



UISP

sportpertutti

Attività Cinofile

Regolamento Generale Agility Dog



REGOLAMENTO AGILITY

L'AGILITY è una disciplina aperta a tutti i cani.

L'obiettivo dell'AGILITY, per i cani, consiste nell'affrontare ostacoli differenti con lo scopo di testare ed evidenziare la loro destrezza, intelligenza, abilità motoria e velocità di esecuzione.

Questa disciplina implica una buona armonia tra il cane e il suo conduttore che porta ad un'intesa perfetta tra i due; è dunque necessario che i partecipanti posseggano gli elementi base d'educazione e d'obbedienza.

CATEGORIE

Sono previste tre categorie di lavoro:

1. La categoria "S" (Small) cani più piccoli di 35 cm. al garrese
2. La categoria "M" (Medium) cani dai 35 cm. e più piccoli di 43 cm. al garrese
3. La categoria "L" (Large) cani da 43 cm. al garrese in poi

PERCORSO E CAMPO

Il percorso è costituito **utilizzando il maggior numero possibile di tipi** di ostacoli e il modo in cui sono posizionati gli stessi determina il grado di difficoltà e la velocità. Il cane deve completare il percorso in un tempo determinato affrontando gli ostacoli nell'ordine stabilito.

1° Generalità

Il campo, necessario alla predisposizione di un percorso di AGILITY, deve misurare almeno **24 X 40** metri. Il ring dove sarà posizionato il percorso dovrà essere almeno di 20x40. Quando si predispongono due percorsi, occorre separare i ring con una barriera chiusa o separarli di circa 10 metri.

La lunghezza effettiva del percorso sarà tra i 100 e 200 metri, e, a seconda della classe, verrà richiesto al cane di affrontare da **15 a 22** ostacoli di cui almeno 7 devono essere salti. Un set standard di ostacoli deve includere almeno **14** salti.

Il salto doppio deve essere largo al massimo: S: 30 cm.; M: 40 cm.; L: 55cm.

La distanza tra due ostacoli consecutivi :

Small: da 4 m. a 7 m.

Medium: da 5. m. a 7 m.

Large: da 5. m. a 7 m.

Il conduttore deve avere la possibilità di passare da ogni lato dell'ostacolo.

2° Tracciato del percorso

Il tracciato del percorso viene tracciato a discrezione dell'esperto/giudice **ma il lato di conduzione** deve variare almeno due volte.

Prima dell'inizio della prova il giudice ispezionerà gli ostacoli e se essi saranno conformi agli standard, consegnerà il disegno del percorso al comitato organizzatore che posizionerà il percorso

Quindi il giudice controllerà il percorso e ne misurerà con precisione la lunghezza.

Il tracciato deve permettere al cane di muoversi con facilità e senza intoppi. Lo scopo è quello di trovare il giusto equilibrio tra il controllo sul cane, l'evitare errori agli ostacoli e la sua velocità con cui il percorso viene affrontato.

E' consigliabile modificare frequentemente il tracciato e la posizione degli ostacoli in modo da evitare che insorgano automatismi da parte del cane.

3° Svolgimento del concorso

Non è consentito alcun allenamento sul percorso, ma i concorrenti saranno autorizzati a percorrerlo senza i cani durante la ricognizione prima dell'inizio della prova.

Prima dell'inizio di ogni prova il giudice riunirà i conduttori per comunicare la tipologia della prova, il tempo per il Percorso Standard (TPS) e il Tempo Massimo per il Percorso (TMP), ricorderà loro le norme generali della prova e il modo in cui segnalerà gli errori.

TEMPI

Scelta del TPS

La velocità in metri al secondo scelta per il percorso determinerà il tempo standard.

Questa scelta sarà fatta in funzione del livello della prova, della complessità del percorso e del terreno di gara.

Il TPS (in secondi) si otterrà dunque dividendo la lunghezza del percorso per la velocità scelta (m/s).

Esempio: un percorso di **160 m.** di lunghezza ed una velocità stabilita di **4,0 m/s** sarà di **40 secondi (160 /4,0).**

Determinazione del tempo massimo del percorso (TMP)

Il TMP non dovrà essere inferiore a 1,5 volte il TPS **e non più di 2 volte il TPS.**

COMPORAMENTO IN CAMPO DURANTE LE PROVE

Il conduttore entrerà nel ring e posizionerà il cane, in una qualsiasi posizione, dietro la linea di partenza.

Se il cane è ancora al guinzaglio, guinzaglio e collare/pettorina verranno tolti. Per ragioni di sicurezza i cani non dovranno mai indossarli durante la prova.

Durante la prova al conduttore, non è permesso avere niente in mano.

Il conduttore può posizionarsi in qualsiasi punto del percorso.
 Il conduttore darà il comando di partenza al cane solo dopo il segnale del giudice.
 Il tempo partirà quando il cane attraverserà la linea di partenza.
 Tutte le varietà di comandi e segnali sono consentiti per tutta la durata del percorso.
 Il conduttore deve assicurarsi che il cane esegua gli ostacoli in corretto ordine senza toccare né il cane né gli ostacoli
 Il conduttore non può attraversare gli ostacoli né passando sopra né passando sotto gli stessi.
 La prova termina e il tempo si ferma quando il cane attraversa in modo corretto l'ultimo ostacolo.
 Il conduttore mette il cane al guinzaglio ed esce dal terreno di gara.

