

# REGOLAMENTO RALLY-O U.I.S.P.

## 01 - INTRODUZIONE

La Rally-O è una disciplina sportiva aperta a tutti i cani e ai conduttori di qualsiasi estrazione sociale che valorizza la corretta relazione del binomio basata su rispetto, collaborazione, reciproca fiducia e che favorisce la pratica sportiva e le relazioni sociali.

Cane e conduttore devono completare un percorso stabilito dal giudice costituito da delle stazioni con cartelli che forniscono le istruzioni necessarie per svolgere l'esercizio. Dopo l'ok del giudice il binomio si dovrà muovere in modo autonomo all'interno del percorso.

## 02 - CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE

### 02.A CONDUTTORI

02.A.01 Possono partecipare alle prove di Rally-O minorenni ed adulti purché in regola col tesseramento U.I.S.P. dell'anno in corso.

02.A.02 E' richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza di questo, il giudice può espellere il partecipante senza diritto di replica da parte di nessuno.

02.A.03 Il conduttore dovrà entrare ed uscire dal campo con il cane al guinzaglio di una lunghezza sufficiente a non creare tensione quando il cane è seduto al piede.

02.A.04 I conduttori possono parlare, lodare e incoraggiare il cane durante tutto il percorso ma non in modo eccessivo.

02.A.05 Il conduttore deve muoversi naturalmente, anche con le braccia, non è consentito mantenere una mano ferma come target.

02.A.06 In qualsiasi momento durante l'esecuzione del percorso verranno penalizzati i seguenti comportamenti:

- strattonate al guinzaglio,
- comandi dati in modo eccessivamente forte o aggressivo,
- segnali intimidatori,
- eventuali correzioni fisiche

## 02.B CANE

- 02.B.01 Possono partecipare tutti i cani di età superiore o uguale ai 6 mesi.
- 02.B.02 I cani per partecipare devono essere microchippati e/o tatuati, iscritti all'anagrafe canina nazionale, presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate.
- 02.B.03 Non potranno prendere parte alle prove i cani feriti o con zoppie, che manifestino difficoltà di deambulazione, affetti da malattie infettive o contagiose, in convalescenza post operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti aggressivi nei confronti di persone e/o cani.
- 02.B.04 Le femmine in estro gareggeranno dopo tutti gli altri concorrenti onde evitare di compromettere la prova degli altri partecipanti.
- 02.B.05 Il cane durante la prova potrà (non è obbligatorio) indossare esclusivamente il collare fisso a fascia o la pettorina (quelle da addestramento non devono essere usate come correzione).
- 02.B.06 Il percorso viene strutturato dal giudice in stazioni di esercizio che variano in base al grado di partecipazione e contrassegnate da specifici cartelli numerati.

## 03 - ISCRIZIONE

- 03.01 Le modalità d'iscrizione saranno riportate nella locandina dell'evento
- 03.02 Tutti i partecipanti dovranno registrarsi alla segreteria entro e non oltre la chiusura della stessa. Gli orari di segreteria e d'inizio gara possono essere anche riportati nella locandina dell'evento.
- 03.03 Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare le iscrizioni oltre i termini e le modalità previste.
- 03.04 **Un binomio NON può essere iscritto in più gradi nella stessa prova.**
- 03.05 **Uno stesso cane potrà gareggiare nella stessa giornata massimo con due conduttori diversi e con ciascuno in diversi o uguali gradi.**

## 04 - GRADI (categorie) riconosciuti nella disciplina di Rally-O U.I.S.P.

GRADO PRE-JUNIOR (GPJ)	GRADO ESORDIENTE (GE)
GRADO PARA-HANDLER (GPH)	GRADO 1 (G1)
GRADO JUNIOR ESORDIENTE(GJE)	GRADO 2 (G2)
GRADO JUNIOR AVANZATO (GJA)	GRADO 3 (G3)
GRADO PUPPY (GP)	GRADO VETERANO (GV)

#### **04.A GRADO PRE-JUNIOR (GPJ) - no tempo**

04.A.01 Categoria aperta a tutti i conduttori con età inferiore a 8 anni, possono essere accompagnati nel campo di prova da un adulto, non necessariamente un genitore, purché di età superiore ai 18 anni. Gli eventuali accompagnatori possono girare vicino ai bambini ma al di fuori del percorso, è consentito incoraggiare o aiutare il conduttore, senza però guidare o dare comandi al cane (in questo caso la penalità sarebbe Doppio Comando).

04.A.02 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*

04.A.03 Il percorso è costituito da 4 a 6 stazioni, scelti tra i seguenti cartelli: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 24, 40, 43, 46.

#### **04.B GRADO PARA-HANDLER (GPH) - no tempo**

04.B.01 Categoria dedicata a conduttori con gravi forme di handicap, nella quale sarà predisposto un percorso "ad hoc" o, se possibile, utilizzato lo stesso percorso del grado Pre-Junior. Modalità e procedure di svolgimento verranno decise e concordate, di volta in volta, tra giudice e organizzazione. Trattandosi di casi particolari, saranno anche prese in considerazione eventuali deroghe al regolamento con possibili procedure straordinarie.

#### **04.C GRADO JUNIOR ESORDIENTE(GJE) - tempo massimo 5 minuti**

04.C.01 Categoria dedicata ai conduttori dagli 8 ai 18 anni compiuti.

