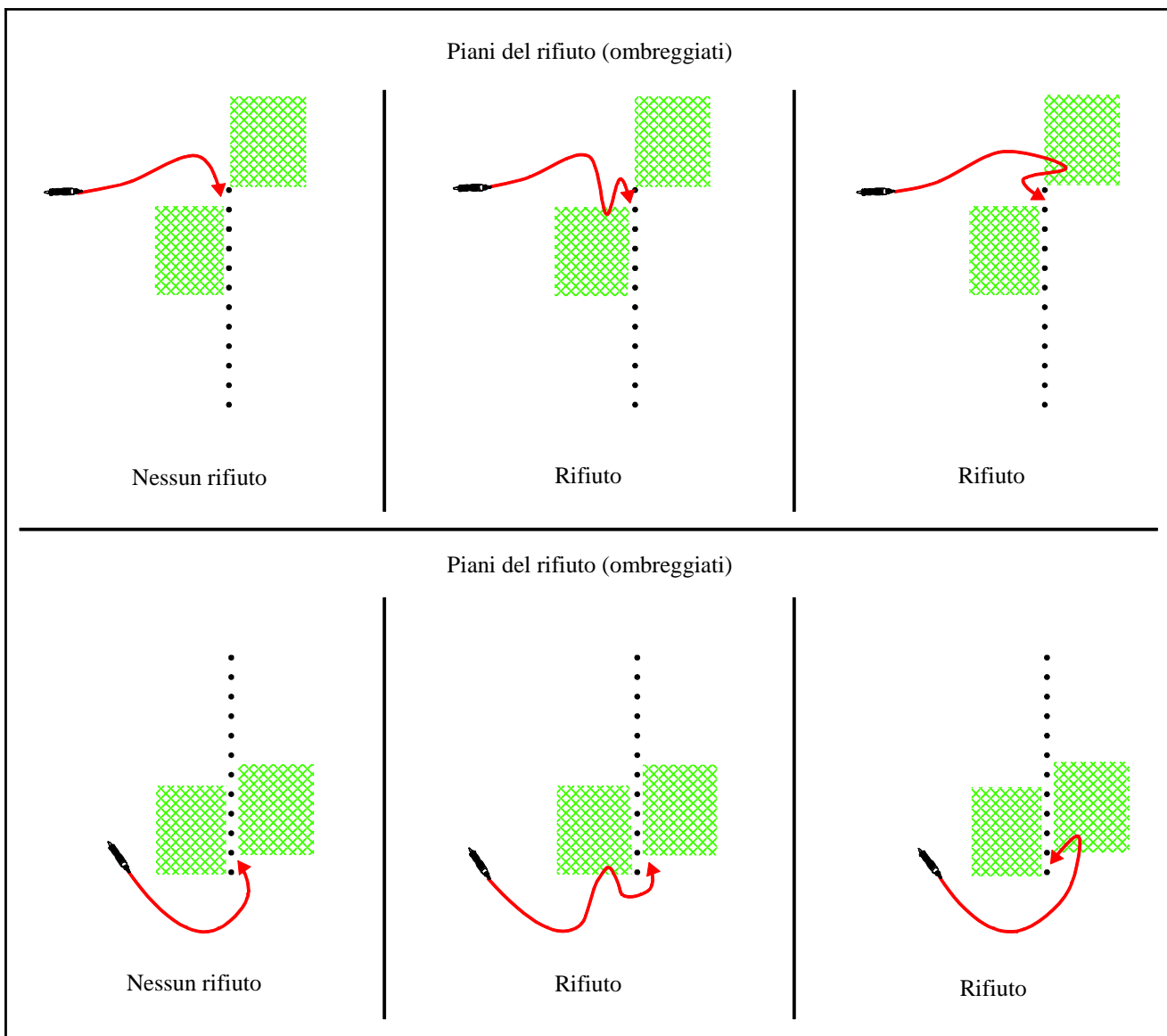


10.1 Rifiuti sull'approccio agli ostacoli con zone di contatto



10.2 Linea di rifiuto per lo slalom

Il piano di rifiuto per lo slalom varia in base alla direzione di approccio del cane. Il cane deve entrare non oltre il paletto n.2.



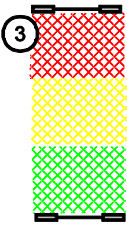
10.3 Regola dei Terzi

Per aiutare i Giudici a determinare quando una rotazione, un'esitazione, o una deviazione dalla traiettoria debbano essere considerate un rifiuto, utilizziamo la regola dei terzi.