OSTACOLI

Gli ostacoli approvati dalla FCI sono :

SALTI	CONTATTI	ALTRI
- <i>Salti semplici</i>	- <i>Bascula</i>	- <i>Tunnel morbido</i>
- <i>Viadotto o Muro</i>	- <i>Palizzata</i>	- <i>Tunnel</i>
- <i>Ruota (collassabile o solida)</i>	- <i>Passerella</i>	- <i>Slalom</i>
		- <i>Salto in lungo</i>
		- <i>Tavolo</i>

Gli ostacoli non devono presentare alcun pericolo per i cani e devono essere conformi alle seguenti prescrizioni ed all'annesso schema:

Il colore delle zone di contatto non dovrà essere bianco, marrone o nero.

- Salti semplici:

a) Singolo

Altezza: L: 55-65 cm - M: 35-45 cm - S: 25-35 cm.

Larghezza : da 1,20 a 1,50 m .

Le barre devono avere tre segmenti di colori contrastanti.

Le barre possono essere **di legno, in materiale sintetico di sicurezza (il metallo non è consentito)** pannelli pieni, pannelli forati, pannelli con "scopa". La parte superiore del salto dovrà avere sempre una barra facilmente amovibile.

Le barre devono avere un diametro da 3 a 5 cm. e colori contrastanti in almeno tre segmenti.

Nessuna parte removibile (supporti delle barre) o permanente potrà sporgere dal montante o dai laterali.

Ali: il montante deve essere alto almeno 1 metro.

L'inizio dell'ala esterna dovrebbe essere almeno 75 cm. di altezza.

La larghezza dell'ala è da 40 a 60 cm.

I due montanti del salto devono essere indipendenti e non uniti tra loro. I cani non devono poter passare né sotto né attraverso alcuna parte dell'ala.

b) Doppio

Può essere realizzato unicamente con due singoli salti a barre come al punto "A" messi in modo parallelo per formare un salto doppio.

Le barre sono disposte in ordine crescente con una differenza di altezza di 15-25 cm.

Il più alto **che dovrebbe essere almeno 10 cm più largo del primo** viene piazzato dietro e regolato a una altezza di:

L: 55-65 cm - M: 35-45 cm - S: 25-35 cm.

La larghezza totale non supererà:

L: 55 cm - M: 40 cm - S: 30 cm.

Nessuna parte removibile (supporti delle barre) o permanente potrà sporgere dal montante o dai laterali.

- Viadotto o muro:

Altezza: L: 55-65 cm - M: 35-45 cm - S: 25-35 cm.

Larghezza: min. 1,20 – **max 1,50 m** spessore del muro circa 20 cm. alla base e almeno 10 cm alla cima.

Le torri sono parte dell'ostacolo e devono essere alte almeno 1 metro e non devono essere connesse alla parte centrale, larghezza e profondità delle torri : min 20, max 40 cm.

I pannelli pieni possono comprendere 1 o 2 aperture a forma di tunnel.

Sulla parte superiore del muro saranno disposti degli elementi amovibili a forma di tegola.

- Ruota (collassabile o solida):

Diametro apertura: dai 45 ai 60 cm.

Distanza tra l'asse del pneumatico e il suolo: L: 80 cm - M e S: 55 cm.

La larghezza del pneumatico è minimo 8 cm e massimo 18

Il pneumatico sarà regolabile in altezza per mezzo di corde o catene. Sono esclusi i sistemi di fissaggio rigido.

La parte bassa interna del pneumatico dovrà essere riempita per ragioni di sicurezza.

La distanza tra l'interno del telaio ed il bordo esterno del pneumatico deve essere almeno di 15 cm.

Si può utilizzare una ruota collassabile.

I piedi di questo ostacolo devono avere una lunghezza approssimativa di 1,5 volte l'altezza dal suolo al bordo superiore del pneumatico in categoria L. La larghezza del supporto non deve superare 1,5 m.

I materiali leggeri non saranno utilizzati, il pneumatico dovrà essere solido e stabile.

- Bascula :

Larghezza dell'asse: 30 cm.

Lunghezza dell'asse: minimo **3,60 m** ,massimo **3,80 m**.

L'altezza del perno centrale dovrebbe essere di 60 cm dal terreno alla sua parte superiore del piano.

Zone di contatto : le stesse della passerella , si possono utilizzare contatti elettronici.

L'ostacolo deve essere stabile e la superficie non deve essere scivolosa. Tuttavia i listelli antiscivolo non sono ammessi.

La bascula deve essere equilibrata, il suo movimento non deve essere né troppo rapido né troppo frenato e permettere ai cani piccoli di poterla far oscillare senza problemi.

Controllo: la bascula deve effettuare la sua oscillazione fino al suolo in 2 e 3 secondi posizionando un Kg al centro della zona di contatto di discesa

Se ciò non si verifica effettuare le regolazioni opportune .

Il supporto (fulcro) della bascula non dovrebbe essere più di 10 cm dal livello superiore del piano.