04.C.02 Non è un grado obbligatorio, si può iniziare dalla categoria GJA. Se inizia da questa categoria, è necessario superarla prima di passare al grado GJA.

04.C.03 I bambini fino ai 13 anni di età possono essere accompagnati alla partenza da un genitore, un istruttore o una qualsiasi persona maggiorenne. L'aiuto potrà poi permanere nel campo di gara e, in caso di difficoltà, aiutare il bambino ma non dovrà seguire il conduttore nel percorso e non potrà dare in nessun caso comandi al cane.

04.C.04 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*

03.C.05 Bisogna affrontare 10 cartelli compresi tra il n. 1 ed il n. 30, esclusi il n. 2 e il n. 27.

#### **04.D GRADO JUNIOR AVANZATO (GJA) - tempo massimo 5 minuti**

- 04.D.01 Categoria dedicata ai conduttori dagli 8 ai 18 anni compiuti.
- 04.D.02 I bambini fino ai 13 anni di età possono essere accompagnati nel campo gara da una persona maggiorenne. L'aiuto potrà, in caso di difficoltà, aiutare il bambino ma non dovrà seguire il conduttore nel percorso e non potrà dare comandi al cane.
- 04.D.03 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*
- 04.D.04 Bisogna affrontare 15 cartelli (14+1 multistazione o 13+2 multistazioni) compresi tra il n. 1 ed il n. 34 di cui almeno tre tra i cartelli 35, 36-36A, 37-37A, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51.

#### **04.E GRADO PUPPY (GP) - tempo massimo 4 minuti**

- 04.E.01 Categoria aperta a tutti i cani che abbiano un'età compresa tra i 6 e i 12 mesi e ai conduttori con almeno 18 anni di età, non è obbligatoria ed il conduttore può scegliere di iniziare a gareggiare partendo direttamente dal grado GE.
- 04.E.02 Al compimento del 12° mese di età del cane, non è più possibile gareggiare in questa categoria.
- 04.E.03 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*
- 04.E.04 Bisogna affrontare 10 cartelli tra il n. 1 e il n. 27.
- 04.E.05 Il numero totale dei cartelli stazionari non deve essere più di 3.
- 04.E.06 **Sono concessi abbaï del cane.**

#### **04.F GRADO ESORDIENTE (GE) - tempo massimo 4 minuti**

- 04.F.01 Categoria aperta a tutti i cani di età superiore ai 6 mesi e ai conduttori con almeno 18 anni di età, non è obbligatoria ed il conduttore può scegliere di iniziare a gareggiare partendo direttamente dal grado G1.
- 04.F.02 Se si inizia da questo grado, è necessario superarlo prima di passare alla categoria G1.
- 04.F.03 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*
- 04.F.04 Bisogna affrontare 10 cartelli compresi tra il n. 1 e il n. 27.
- 04.F.05 Il numero totale dei cartelli stazionari non deve essere più di 3.

#### **04.G GRADO 1 (G1) - tempo massimo 4 minuti**

- 04.G.01 Categoria aperta a tutti i cani che abbiano un'età di almeno 12 mesi e ai conduttori con almeno 18 anni di età.
- 04.G.02 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*
- 04.G.03 Bisogna affrontare 15 cartelli (oppure 14+1 multistazione, oppure 13+2 multistazioni) compresi tra il n. 1 e il n. 34.
- 04.G.04 Il numero totale dei cartelli stazionari non deve essere più di 5.

#### **04.H GRADO 2 (G2) - tempo massimo 4 minuti**

- 04.H.01 Categoria aperta a tutti i cani che abbiano conseguito il titolo di grado G1.
- 04.H.02 *La condotta deve essere effettuata senza guinzaglio.*
- 04.H.03 Bisogna affrontare 18 cartelli (17+1 multistazione o 16+2 multistazioni) compresi tra il n. 1 e il n. 55.
- 04.H.04 Nel percorso devono essere presenti almeno 4 cartelli compresi tra il n. 35 e il n. 55.
- 04.H.05 Il numero totale dei cartelli stazionari non deve essere più di 6.

#### **04.I GRADO 3 (G3) - tempo massimo 4 minuti**

- 04.I.01 Categoria aperta a tutti i cani che abbiano conseguito il titolo di grado G2.
- 04.I.02 *La condotta deve essere effettuata senza guinzaglio.*
- 04.I.03 Bisogna affrontare 20 cartelli (19+1 multistazione o 18+2 multistazioni) compresi tra il n. 1 e il n. 64B.
- 04.I.04 Nel percorso devono essere presenti almeno 5 cartelli compresi tra il n. 56 e il n. 64B.
- 04.I.05 Il numero totale dei cartelli stazionari non deve essere più di 7.
- 04.I.06 Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano la fine del primo esercizio corrisponde all'inizio del secondo (es: si possono abbinare il n. 47 ed il n. 2; il n. 49 ed il n. 50+51 b; il n. 49 ed il n. 54).