Immaginiamo il percorso del cane tra due ostacoli e dividiamolo in 3 (tre) settori:

- Nel primo-terzo il cane sta atterrando o uscendo dall'ostacolo precedente e si sta orientando verso il successivo. Non si può assegnare un rifiuto in questo settore.
- Nel secondo-terzo, al centro fra due ostacoli, solo una deviazione significativa dalla traiettoria del cane verso l'ostacolo successivo può essere considerata un rifiuto.
- Nel terzo-terzo, il più vicino al prossimo ostacolo e all'approccio finale, ogni rotazione, esitazione, o deviazione dalla traiettoria è un rifiuto. Una significativa esitazione è il tempo che ci mette il Giudice a dire le parole, "significativa esitazione".

Regola dei Terzi

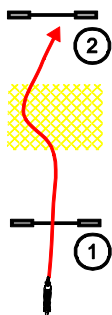


Immaginiamo il percorso del cane tra due ostacoli (n°2 e n°3) e dividiamolo in 3 settori:

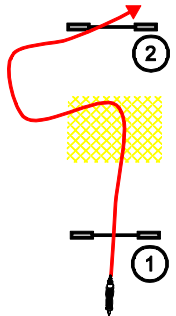
Nel verde: ogni rotazione, esitazione, deviazione dalla traiettoria = Nessun rifiuto

Nel giallo: ogni rotazione, esitazione, piccola deviazione dalla traiettoria = Nessun rifiuto
Nel giallo: una significativa deviazione dalla traiettoria = Rifiuto

Nel rosso: ogni rotazione, esitazione, piccola deviazione dalla traiettoria = Rifiuto

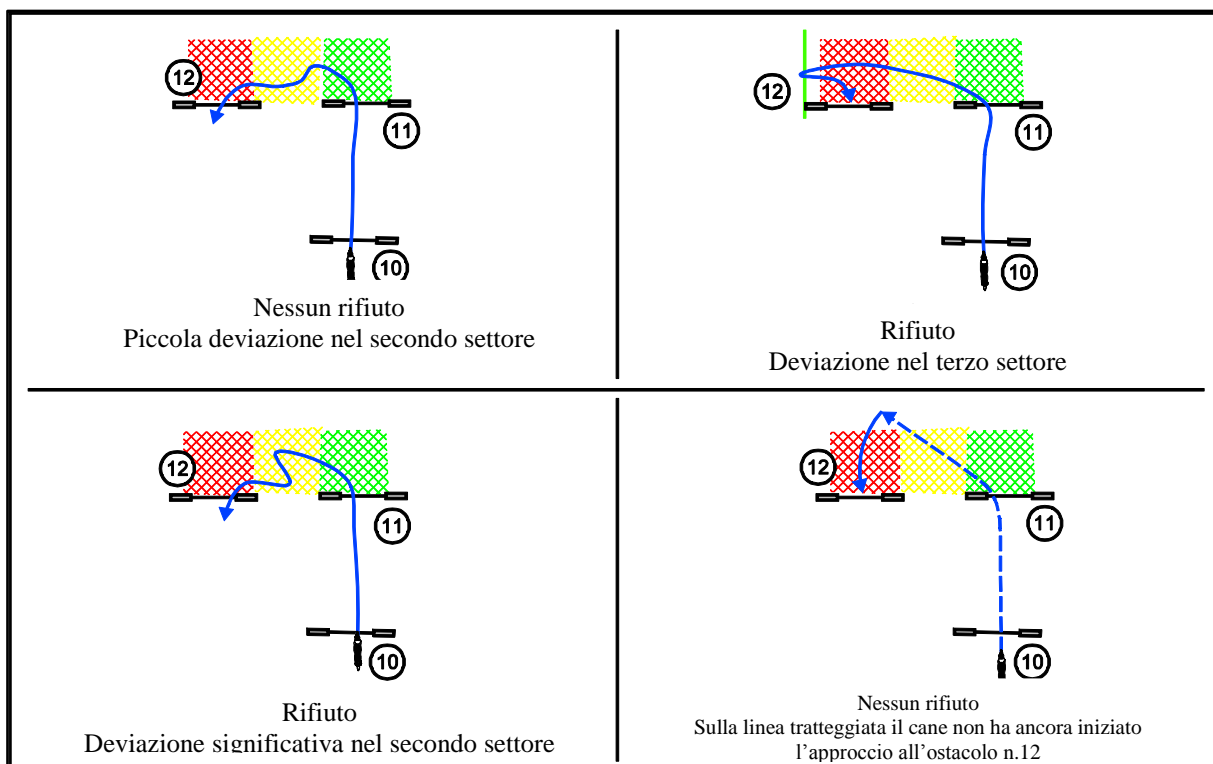
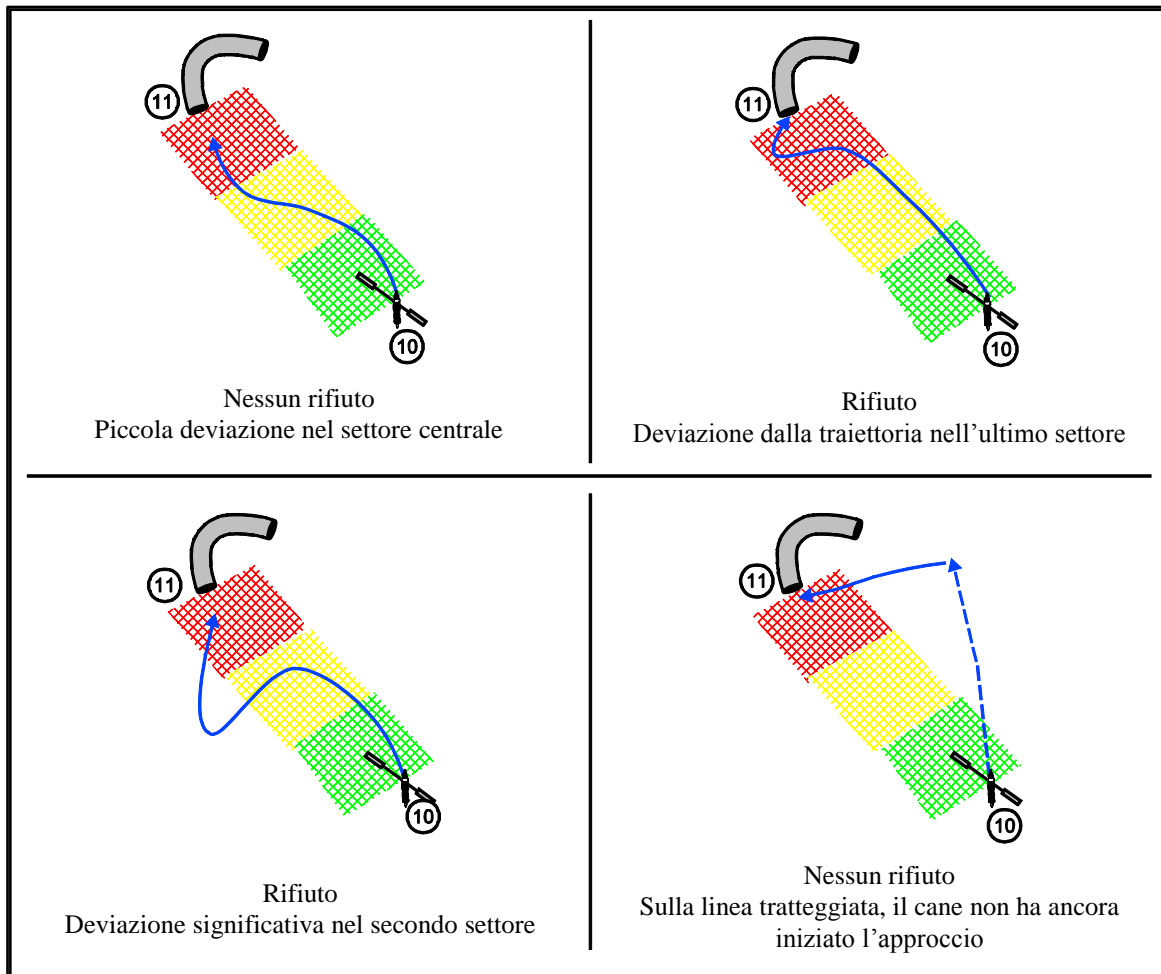