- Palizzata:

Si compone di due elementi che formano una A.

Larghezza minima 0,90 m, che potrà arrivare a 1,15 m nella parte inferiore.

Punto più alto in rapporto al suolo: 1,70 m per tutti i cani.

La lunghezza delle rampe sarà compresa tra 2,65 m e 2,75 m.

La superficie dell'ostacolo non deve essere scivolosa.

Le rampe sono provviste di piccole bacchette inchiodate ad intervalli regolari (circa ogni 25 cm) per facilitare l'accesso e impedire le scivolate. Questi listelli avranno un'altezza da 5 a 10 mm e una larghezza massima di 20 mm di spessore e non avranno spigoli acuti.

Nessun listello potrà essere posto al limite superiore della zona, ma ad almeno 10 cm.

La parte inferiore delle rampe dovrà essere verniciata (sopra e sui lati) per una lunghezza di 106 cm dal suolo, in modo da evidenziare la "zona di contatto".

La vetta della palizzata non dovrà presentare alcun pericolo per il cane e, se necessario, si utilizzerà un rivestimento.

La struttura di supporto della palizzata deve essere tale da non impedire il posizionamento di un tunnel sotto l'ostacolo.

- Passerella:

Altezza: 1,20 m minimo - 1,30 m massimo

Lunghezza di ogni elemento: minimo 3,60 m – 3,80 m massimo

Larghezza dell'asse di passaggio: 30 cm

La superficie dell'ostacolo non deve essere scivolosa (i contatti elettronici possono essere utilizzati)

Ogni rampa deve avere listelli antiscivolo a intervalli regolari (circa ogni 25 cm) per facilitare la salita ed evitare le scivolate, ma nessuna bacchetta dovrà essere posta a meno di 10 cm dal limite superiore della zona di contatto.

Queste bacchette devono essere spesse dai 5 ai 10 mm ed avere una larghezza massima di 20 mm e non devono avere spigoli acuti.

Gli ultimi 90 cm delle rampe (sia sopra che di fianco) dovranno avere un colore diverso in modo da evidenziare la zona di contatto. Si possono usare contatti elettronici.

Le gambe della passerella non devono superare il livello superiore dell'ostacolo. Le gambe e gli altri supporti della passerella non dovrebbero impedire il posizionamento del tunnel sotto la medesima.

- Tunnel morbido:

Ingresso in arcata rigida su una lunghezza di 90 cm.

Ingresso con altezza 60 cm. Larghezza 60-65 cm.

La superficie dell'ingresso non deve essere scivolosa.

Uscita in materiale soffice: lunghezza dai 2,50 ai 3,00 m, diametro da 60 a 65 cm. **L'ingresso dovrebbe essere assicurato contro i movimenti. Il bordo dell'ingresso deve essere coperto con materiale protettivo.**

- Tunnel rigido:

Diametro interno 60 cm. Lunghezza dai 3 ai 6 m.

Flessibile, dovrà consentire di formare una o più curve.

Se possibile, l'uscita deve essere fissata al suolo in modo da mantenere una base di 50 cm, che consenta un' agevole uscita ai cani di qualsiasi altezza.

- Slalom:

Numero di pali: 12

I pali sono rigidi e hanno un diametro dai 3 ai 5 cm.

I pali non devono essere metallici (si raccomanda legno o materiale sintetico di sicurezza). L'altezza dei pali varia da 1 a 1,20 m e gli intervalli tra i due pali sono di 60 cm. ***(misurata all'interno dei due pali)***

Il telaio non deve essere più spesso di 8 mm e più largo di 8 cm.

- Salto in lungo:

Composto da 2 a 5 elementi separati in modo da ottenere un salto di lunghezza compresa tra:

L: da 1,20 a 1,50 m (da 4 a 5 elementi)

M: da 70 a 90 cm (da 3 a 4 elementi)

S: da 40 a 50 cm (2 elementi)

Lunghezza degli elementi: 1,20m

Gli elementi sono posizionati in ordine ascendente.

L'altezza dell'elemento più basso: 15 cm.

L'altezza dell'elemento più alto: 28 cm.

Profondità degli elementi: 15 cm, leggermente inclinati.

I quattro angoli sono evidenziati da paletti di altezza circa 1,20 m (non fissati ad alcuna delle unità). La punta di questi paletti dovrebbe essere protetta se necessario per proteggere cani e conduttori.

Questi paletti non sono da considerarsi parte dell'ostacolo, sono solo d'aiuto per giudicare.

- Tavolo:

Superficie: Minima 0,90 m x 0,90 m - massima 1,20 m x 1,20 m .

Altezza: L: 60 cm - M e S: 35 cm.

Il tavolo deve essere stabile e avere la superficie superiore antiscivolo. Un dispositivo elettronico a tempo (con un segnale udibile dopo 5 secondi) **deve** essere integrato **o messo** sulla superficie del tavolo fatta eccezione per un'area di 10 cm sul bordo del tavolo. Gli angoli del tavolo non devono essere pericolosi per i cani.

La struttura portante del tavolo non deve impedire al cane di passare sotto . Il lato del tavolo deve essere di colore contrastante rispetto alla superficie.