#### 04.I.07 **BONUS G3** (il punteggio sarà sommato a quello del percorso)

- Il bonus deve essere eseguito in autonomia direttamente a fine del percorso.
- Il conduttore col cane al fianco, mantenendolo sotto controllo, si reca nella stazione dedicata.
- Il tragitto è parte integrante del bonus, pertanto il giudice può applicare le penalità dovute.
- Un bonus effettuato in modo perfetto sarà valutato 10 punti, se mal eseguito sarà valutato 5 punti, se non eseguito o eseguito per meno del 50% del suo totale non avrà alcun punteggio.
- Il giudice comunicherà all'inizio del grado, prima della ricognizione, il bonus scelto tra:
  - 1) SEDUTO IN MARCIA CON RICHIAMO cartello 65
  - 2) TERRA OIN MARCIA CON RICHIAMO cartello 66
  - 3) MULTISTAZIONI formate da 2 o 3 esercizi che possono essere tutti stazionari o tutti di movimento o misti (in questo caso i cartelli che si potranno utilizzare sono tutti i 64B)
- I cartelli utilizzati come bonus non possono essere inseriti anche nel percorso

#### **04.J GRADO VETERANO (GV) - tempo massimo 5 minuti**

- 04.J.01 Aperto a tutti i cani che abbiano più di 9 anni d'età o affetti da patologie gravi che ne pregiudichino la performance in altre classi, a conduttori di età superiore ai 65 anni di età o affetti da gravi patologie che impediscano loro di gareggiare in altre classi.
- 04.J.02 *La condotta può essere effettuata con o senza guinzaglio, a discrezione del conduttore.*
- 04.J.03 Bisogna affrontare 12 cartelli compresi tra il n. 1 e il n. 50 ed i n. 56, 57-57A, 57-57B, (eccetto i cartelli n. 3, 19, 28, 29, 30, 36-36A, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47).
- 04.J.04 Nel percorso devono essere presenti almeno 3 cartelli compresi tra il n. 35 e il n. 50.
- 04.J.05 Il numero totale dei cartelli stazionari non deve essere più di 5.
- 04.J.06 **Sono concessi abbai del cane.**

## **05 - MULTISTAZIONE**

- 05.01 La multistazione è una stazione formata da due cartelli stazionari o da un cartello stazionario ed uno di movimento o da due cartelli di movimento che vanno eseguiti consecutivamente e valgono come se fossero un'unica stazione.
- 05.02 L'ordine di esecuzione degli esercizi è contrassegnato con le lettere A (primo esercizio) e B (secondo esercizio).
- 05.03 L'ultimo esercizio (B) della multistazione determina se la stazione è di movimento o stazionaria.
- 05.04 Sono consentiti tutti gli accoppiamenti di cartelli che abbiano una posizione in comune, ovvero che la fine del primo esercizio corrisponda all'inizio del secondo da effettuare.
- 05.05 Nel caso si sbagli uno dei due esercizi, si può ripetere solo l'esercizio sbagliato o entrambi.
- 05.06 Nel caso in cui non venga fatto nessuno dei due esercizi o venga saltata la stazione il massimo dei punti tolti è 10 (non esecuzione).
- 05.07 Nel caso in cui venga fatto correttamente solo uno dei due esercizi, la penalità è di 3 punti (esercizio mal eseguito).

## **06 - REGOLAMENTAZIONE GARE**

- 06.01 Le gare di Rally-O prevedono una suddivisione in gradi (vedi paragrafo 04).
- 06.02 Il percorso di gara è stabilito dal Giudice.
- 06.03 Il Giudice nomina almeno un Assistente di gara (massimo due Assistenti).
- 06.04 Un eventuale Aiuto Giudice, per la trascrizione dei giudizi durante lo svolgimento delle prove, deve essere messo a disposizione dall'Associazione organizzatrice.
- 06.05 I compiti dell'Assistente di gara sono:
- disporre il percorso come indicato dal Giudice
  - fornire agli iscritti tutte le direttive impartite dal Giudice
  - gestire la ricognizione, le entrate e le uscite dei binomi dal campo di competizione
  - cronometrare i tempi di gara
  - informare il Giudice di eventuali irregolarità constatate
  - trascrivere i giudizi formulati dal Giudice
- 06.06 Dopo il benestare del giudice, il binomio completa il percorso con un'andatura normale, il cane deve essere condotto sul lato sinistro.

- 06.07 Durante l'esecuzione della prova, se non diversamente specificato, il conduttore deve tenere i cartelli alla sua destra.
- 06.08 I conduttori che abbiano disabilità e vogliano condurre il cane a destra devono comunicarlo all'organizzazione all'atto dell'iscrizione.
- 06.09 Il tempo massimo di percorrenza del percorso di gara è di:
- ↳ 4 minuti per i gradi GP, GE, G1, G2, G3
  - ↳ 5 minuti per i gradi GJE, GJA e GV
- 06.10 I cartelli devono essere sopraelevati da terra e vengono posizionati ad una distanza compresa tra 3 e 7 metri.
- 06.11 Gli esercizi vanno eseguiti alla distanza massima di 1 metro dai cartelli.
- 06.12 L'area massima entro la quale il binomio dovrà agire per le svolte di 180°, 270°, 360°, è:
- ↳ di 100 cm per i cani con altezza al garrese  $\leq$  a 43 cm
  - ↳ di 110 cm per i cani con altezza al garrese superiore ai 43 cm
- 06.13 Le distanze devono essere segnate a terra con gesso o vernice.
- 06.14 Per i gradi GPJ GPH non è previsto un tempo limite di percorrenza, bensì il cronometro verrà fatto partire al superamento da parte del binomio del cartello "PARTENZA" e sarà fermato al superamento del cartello "ARRIVO"
- 06.15 È fatto divieto assoluto di entrare nel campo di gara se non chiamati
- 06.16 Per memorizzare il percorso di gara è previsto un giro di ricognizione senza cane per ciascun grado, prima dell'inizio della competizione e per un tempo massimo di 10 minuti. I partecipanti possono essere accompagnati nell'operazione dal proprio coach. La regolamentazione della ricognizione è affidata all'Assistente, autorizzato dal giudice, che effettuerà un'unica chiamata di accesso al campo di gara; al termine del tempo stabilito, su segnale unico del responsabile, tutti dovranno uscire immediatamente dal campo pena l'esclusione dalla gara. Non è consentito in alcun caso attardarsi per l'uscita.
- 06.17 Nella ricognizione, il numero massimo di conduttori che posso entrare in campo contemporaneamente è di 20.
- 06.18 Per i gradi GJA, GP e GE il giudice propone uno stesso percorso e, di conseguenza, la ricognizione verrà fatta per tutti e tre i gradi contemporaneamente.
- 06.19 Esclusivamente per il grado GP, qualora partecipasse un cane molto giovane e/o alla prima esperienza, il giudice può proporre un percorso differente rispetto ai gradi GJA e GE.