Nessun rifiuto
Piccola deviazione, il cane ha guardato e ha deviato leggermente verso il conduttore

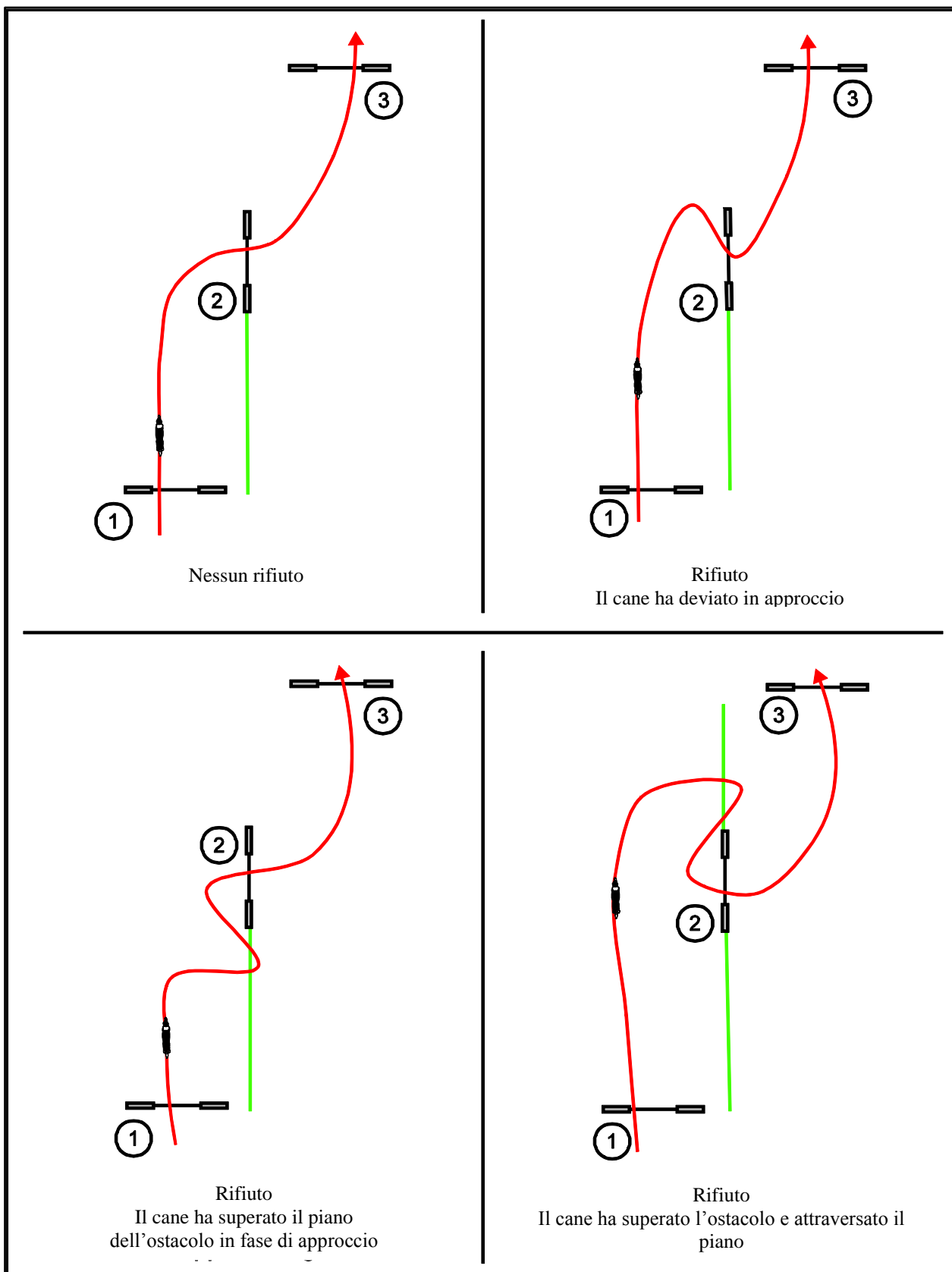


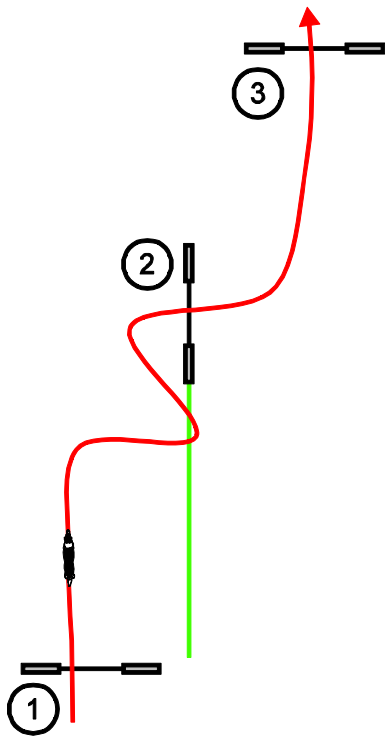
Rifiuto
Significativa deviazione, il cane si è girato e spostato verso il conduttore