PARTENZA E ARRIVO

Le linee di partenza e di arrivo devono essere collocate ad un metro dal primo a dall'ultimo **salto**. La distanza tra i paletti che le delimitano dovrebbe essere pari alla larghezza della barra del salto più 50 cm per parte.

Se un cane passa oltre il primo ostacolo sarà penalizzato con un rifiuto e il tempo manuale dovrà partire appena il cane passerà la linea di partenza.

Dovrebbe esserci spazio a sufficienza (minimo 6 m.) per il cane alla partenza e all'arrivo.

GIUDIZI

Nessun concorrente dovrà impugnare la decisione del giudice la cui decisione è finale.

GENERALITA'

L'obiettivo è che il cane superi l'insieme degli ostacoli, nell'ordine prescritto, senza errori, e tutto ciò entro il limite del TPS.

Tuttavia il TPS non è che un indice di base ed in nessun caso la rapidità deve essere considerata come criterio principale.

Il percorso di AGILITY non è una gara di velocità **ma dovrebbe essere un bilanciamento tra precisione e velocità**.

In caso di ex-aequo, si deciderà in favore del cane che avrà meno errori sugli ostacoli.

Solamente nel caso di parità sugli errori agli ostacoli si terrà conto del miglior tempo. Nel caso due cani si trovassero in condizioni di parità sia sugli errori agli ostacoli che sul tempo, il giudice potrà richiedere un percorso di spareggio.

ERRORI E PENALITÀ

Vengono applicati due tipi di penalità:

- Penalità per il superamento del TPS
- Penalità per errori sul percorso

a) Penalità per il superamento del TPS: 1,00 punto per secondo.

b) Penalità di percorso

Errori agli ostacoli: tutti gli errori di percorso comportano 5 punti di penalità.

c) Errori di carattere generale:

- Il conduttore non deve passare tra i paletti di partenza e arrivo. Se lo fa viene penalizzato con 5 punti e inoltre il cronometraggio scatterà a partire dal suo passaggio.
- Il conduttore che si avvantaggia toccando il suo cane o gli ostacoli durante il percorso: 5 punti ogni volta che si verifica
- Il conduttore che tocca deliberatamente un ostacolo : 5 punti di penalità ogni volta che si verifica.

Caduta di ostacoli

Si tratta di un errore ogni volta che una parte di ostacolo cade.

Rifiuto

Sarà considerato rifiuto:

- un cane che si ferma davanti a un ostacolo,
- il cane che si ferma durante il percorso
- un cane che corre oltre un ostacolo, salta tra la ruota e il telaio o cammina attraverso il salto in lungo.
- un cane che mette la testa o una zampa nel tunnel e poi si ritira.

I rifiuti devono essere corretti in caso contrario ci sarà l'eliminazione.

Lo stesso viene applicato per lo slalom, dove ogni errore deve essere corretto.

Zone di contatto

Sulla palizzata, sulla bascula e sulla passerella il cane deve obbligatoriamente mettere una zampa o almeno una parte della zampa sulle zone di contatto, sia nel salirvi che nel discendervi.

In mancanza di ciò, ogni mancato contatto prevede una penalità di 5 punti.

Per altri errori: caduta di un elemento o salto delle zone di contatto, il conduttore è penalizzato ma continua il percorso.

d) Errori specifici per ogni ostacolo:

Tavolo

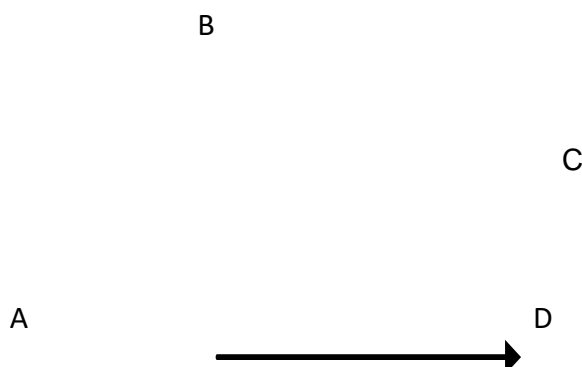
Il cane dovrà restare obbligatoriamente per 5 secondi sul tavolo in una posizione a sua scelta, che può essere cambiata durante l'attesa.

Se lascia il tavolo prima della fine dei 5 secondi e dell'ordine del giudice, sarà penalizzato di 5 punti e dovrà risalire sul tavolo per altri 5 secondi, pena l'eliminazione all'ostacolo successivo.

Il conteggio dei 5 secondi comincia quando il cane è sul tavolo.

Se il conduttore avvia il contatore elettronico sarà eliminato.

L'accesso al tavolo è consentito dai tre lati A B e C. Il cane che passa sotto il tavolo e sale dal lato D è penalizzato con un rifiuto (cinque punti di penalità) ma non è eliminato per aver affrontato l'ostacolo dal lato sbagliato. Ugualmente se il cane scivola dal tavolo sarà penalizzato con un errore. Egli dovrà risalire sul tavolo, non importa da quale lato, per rifare i 5 secondi. Un cane che passa sotto il tavolo sarà penalizzato di 1 rifiuto (5 punti)



Passerella

Il cane che salta dall'ostacolo prima di aver toccato con quattro zampe la rampa discendente è penalizzato di un rifiuto, 5 punti.