- 06.20 Alla chiamata il concorrente deve presentarsi all'Assistente entro 30 secondi, comunicare il proprio numero di partecipazione e, dove previsto, indossare il pettorale consegnatogli dalla organizzazione.
- 06.21 Qualora il concorrente non si presentasse alla prima chiamata nel tempo previsto, si procederà con una seconda chiamata e, se anche in questo caso non si presentasse, potrà gareggiare solamente dopo tutti i concorrenti del grado.
- 06.22 È concesso al conduttore di ripetere una stazione per un massimo di 3 volte.
- 06.23 Durante l'esecuzione del percorso il cane deve essere sempre mantenuto in condotta, cioè camminare parallelamente alla sinistra del conduttore, con la spalla in linea col ginocchio della persona e a una distanza massima di 30 cm.
- 06.24 Dopo l'ingresso in campo, il binomio si potrà posizionare nel pre-ring, un'area ben delimitata e predisposta dall'ente organizzatore. Nel pre-ring, il conduttore potrà utilizzare tutti gli strumenti (giochi, cibo, clicker, etc...) necessari per preparare il cane alla gara, ma gli stessi dovranno essere portati all'esterno del campo di gara prima di iniziare. Il tempo a disposizione nel pre-ring è di 30 secondi, dopodiché il conduttore si dovrà posizionare in prossimità del cartello "PARTENZA", attendere il segnale d'inizio gara dato dal Giudice e potrà compiere in totale autonomia l'intera prova.
- 06.25 Sono ammessi rinforzi verbali per incoraggiare il cane durante l'intera prova.
- 06.26 **E' opzionale in tutti i gradi premiare col cibo il cane.**  
Esclusivamente al termine di ogni esercizio con cartello stazionario è possibile gratificare con premi in cibo, con una carezza o con rinforzo verbale. Le gratificazioni possono essere anche combinate. In tutti i casi la gratificazione va data al cane mentre si è ancora fermi alla stazione, non in movimento.
- 06.27 Durante lo svolgimento della prova le ricompense in cibo destinate ai cani non possono essere tenute in vista, in mano o in bocca ma devono essere riposte in appositi contenitori portati in cintura oppure tenute in tasca pena l'espulsione dalla gara.
- 06.28 Durante la condotta non è consentito adescare il cane fingendo di avere cibo nelle mani, né mantenere la mano chiusa a pugno, né unire il dito indice medio e pollice mimando di avere cibo tra le dita.
- 06.29 Per i gradi Para-Handler, Veterani, Puppy, Pre-Junior e Junior, le ricompense in cibo possono essere date durante tutto il percorso, oltre ai rinforzi verbali e di contatto fisico. Anche in questo caso le ricompense non possono essere tenute in mano, ma estratte al momento della gratificazione.
- 06.30 È concesso dare il comando verbale e gestuale in contemporanea.

06.31 Nei richiami che richiedono la posizione frontale del cane, non sono concessi passi indietro o in avanti per assestarsi per l'arrivo del cane. Il conduttore deve rimanere fermo con i piedi.

06.32 È concesso ai cani che arrivano con enfasi di toccare il conduttore con il muso.

## 07 - GIUDIZI E PENALITÀ

### 07.01 Tutti i giudizi sono inappellabili

07.02 I binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul campo di gara fino al momento in cui lo lasceranno, comprese le zone di sosta.

07.03 Il Giudice può allontanare in qualunque momento un concorrente che non rispetti il regolamento.

07.04 Il Giudice può di interrompere la prova di un binomio che, a suo giudizio, non sia in grado di eseguirla.

07.05 Il giudice ha facoltà di consentire a un binomio di concludere la prova di gara anche se questa è stata interrotta o è terminata nella sua valutazione.

07.06 Giudice, Assistenti e collaboratori devono mantenere una distanza adeguata dai binomi durante l'esecuzione del percorso utile alla corretta valutazione senza però interferire con l'esecuzione degli esercizi.

07.07 Dopo il segnale "INIZIO" pronunciato dal Giudice, il giudizio della prova comincia dopo che il binomio ha oltrepassato il cartello PARTENZA e termina quando il binomio ha superato il cartello ARRIVO.