10.4 Esempi di regola dei Terzi

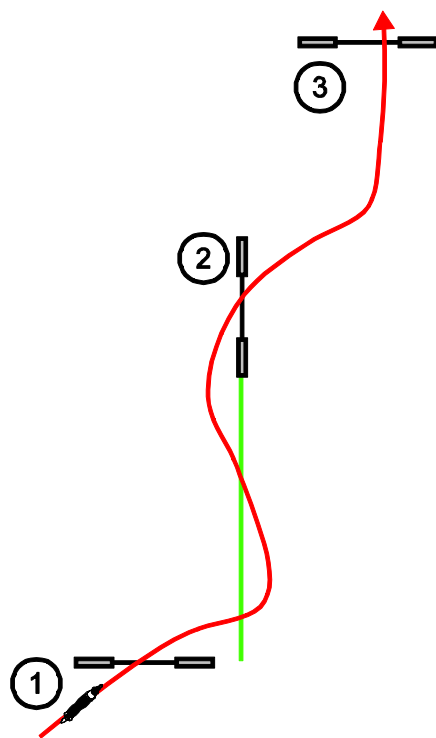


10.5 Ulteriori chiarimenti sui rifiuti

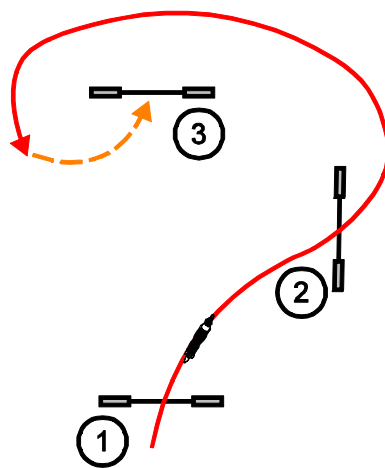




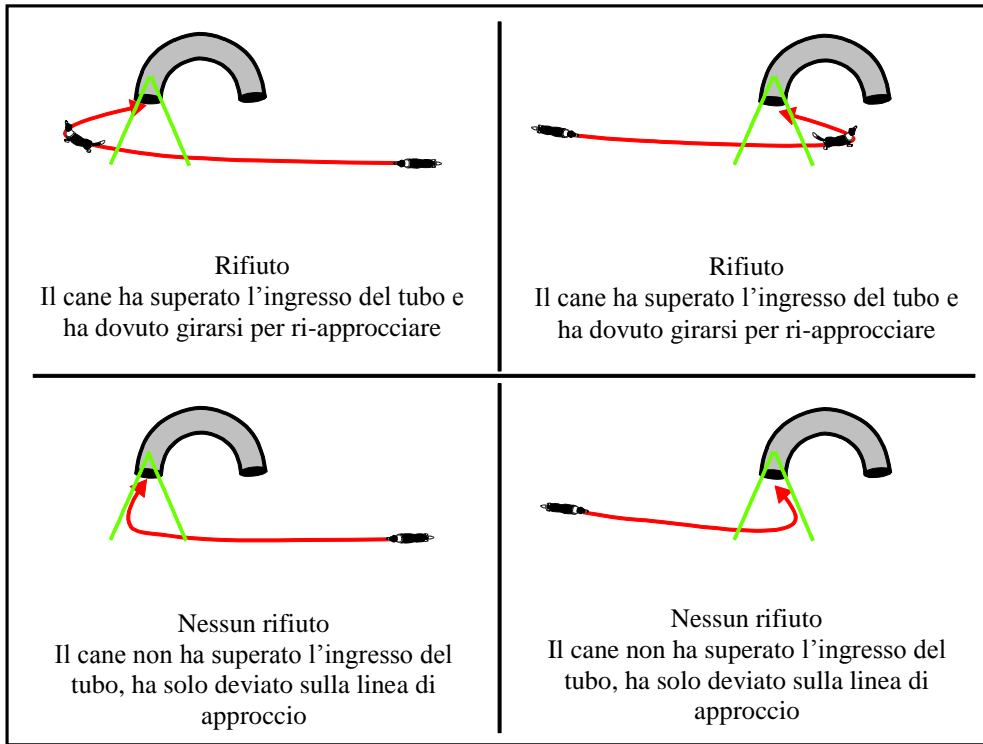
Rifiuto
Il cane ha deviato e attraversato il piano in fase di approccio