Bascula

Il cane che salta dalla bascula prima di aver superato l'asse di oscillazione è penalizzato con un rifiuto. La bascula deve toccare terra prima che il cane la lasci, altrimenti è penalizzato di un errore: 5 punti.

Palizzata

Il cane che salta dal piano inclinato prima di aver posato le quattro zampe sulla parte discendente è penalizzato di un rifiuto.

Slalom

All'ingresso, il primo paletto deve trovarsi alla sinistra del cane, il secondo alla destra e così via. Ogni entrata sbagliata sarà penalizzata con un rifiuto (5 punti per volta) invece tutti gli errori all'interno dello slalom stesso saranno penalizzati al massimo di un errore (5 punti).

Affrontare più di due porte in senso contrario comporta l'eliminazione.

L'ostacolo deve essere completato correttamente prima di affrontare l'ostacolo successivo. In caso di uscita sbagliata verrà dichiarata l'eliminazione se il conduttore non ne terrà conto e affronterà l'ostacolo successivo.

Salto in lungo

Gli elementi del salto in lungo saranno disposti in maniera ascendente in modo da ottenere un salto da 0,40 a 1,50 m massimo. L: da 1,20 a 1,50 m (da 4 a 5 elementi)

M: da 70 a 90 cm (da 3 a 4 elementi)

S: da 40 a 50 cm (2 elementi)

Camminare nel salto in lungo, saltare di traverso, passare a lato dell'ostacolo o comunque non affrontare l'ostacolo in senso longitudinale sarà penalizzato con un rifiuto (5 punti).

Rovesciare un elemento o posare una o due zampe sul terreno tra gli elementi sarà penalizzato di un errore: 5 punti. Toccare uno degli elementi non è penalizzato.

Il contatto casuale non è penalizzato.

Il cane o il conduttore non devono essere penalizzati se toccano o rovesciano uno dei pali marcatori del salto in lungo, anche se questo provoca la caduta di uno degli elementi.

Salto doppio (Largo)

Viene giudicato come i singoli ostacoli.

Ruota collassabile

Se la ruota si apre in due parti quando il cane rifiuta = eliminazione

Se la ruota si apre in due parti quando il cane salta all'interno = errore (5 punti)

ELIMINAZIONI

- Scorrettezza verso il giudice
- Brutalità verso il cane
- Superamento del TMP
- Tre rifiuti
- Percorrere l'ostacolo nella sequenza non corretta
- Dimenticare un ostacolo
- Prendere un ostacolo al contrario
- Cane o conduttore altera un ostacolo in modo tale che non può più essere affrontato correttamente
- Il conduttore percorre un ostacolo lui stesso, salta o passa sotto un ostacolo
- Il conduttore aziona il timer elettronico del tavolo se il tavolo è elettronico e il timer in funzione
- Il conduttore tiene qualche cosa in mano
- Riposizionare il cane alla partenza dopo che il cane ha attraversato la linea di partenza (salvo diversa indicazione del giudice)
- Il cane indossa un collare
- Fermarsi nel percorso perché il conduttore si ritira (salvo diversa indicazione del giudice)
- Il cane esce dal ring o non è più sotto controllo
- Il cane mordicchia continuamente il conduttore
- Partire prima del segnale di start del giudice

L'eliminazione comporta la squalifica e l'uscita immediata del conduttore e del suo cane (salvo diverse disposizioni del giudice).

L'eliminazione deve essere indicata in modo chiaro dal giudice (fischio, ecc.).

Casi non previsti: tutti i casi non previsti saranno risolti dal giudice, fermo restando che dall'inizio alla fine del concorso il giudice dovrà dare prova dello stesso comportamento o della stessa severità.

CASI DI FORZA MAGGIORE

Per ragioni indipendenti dalla volontà del conduttore, (ostacolo caduto, tessuto del tunnel morbido ingarbugliato), il giudice potrà fermare il conduttore. Dopo il ripristino dell'ostacolo l'esperto/giudice farà ripartire il cane dall'inizio del percorso.

Tutte le penalità ricevute sino a quel momento restano valide, ma non ci sarà più alcuna penalità sino al luogo di arresto.

CLASSIFICA/QUALIFICA/BREVETTO DI AGILITY

Per le prove, le qualifiche saranno le seguenti:

da 0 a 5,99 punti di penalità totale	Eccellente
da 6 a 15,99 punti di penalità totale	Molto buono
da 16 a 25,99 punti di penalità totale	Buono
da 26 punti di penalità totale	Non classificato

Per penalità totali si intende la somma delle penalità di percorso e delle penalità di superamento del TPS.

Il "Brevetto di Agility" sarà attribuito al cane che avrà ottenuto per tre volte la qualifica di Eccellente netto, con almeno due giudici diversi, nel corso di tre prove di Agility 1.

RISULTATI

Di seguito esempio per assegnazione posti in classifica

1° – penalità totali (di percorso + penalità di tempo)

2° - nel caso in cui il totale degli errori è il medesimo, sarà primo il cane con meno penalità di percorso

3° - In caso in cui il totale degli errori è il medesimo e gli errori di percorso i medesimi, il cane più veloce sarà al primo posto.