07.08 Ogni binomio entra nel campo gara con 200 punti di partenza.

07.09 In un singolo esercizio non possono essere tolti più di 10 punti.

07.10 È prevista la detrazione di punti durante l'esecuzione di ogni esercizio e durante la condotta di gara come da tabella seguente.

PENALITA' E PUNTI DA DETRARRE	MODALITÀ
<b>-10 PUNTI:</b>	
<b>Errore di svolgimento dell'esercizio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esercizio totalmente non svolto.</li><li>➤ Esercizio svolto dalla parte sbagliata:<ul style="list-style-type: none"><li>• 360° a dx invece che a sx o viceversa.</li><li>• In relazione ai cartelli n. 21, 22, 24, 25 ,35.</li></ul></li></ul>
<b>-5 PUNTI:</b>	
<b>Correzione forzata</b>	Il conduttore esegue una correzione forzata sul cane durante lo svolgimento dell'esercizio (ginocchiate, colpetti, calcetti, etc...).

<b>Rinforzo usato come stimolo (massimo 3 volte)</b>	Per invogliare il cane ad eseguire l'esercizio viene utilizzato il rinforzo come stimolo. Se accade per più di 3 volte si assegnerà un NQ.
<b>Mancato controllo del cane (massimo 3 volte)</b>	Il cane si allontana dal conduttore per più di 3 metri sia durante l'intero percorso che durante la condotta. Se accade per più di 3 volte si assegna un NQ.
<b>Correzione con guinzaglio</b>	Della condotta o di una posizione.
<b>-3 PUNTI</b>	
<b>Mancato cambio di andatura</b>	Il binomio non esegue il cambio di velocità indicato nel cartello.
<b>Cambio di posizione</b>	Il cane esegue un seduto, un terra o un in piedi dove non previsto.
<b>Largo nei 180°, 270°, 360°</b>	Durante la svolta, sia il conduttore sia il cane escono entrambi dall'area delimitata dai puntini.
<b>Esercizio eseguito parzialmente</b>	Esercizio eseguito correttamente solo in una delle sue parti.
<b>Ripetizione esercizio</b>	Il conduttore può autonomamente decidere di ripetere l'esercizio per un massimo di tre volte. Vengono annullate le precedenti penalità. Se ripete per più di 3 volte si considera non eseguito.
<b>-2 PUNTI</b>	
<b>Doppio comando</b>	Un comando dato con un gesto e/o suono prolungato, oppure seguito dallo stesso comando (ripetuto), oppure seguito da un gesto con il medesimo valore, verrà penalizzato. È considerato doppio comando anche se il conduttore deve ripetere il comando perché il cane non esegue l'esercizio. È concesso dare il comando verbale e gestuale in contemporanea. <b>Nei cartelli di movimento la penalità non viene applicata.</b> <b>La penalità non è applicata se viene ripetuto il comando di rimessa al piede ma viene applicata se il cane non siede quando è arrivato al fianco.</b>
<b>Adescamento</b>	Il conduttore usa gli arti superiori come esche (mano chiusa a pugno, fingere di avere un premio in mano, mano fissa in una parte del corpo, mano tenuta nella sacchetta dei premi, etc...). Il conduttore dovrà effettuare il percorso in condotta, muovendosi in maniera naturale, senza tenere le braccia ferme.

<b>Rinforzo dato per errore</b>	Il cane viene premiato dove non previsto.
<b>Abbattimento asta salto, cono, cartello</b>	La penalità viene data solo se c'è effettiva caduta, vengono tolti 2 punti per ogni abbattimento sia da parte del cane che del conduttore.
<b>Aiuto col corpo eccessivo</b>	In G2 e G3 il conduttore si abbassa eccessivamente o si piega oltre i 90° per far eseguire il terra al cane.
<b>-1 PUNTO</b>	
<b>Lievi imperfezioni nell'esecuzione</b>	Il cane non mantiene la posizione, siede storto nella posizione al piede, etc...
<b>Salta addosso</b>	Il cane durante l'esecuzione dell'esercizio salta addosso al conduttore.
<b>Esercizio svolto davanti al cartello</b>	Quando si esegue un esercizio davanti al cartello.
<b>Esercizio svolto con il cartello a sx</b>	Quando si esegue un esercizio con il cartello dalla parte sbagliata compresi quelli di partenza e arrivo.
<b>Largo dai cartelli</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Distanza superiore al metro durante l'esecuzione del percorso.</li> <li>➤ Nei cartelli di svolta 180°, 270° e 360° il conduttore esce dai puntini con entrambi i piedi o il cane con tutte le 4 zampe.</li> </ul>
<b>Scavalcare cartelli, con i e coppette</b>	Non è consentito scavalcare i cartelli se posizionati a terra, con i e coppette.
<b>Cambio di posizione durante la gratificazione</b>	Il cane cambia la posizione statica mentre riceve i rinforzi.
<b>Esercizio frontale al cartello</b>	Il conduttore deve mantenere i cartelli alla sua dx.
<b>Cibo che cade a terra</b>	Se durante lo svolgimento del percorso, il conduttore fa cadere del cibo a terra.
<b>Rinforzo appoggiato a terra</b>	Al termine degli esercizi stazionari, se il cibo viene appoggiato direttamente a terra.
<b>Allontanamento dal conduttore</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ se il cane si allontana dal conduttore per più di 30 cm (e non più di tre metri, altrimenti si applica la penalità da 5 punti)</li> <li>➤ se il cane si ferma ad annusare in modo insistente e non rispondere al richiamo</li> </ul>
<b>Rimessa al piede</b>	Quando nei pivot a destra o a sinistra il cane non esegue un movimento girando il posteriore, ma per effettuare la svolta, fa una rimessa al piede.
<b>Più passi</b>	Ogni passo in più del conduttore rispetto a quelli previsti dal cartello.