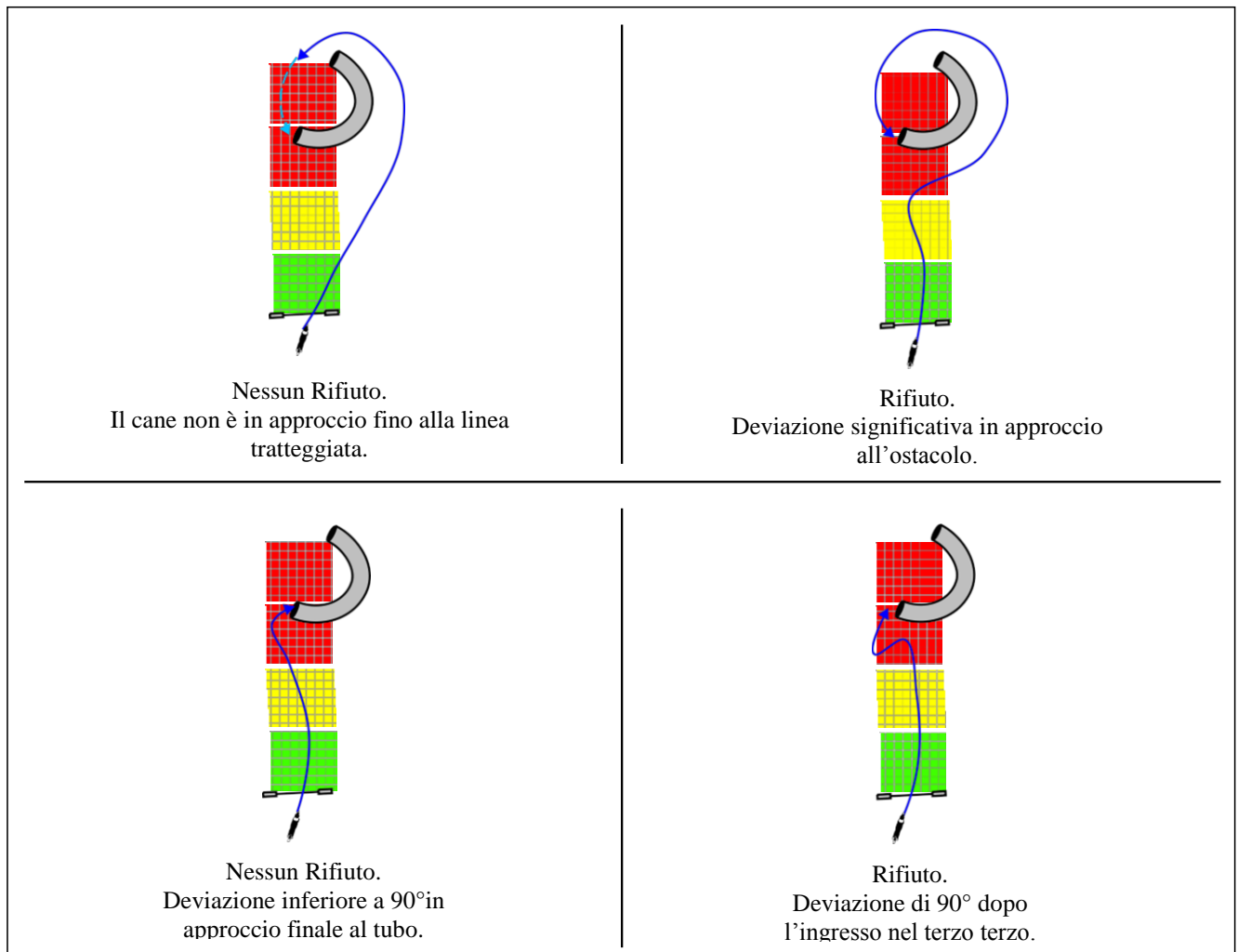
Nessun rifiuto
Il cane non era in approccio quando ha attraversato il piano



Nessun rifiuto
Il cane non era in approccio fino alla linea tratteggiata



10.6 Chiarimenti per il rifiuto al tubo cieco



10.7 Mancato contatto contro rifiuto

- **Per la palizzata e la passerella:** abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa della rampa discendente (cioè senza che il cane abbia toccato la rampa discendente con una *qualsiasi* parte del corpo) costituisce un rifiuto. Se il cane tocca la rampa discendente e poi abbandona l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, è un mancato contatto, *non* un rifiuto.
- **Per la bascula:** se il cane abbandona l'ostacolo prima del perno, è un rifiuto. Se il cane supera il perno con una *qualunque* parte del corpo e poi abbandona l'ostacolo senza toccare la zona di contatto, è un mancato contatto, *non* un rifiuto. Abbandonare l'ostacolo in discesa con tutte e quattro le zampe prima che la bascula abbia toccato terra, costituisce un fly-off. Al cane che incorre nel fly-off e *anche* nel mancato contatto, verrà assegnato *un solo* errore.

10.8 Tubo sotto ad un ostacolo con zone di contatto

Tubo sotto la palizzata: se c'è un tubo posizionato sotto la palizzata e il cane corre oltre la palizzata mentre sta tentando di affrontarla, e tocca il tubo con una qualunque parte del corpo o ci salta sopra mentre tenta di salire sulla palizzata, verrà assegnato solo un rifiuto.