Example: with a SCT of 60 seconds

Cane	Penalità	Tempo	Penalità di tempo	Penalità totali	Piazzamento
7	5	58,71	0,00	5,00	3
12	0	65,00	5,00	5,00	1
18	5	57,25	0,00	5,00	2
4	0	68,32	8,32	8,32	4
15	10	59,17	0,00	10,00	6
2	5	65,00	5,00	10,00	5

ORGANIZZAZIONE DI UNA PROVA

I Comitati organizzatori che intendono organizzare una prova di Agility devono:

1) procurarsi un terreno di almeno 20m x 40m. La natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore;

2) designare un giudice riconosciuto UISP;

3) nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento della prova che includono:

- a) un assistente all'esperto/giudice che trascriva le penalizzazioni assegnate dall'esperto/giudice in modo che il giudice non abbia bisogno di staccare gli occhi dal cane
- b) 2 cronometristi incaricati del cronometraggio del percorso (1 ufficiale e 1 per controllo di sicurezza);
- c) almeno 2 commissari di campo che saranno incaricati di ripristinare gli ostacoli fuori posto e ripristinare il tunnel morbido dopo ogni passaggio ;
- d) predisporre una segreteria di almeno due persone per trascrivere i risultati sui fogli di giudizio, stilare la classifica e compilare i libretti delle qualifiche;
- e) 1 commissario di ring che deve garantire un corretto ordine d'ingresso dei conduttori in modo da assicurare un regolare afflusso dei conduttori alla prova;
- f) prevedere un adeguato numero di aiutanti di campo per assicurare il montaggio e lo spostamento degli ostacoli seguendo le direttive del giudice.

CONDIZIONI GENERALI DI AMMISSIONE ALLE PROVE

Potranno partecipare:

tutti i cani di età superiore ai 18 mesi, con o senza pedigree; ma obbligatoriamente tatuati o muniti di microchip, i partecipanti dovranno possedere un libretto delle qualifiche UISP dove saranno annotati tutti i risultati dei concorsi.

Cani non ammessi

- le femmine in gravidanza
- le femmine in estro
- i cani malati o feriti
- cani sotto effetto di droghe/farmaci che possano alterare il loro equilibrio psico-fisico

I cani devono essere in possesso di certificato antirabbico in corso di validità.

I conduttori dovranno essere associati alla UISP. E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto e un abbigliamento adeguato. Qualsiasi atto di brutalità contro il proprio cane, o cane altrui, da parte di un conduttore sarà severamente punito con squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.

Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare qualsiasi iscrizione.

TIPI DI PROVE E CATEGORIE

Sono previste due tipi di prove:

- a) prove ufficiali "omologate" dalla UISP;
- b) prove "non ufficiali".

Esistono tre categorie
S (Small), M (Medium) e L (Large).

I cani possono essere iscritti in una sola categoria.
L'altezza del cane deve essere registrata sul libretto delle qualifiche.
I cani potranno essere misurati da un esperto giudice

1° Prove ufficiali omologate dalla UISP

Le prove ufficiali omologate dalla UISP sono riservate ai cani di tutte le razze, di età superiore ai 18 mesi.

Sono previste tre tipologie di prove ufficiali omologate:

- a) Agility: - comprendente gli ostacoli con zone di contatto e il tavolo
- b) Jumping: - senza ostacoli con zone contatto e il tavolo
- c) Open: - comprendente gli ostacoli con zone di contatto e il tavolo

Queste classi sono divise in tre livelli

- a) AGILITY/JUMPING 1: aperta a cani che non hanno ancora ottenuto il brevetto di Agility;
- b) AGILITY/JUMPING 2: aperta a cani che hanno ottenuto il brevetto di Agility;
- c) AGILITY/JUMPING 3: aperta a cani che si sono classificati almeno tre volte ai primi tre posti in prove di Agility 2 con qualifica di "Eccellente netto".
- d) OPEN junior: aperta ai cani di categoria debuttanti ed 1
- e) OPEN SENIOR: aperta ai cani di categoria 2 e 3

Per creare il percorso il giudice utilizzerà, a suo piacimento gli ostacoli omologati. In un percorso di Agility 1 non si potranno prevedere più di tre passaggi su ostacoli con zone di contatto ed un massimo di quattro saranno usate in Agility 2 e Agility 3 (a scelta del giudice).

Il salto doppio non potrà essere usato in Agility/jumping 1

Lo slalom e la ruota possono essere previsti una sola volta nel percorso.

I salti doppi, il pneumatico e il salto in lungo saranno sempre messi in modo tale che ci sia un approccio rettilineo rispetto all'ostacolo precedente. Il primo e l'ultimo ostacolo devono essere "salti" il primo dovrà essere un ostacolo singolo.

La differenza tra Agility/Jumping 1, 2 e 3 è data da:

- la difficoltà del percorso e la sua lunghezza;
- la velocità di esecuzione determinata dal TPS.

La regola si applica per tutte le categorie S – M e L ad eccezione delle altezze dei salti che saranno usate le altezze specifiche per S e M .