<b>Parlare eccessivamente</b>	Non è consentito, durante il percorso, parlare al cane con termini o frasi che non siano chiaramente di rinforzo o incoraggiamento.
<b>DA -1 A - 6 PUNTO</b>	
<b>Condotta eseguita male</b>	Se la condotta è mal eseguita per almeno la metà del percorso, se la posizione del cane non è parallela al conduttore. Se il cane abbaia eccessivamente, saltella in modo insistente, se annusa insistentemente a terra.

## 08 - VALUTAZIONE N.Q.

- 08.01 Cane che si allontana dal conduttore per più di 3 metri sia durante l'intero percorso che durante la condotta per più di 3 volte.
- 08.02 Invogliare il cane ad eseguire l'esercizio con l'utilizzo del rinforzo come stimolo per più di 3 volte.
- 08.03 Se nella prova di gara viene impiegato un tempo maggiore di quello indicato per ciascun Grado.

## 09 - ELIMINAZIONE (esclusione da tutte le prove della giornata)

- 09.01 Cane che tenta di mordere e/o attacca persone e/o cani dentro e fuori dal campo.
- 09.02 Conduttore che tocca il cane per correggerne le posizioni in modo violento.
- 09.03 Correzioni brusche con il guinzaglio, comportamenti violenti anche verbali del conduttore verso il cane.
- 09.04 Comportamento scorretto del conduttore nei confronti di persone e/o di cani propri o di altri concorrenti.
- 09.05 Cane che urina o defeca in campo (dall'entrata nel campo di gara fino al momento dell'uscita, compresi anche i momenti in pre-ring ed di colloquio con il giudice).

## 10 - SQUALIFICA

Qualsiasi atto di brutalità o lesivo contro il cane, proprio o altrui, contro altre persone da parte di un conduttore, sarà punito con la squalifica immediata da tutte le manifestazioni e gare organizzate da U.I.S.P.. Tali comportamenti comporteranno anche l'espulsione dell'interessato dall'ente U.I.S.P.. Ulteriori procedimenti potranno essere messi in atto a carico dell'interessato.

## 11 - QUALIFICHE

### 11.A Tutti i gradi tranne G3

ECCELLENTE NETTO (ECCN)	200 punti
ECCELLENTE (ECC):	da 190 a 199 punti
MOLTO BUONO (MB):	da 180 a 189 punti
BUONO (B):	da 170 a 179 punti
NON QUALIFICATO (NQ)	per punteggi inferiori a 170

### 11.B Per il grado G3

ECCELLENTE NETTO (ECCN)	da 206 a 210 punti
ECCELLENTE (ECC):	da 200 a 205 punti
MOLTO BUONO (MB):	da 190 a 199 punti
BUONO (B):	da 170 a 189 punti
NON QUALIFICATO (NQ)	per punteggi inferiori a 170

## 12 - PASSAGGIO DI CATEGORIA, TITOLO DI GRADO E CLASSIFICHE

- 12.01 Il passaggio di categoria (grado) avviene con l'ottenimento di un punteggio minimo di 195 in almeno 3 gare con almeno 2 giudici diversi (escluso i gradi GPJ, GPH, GP, G3 e GV).
- 12.02 Il passaggio di categoria determina automaticamente l'ottenimento del titolo di grado della categoria superata.
- 12.03 Una volta che si è gareggiato in una categoria non è più possibile gareggiare nella categoria precedente.
- 12.05 Per ogni grado è prevista una classifica nella quale verranno inseriti i risultati della prova.
- 12.06 La classifica finale viene stabilita in base al punteggio ottenuto, qualora vi fossero più punteggi uguali il binomio che ha svolto il percorso con il minor tempo risulterà vincente rispetto agli altri.

## 13 - CAMPO GARA

- 13.01 La dimensione minima di un campo per svolgere una competizione di Rally-O è di 12 m x 25 m recintato.
- 13.02 La superficie del campo dovrà essere in erba naturale, sintetica o materiale anti-trauma che non arrechi danni né al cane né al conduttore.

## 14 - ORGANIZZAZIONE GARA

- 14.01 L'Associazione o il comitato che intende organizzare una gara deve essere in regola con il pagamento delle quote dell'anno sociale in corso.
- 14.02 La data della gara deve essere concordata con il responsabile regionale o, ove non presente, con il responsabile nazionale.
- 14.03 L'autorizzazione definitiva della gara spetta al responsabile nazionale.
- 14.04 Al momento della richiesta di gara deve essere già nominato il giudice.
- 14.05 L'associazione organizzatrice deve occuparsi della nomina dei responsabili di segreteria per la trascrizione dei risultati della competizione e della compilazione delle classifiche.
- 14.06 L'associazione deve mettere a disposizione il materiale necessario:
- Cartellette rigide per le schede di valutazione
  - Cronometro
  - Metro, nastro o spray per erba
  - 15 coni
  - 2 salti da agility
  - Kit ufficiale cartelli  
(cartelli + cartelli doppi + Partenza e Arrivo)
  - 20 numeri per contrassegnare la sequenza di esecuzione degli esercizi
  - Porta cartelli (non è consentito appoggiare i cartelli a terra)
- 14.07 Modelli necessari per lo svolgimento della prova e la corretta registrazione dei risultati:
- Copia regolamento ufficiale
  - Schede di valutazione (da stampare)
- 14.08 **Non è consentito l'utilizzo delle fotocellule per il cronometraggio**