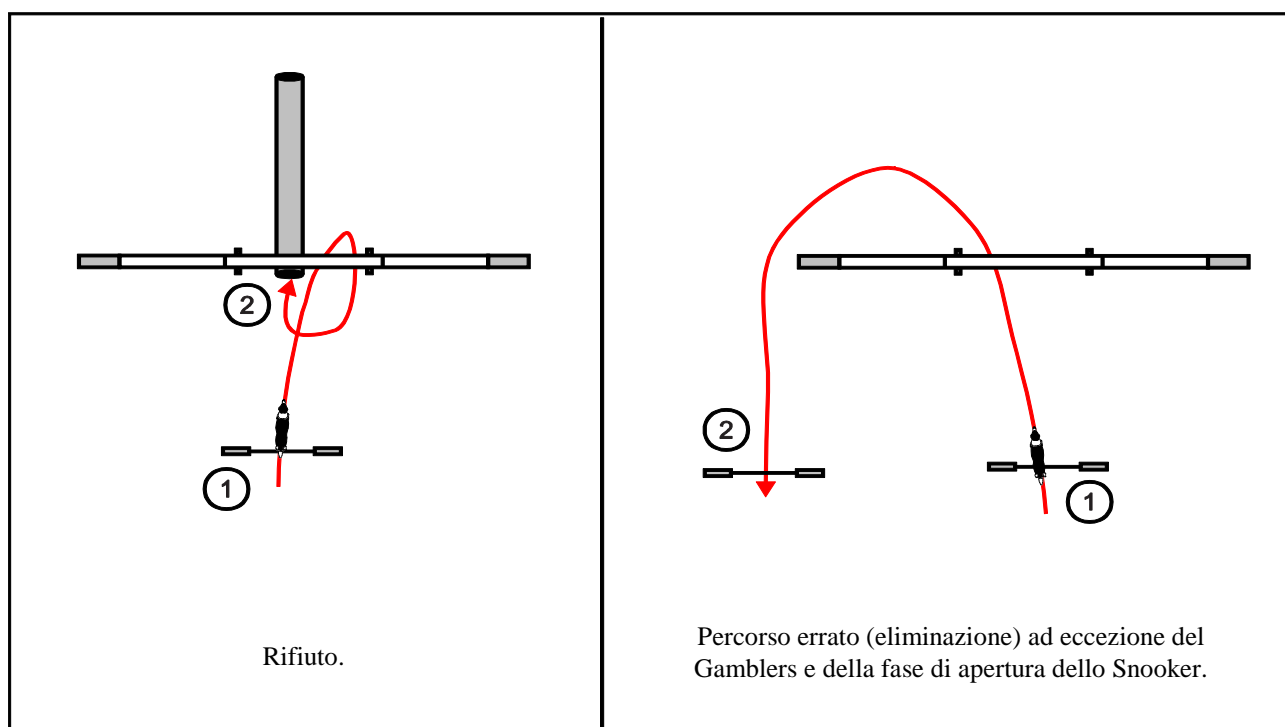
Una volta che il cane sia sulla palizzata (su una qualunque delle due rampe), se salta o cade dall'ostacolo e di conseguenza tocca o salta sopra al tubo, indipendentemente da dove il tubo sia posizionato sotto la palizzata, verrà assegnato solo l'errore relativo alla palizzata.

Se il cane passa sotto la palizzata mentre sta affrontando un tubo posto sotto la palizzata, verrà assegnato un rifiuto.

Tubo sotto la passerella: se c'è un tubo posizionato sotto la passerella e il cane corre oltre la passerella mentre sta tentando di affrontarla, e tocca il tubo con una qualunque parte del corpo o ci salta sopra mentre tenta di salire sulla passerella, verrà assegnato solo un rifiuto.

Una volta che il cane sia sulla passerella (su una qualunque delle tre tavole), se salta o cade dall'ostacolo e di conseguenza tocca o salta sopra al tubo, indipendentemente da dove il tubo sia posizionato sotto la passerella, verrà assegnato solo l'errore relativo alla passerella.

Se il cane passa sotto la passerella mentre sta affrontando un tubo posto sotto la passerella, verrà assegnato un rifiuto.



11. APPENDICE 1: ACCORDO GENERALE PER L'ISCRIZIONE AL WAO

11.1 Accettazione dell'Accordo Generale

Con la mia iscrizione, dichiaro che io e la mia Squadra abbiamo letto e compreso le Regole e il Regolamento Ufficiale del WAO (visibili e stampabili all'indirizzo <http://www.worldagilityopen.com/rules.html>), l'Accordo Generale, le disposizioni previste per l'iscrizione all'evento, e riconosco che siamo d'accordo nel rispettare tutte queste regole, regolamenti, politiche e disposizioni previste nel presente documento, incluse quelle inserite come riferimento.

Accetto e sono d'accordo nel rispettare ogni e tutte le decisioni del comitato organizzatore relativa alle questioni relative a questo evento.

11.2 Liberatoria di responsabilità

In considerazione dell'accettazione di questa iscrizione e dell'opportunità di partecipare e/o essere giudicato all'evento nelle date in cui questo modulo di iscrizione è riferito (l' "Evento"), sono d'accordo nel tenere indenne ciascuna delle parti sottoelencate (inclusi i loro membri, ufficiali, direttori, agenti e impiegati), da qui in avanti definiti collettivamente "Organizzatori dell'Evento," da ogni rivendicazione per la perdita o il danno che possa presumibilmente essere stato causato direttamente o indirettamente a qualunque persona o cosa da mie azioni o dal cane indicato nel modulo di iscrizione all'interno o sopra ai locali dell'evento o nel terreno o nelle vicinanze di ogni ingresso:

- Il comitato organizzatore locale dell'evento
- Il comitato organizzatore del WAO e le società affiliate
- Gli sponsor dell'evento
- I proprietari dei terreni e dei locali dove si tiene l'evento

Sono inoltre d'accordo nel tenere indenni gli organizzatori dell'evento da ogni rivendicazione per la perdita o il danno al cane indicato nel modulo di iscrizione all'evento a seguito di scomparsa, furto, morte o altro, qualunque ne sia la causa, inclusa la negligenza. Mi assumo ogni responsabilità e addebito per ogni rivendicazione relativa a questo "accordo generale" incluse le spese legali.