I risultati ottenuti alle prove omologate saranno trascritti nel libretto di lavoro.

2° Le Prove non ufficiali

Si lascia l'iniziativa a ciascuna regione, queste prove non ufficiali devono restare nello spirito dell'Agility e preservare la sicurezza del cane e del conduttore, il giudice preciserà le regole prima di ogni prova.

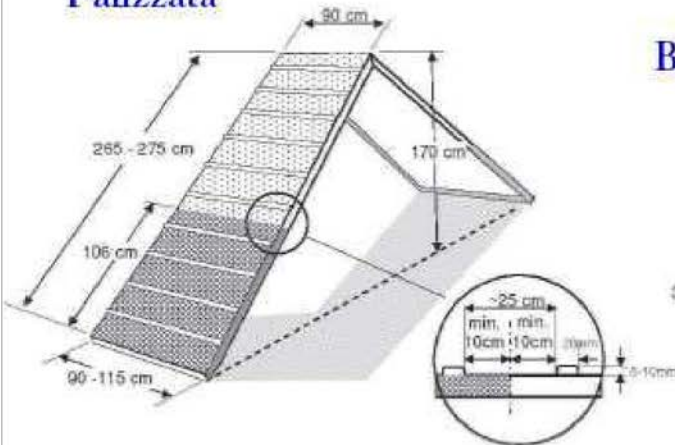
L'annotazione delle prove non omologate potrà essere standard o specifica in funzione del tipo di prova.

Il numero delle prove non ufficiali sarà determinato dal club organizzatore in funzione del tempo disponibile e dal numero di cani iscritti.

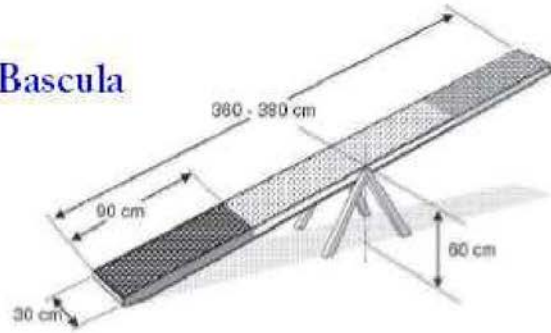
Ostacoli Agility Regolamento Ostacoli FCI

Contatti:

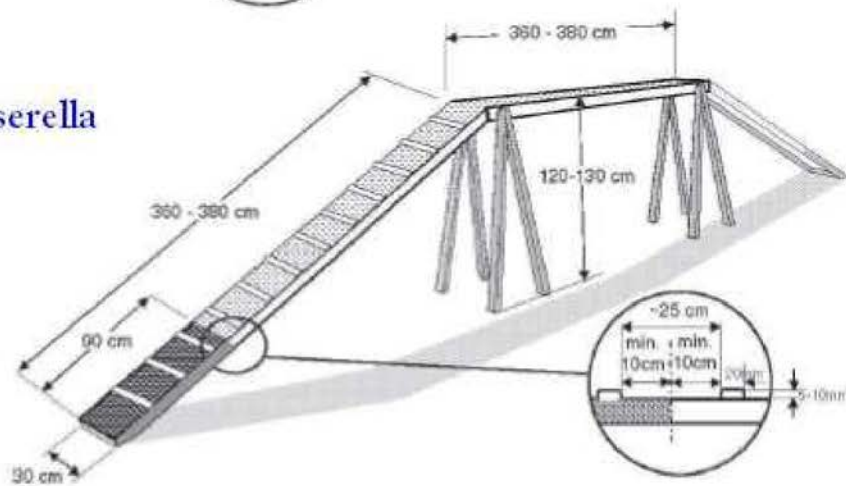
Palizzata



Bascula

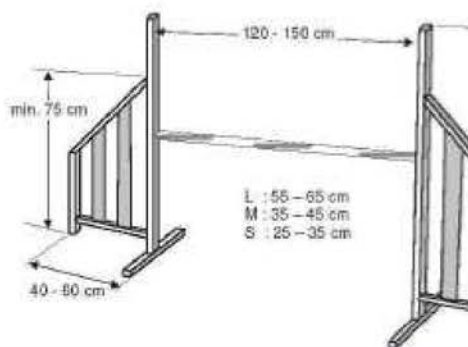


Passerella

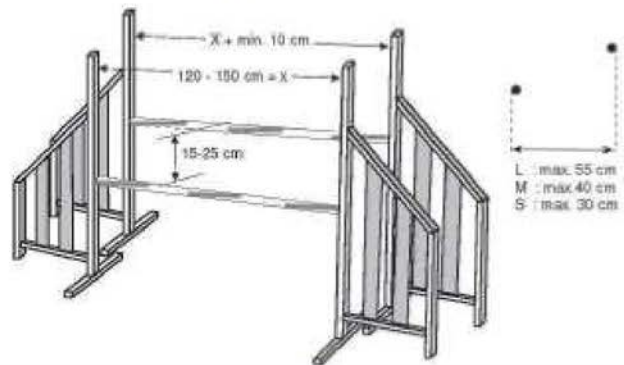


Salti:

Salto Singolo

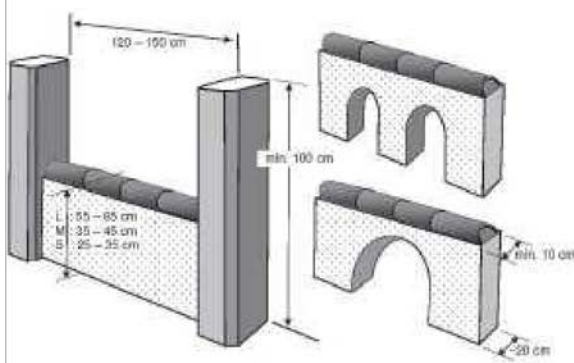


Salto Doppio

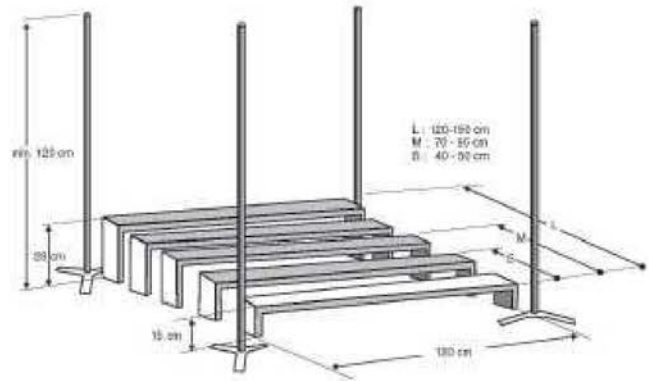


ALLEGATO 2: OSTACOLI

Castello/Viadotto

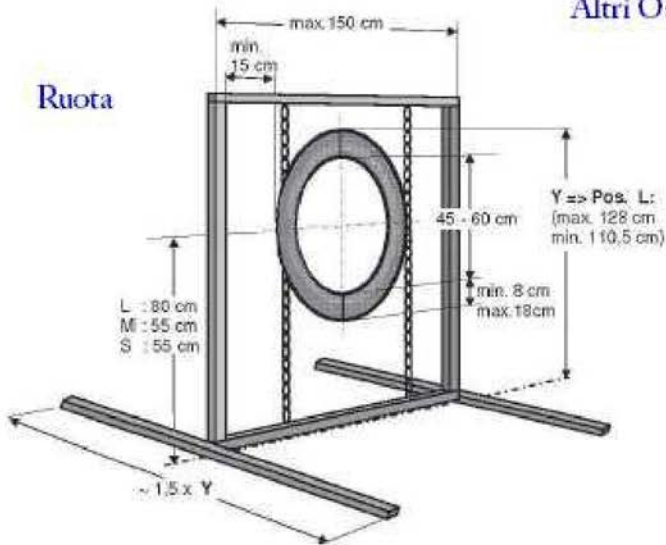


Salto in lungo

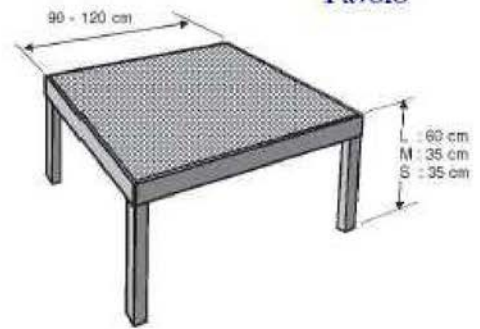


Altri Ostacoli:

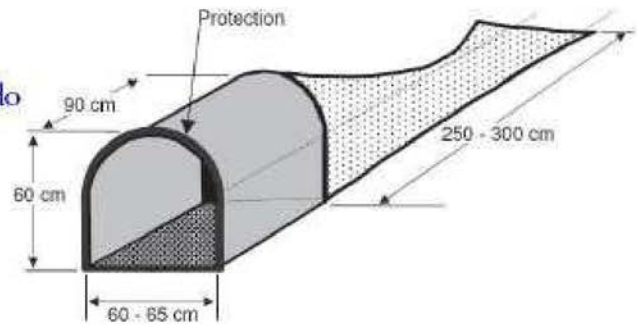
Ruota



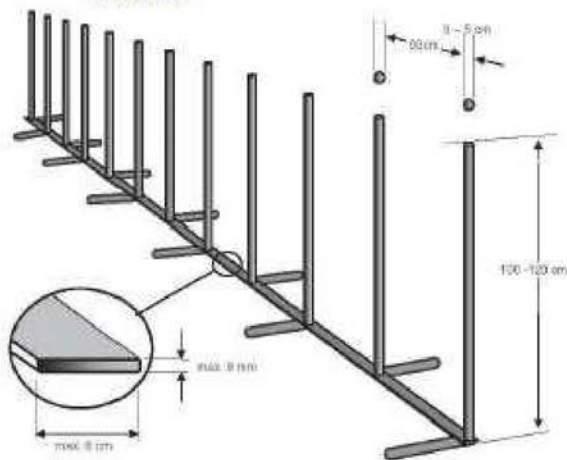
Tavolo



Tunnel Morbido



Slalom



Tunnel Rigido