## 15 - SALTI

Le misure dei salti variano in funzione all'altezza al garrese del cane nel seguente modo:

- fino a 35 cm al garrese → salto 20 cm
- da 35 a 50 cm al garrese → salto 35 cm
- oltre 50 cm al garrese → salto 50 cm

## 16 - COSTI D'ISCRIZIONE, RIMBORSI E COMPENSI

- 16.01 Il costo per l'iscrizione di un singolo cane è di euro 15,00.
- 16.02 Il costo per l'iscrizione di altri cane con stesso conduttore è di euro 10,00.
- 16.03 1/6 delle quote d'iscrizione è utilizzato come compenso per l'Associazione organizzatrice e comunque nella misura massima di euro 100,00 per singola giornata.

- 16.04 1/6 delle quote d'iscrizione è utilizzato come compenso per il primo assistente di campo designato dal Giudice.
- 16.05 1/6 delle quote d'iscrizione è utilizzato come compenso per l'eventuale secondo assistente di campo designato dal Giudice, se necessario.
- 16.06 2/6 delle quote d'iscrizione è utilizzato come compenso per il Giudice.
- 16.07 Eventuali rimborsi delle spese di viaggio, vitto e alloggio per Giudice e Assistenti andranno concordati con l'Associazione organizzatrice e comunque saranno possibili soltanto se coperti dalle quote d'iscrizione all'evento.

## 17 - CAMPIONATI

- 17.01 I campionati Regionali e Nazionali, vanno concordati con il responsabile nazionale.
- 17.02 Le modalità per l'iscrizione ai campionati vanno concordate con il responsabile nazionale e regolarmente pubblicate nelle apposite sezioni web e/o nel materiale informativo dell'evento.
- 17.03 Le modalità, i coefficienti e tutto ciò che è necessario per redigere la classifica va concordato con il responsabile nazionale e pubblicato prima dei campionati stessi nelle apposite sezioni web e/o nel materiale informativo dell'evento.

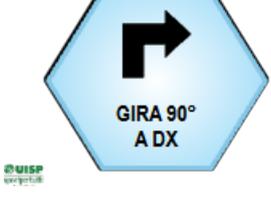
## 18 - CARTELLI

(S: cartelli stazionari / M: cartelli di movimento)

### PARTENZA E ARRIVO

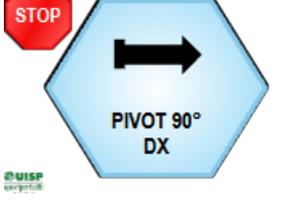
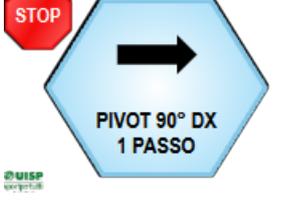
 <div style="border: 1px solid black; background-color: #ADD8E6; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"><b>PARTENZA</b></div> 	<p>Affiancato ad un cono posto ad una distanza di 1,5 mt. indica la linea immaginaria superata la quale inizierà il percorso ed il cronometraggio della gara</p>
 <div style="border: 1px solid black; background-color: #ADD8E6; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"><b>ARRIVO</b></div> 	<p>Affiancato ad un cono posto ad una distanza di 1,5 mt. indica la linea immaginaria superata la quale terminerà il percorso ed il cronometraggio della gara</p>

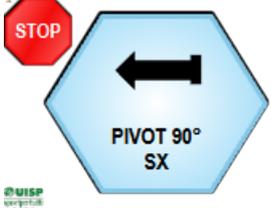
## GRADO 1

	<p><b>CARTELLO 1.</b> Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 2.</b> Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore chiede al cane di assumere la posizione di terra</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 3.</b> Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assumere la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore chiede al cane di assumere la posizione di terra e in seguito di seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 4.</b> Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore lascia il cane in resta, gli gira intorno in senso antiorario e torna nella posizione iniziale</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 5.</b> Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore chiede al cane di assumere la posizione di terra, lo lascia in resta, gli gira intorno in senso antiorario e torna nella posizione iniziale</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 6.</b> Superato il cartello il binomio esegue una svolta a destra di 90°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso</p>	<p><b>M</b></p>