11.3 Diritti d'immagine

Con l'iscrizione della Squadra, concedo al WAO e alle società affiliate, rappresentanti, agenti, tutti i diritti e i permessi per utilizzare il nome del cane, la biografia, le immagini, le fotografie, la voce, l'esecuzione di persona o altri indizi di identità per trasmissione radiofonica, televisiva, via cavo, trasmissione o distribuzione in qualunque formato o mezzo conosciuto ora o in futuro.

11.4 Rinuncia ai diritti di Privacy, Pubblicità e Personalità

Inoltre, sollevo il WAO e i suoi affiliati, rappresentanti, agenti da ogni rivendicazione o causa per azioni di invasione nel diritto di privacy, pubblicità, personalità e altri diritti simili.

11.5 Invio dell'iscrizione elettronica

Con l'invio dell'iscrizione elettronica all'evento, conosco, accetto e concordo nel rispettare le disposizioni di questo Accordo Generale e di tutte le politiche, regole, regolamenti e condizioni di iscrizione all'evento. Inoltre, se l'iscrizione è per un minorenne, rappresento e garantisco che sono il genitore o il tutore legale del concorrente/conducente iscritto all'evento e dichiaro di aver rivisto tutte le disposizioni di questo Accordo Generale, politiche, regole, regolamenti e condizioni d'iscrizione all'evento col minorenne di cui sono l'unico responsabile, riguardo alle sue azioni e conformità a tutte le regole, regolamenti, politiche e disposizioni riguardanti l'evento e mi assumo la piena responsabilità per le azioni del minorenne e del suo cane.

11.6 Rimborsi

Non ci saranno rimborsi per le iscrizioni ritirate dopo la data di chiusura delle iscrizioni, per assenza di conduttori o Squadre, per allontanamento dall'evento in seguito ad azioni disciplinari, allontanamento da una prova o qualunque altra ragione. Inoltre, non ci saranno rimborsi in caso l'evento non possa aver luogo o possa essere terminato a causa di sommosse, disordini civili, atti di terrorismo, incendi, eventi naturali imprevedibili, emergenze pubbliche, scioperi o altre cause indipendenti dal WAO.

11.7 Iscrizione alle prove

Sono a conoscenza del fatto che se non invio l'iscrizione ad una prova entro il 1° maggio, l'iscrizione alla prova verrà fatta in base alle informazioni sul modulo d'iscrizione della squadra. I primi 3 (tre) cani in lista verranno iscritti al Pentathlon. I successivi 3 (tre) cani verranno iscritti al Biathlon e i successivi 3 (tre) ai Games. Una volta che tutti i cani siano stati iscritti ad una prova, si ricomincerà dall'inizio della lista.

12. APPENDICE 2: TABELLE DI RIFERIMENTO RAPIDO

ALTEZZE DEI SALTI E DELLA PALIZZATA

CLASSE	ALTEZZA AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO	ALTEZZA DELLA PALIZZATA	LUNGHEZZA DEL SALTO DOPPIO	LUNGHEZZA DEL SALTO IN LUNGO	ALTEZZA DELLA GOMMA AL CENTRO
300	320 mm e sotto	30 cm	1,7 m	26-28 cm	60 cm 2 elementi	45 cm
400	410 mm e sotto	40 cm	1,7 m	35-37 cm	80 cm 3 elementi	55 cm
500	500 mm e sotto	50 cm	1,7 m	44-46 cm	100 cm 4 elementi	65 cm
600	oltre 500 mm	60 cm	1,7 m	53-55 cm	120 cm 5 elementi	75 cm

SALTI DOPPI (O LARGHI)

CLASSE	ALTEZZA STECCA ANTERIORE	ALTEZZA STECCA POSTERIORE	LUNGHEZZA
			Misurata dalla parte anteriore della stecca anteriore alla parte posteriore della stecca posteriore
300	20 cm	30 cm	26-28 cm
400	30 cm	40 cm	35-37 cm
500	40 cm	50 cm	44-46 cm
600	50 cm	60 cm	53-55 cm

ALTEZZA DELLA TAVOLA CENTRALE DELLA PASSERELLA: 120 cm misurata da terra alla parte superiore

ALTEZZA DEL CENTRO DELLA TAVOLA DELLA BASCULA: 61 cm misurata da terra alla parte superiore

PUNTEGGI DEGLI OSTACOLI DEL GAMBLERS

PUNTI	OSTACOLI
1	Salto
2	Tubi Gomma Salto in lungo Salto doppi o "larghi" Muro
3	Bascula Slalom a 6 paletti
4	Palizzata
5	Passerella Slalom a 12 paletti