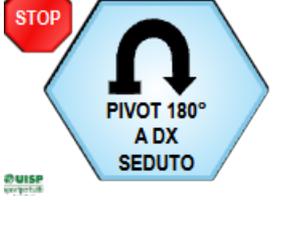
 <p><b>GIRA 90° A SX</b></p>	<p><b>CARTELLO 7.</b> In prossimità del cartello il binomio esegue una svolta a sinistra di 90°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso</p>	<p><b>M</b></p>
 <p><b>GIRA 180° A DX</b></p>	<p><b>CARTELLO 8.</b> Utilizzando il cartello come perno, il binomio esegue una rotazione a destra di 180°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso</p>	<p><b>M</b></p>
 <p><b>GIRA 180° A SX</b></p>	<p><b>CARTELLO 9.</b> Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 180°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso.</p>	<p><b>M</b></p>
 <p><b>GIRA 270° A DX</b></p>	<p><b>CARTELLO 10.</b> Utilizzando il cartello come perno il binomio esegue una rotazione a destra di 270°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo due volte in un percorso</p>	<p><b>M</b></p>
 <p><b>GIRA 270° A SX</b></p>	<p><b>CARTELLO 11.</b> Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 270°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo due volte in un percorso</p>	<p><b>M</b></p>
 <p><b>GIRA 360° A DX</b></p>	<p><b>CARTELLO 12.</b> Utilizzando il cartello come perno il binomio esegue una rotazione a destra di 360°</p>	<p><b>M</b></p>
 <p><b>GIRA 360° A SX</b></p>	<p><b>CARTELLO 13.</b> Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 360°</p>	<p><b>M</b></p>

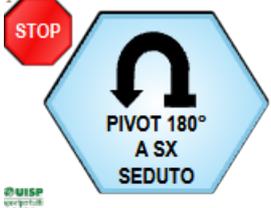
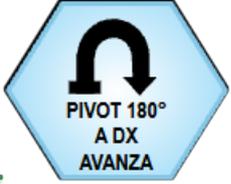
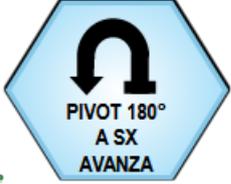
	<p><b>CARTELLO 14.</b> In prossimità del cartello il conduttore si ferma e chiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di andare al piede facendolo passare dietro dalla sua destra. Senza farlo sedere riparte in condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 15.</b> In prossimità del cartello il conduttore si ferma, chiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di tornare al piede facendolo passare dallo stesso lato. Senza farlo sedere riparte in condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 16.</b> In prossimità del cartello il conduttore si ferma, chiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di andare al piede facendolo passare dietro alla sua destra. Dopo che il cane si è seduto al piede riparte in condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 17.</b> In prossimità del cartello il conduttore si ferma, chiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di tornare al piede facendolo passare dallo stesso lato. Dopo che il cane si è seduto al piede riparte in condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 18.</b> Superato il cartello il binomio deve mantenere in condotta una andatura lenta fino a quando non trova il cartello di andatura normale</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 19.</b> Superato il cartello il binomio deve mantenere in condotta una andatura veloce (almeno al trotto) fino a quando non trova il cartello di andatura normale</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 20.</b> Dal cartello il binomio deve riassumere in condotta una andatura normale. Questo cartello deve essere affiancato ad un altro cartello</p>	<p><b>M</b></p>

	<p><b>CARTELLLO 21.</b> Superato il cartello il binomio esegue in senso orario una spirale formata da tre coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro, scartando un cono ad ogni passaggio affrontando per primo il cono più lontano</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLLO 22.</b> Superato il cartello il binomio esegue in senso antiorario una spirale formata da tre coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro, scartando un cono ad ogni passaggio affrontando per primo il cono più lontano</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLLO 23.</b> In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Il conduttore avanza quindi di un passo, poi di due e infine di tre attendendo ad ogni fermata che il cane esegua il seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLLO 24.</b> Superato il cartello il binomio affronta uno slalom di sola andata costituito da quattro coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro, tenendo il primo cono alla propria sinistra</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLLO 25.</b> Superato il cartello il binomio affronta uno slalom di andata e ritorno costituito da quattro coni posti a 1,5 mt. l'uno dall'altro, tenendo il primo cono alla propria sinistra</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLLO 26.</b> In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore effettua una rotazione di 90° a destra e il cane, spostando il posteriore, deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLLO 27.</b> In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatico o su comando. Successivamente il conduttore effettua una rotazione di 90° a destra e appena girato fa un passo in avanti. Il cane dovrà assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>

	<p><b>CARTELLO 28.</b>  In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore effettua una rotazione di 90° a sinistra e il cane, spostando il posteriore, deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 29.</b>  In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore effettua una rotazione di 90° a sinistra e appena girato fa un passo in avanti. Il cane dovrà assumere nuovamente la posizione di seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 30.</b>  In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore chiede al cane di assumere la posizione in piedi su quattro zampe</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 31.</b>  Utilizzando o meno il cartello come perno il binomio esegue una rotazione di 180° a destra, percorre poi due o tre passi e ne esegue una successiva di 180° a sinistra</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 32.</b>  In prossimità del cartello il binomio esegue una rotazione di 180° a sinistra, percorre poi due o tre passi e ne esegue una successiva di 180° a destra</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 33.</b>  Durante la condotta, in prossimità del cartello, il cane effettua un giro intorno al conduttore in senso orario per tornare prontamente al piede e proseguire la condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 34.</b>  In prossimità del cartello il conduttore si ferma e richiede al cane di sedersi al fronte. Successivamente il conduttore lasciando il cane seduto va a posizionarsi alla sua destra ruotando di 180° a destra e riparte in condotta</p>	<p><b>M</b></p>

## GRADO 2

	<p><b>CARTELLO 35.</b> Superato il cartello il binomio percorre in condotta una figura a forma di otto passando attraverso quattro coni posizionati a 3 mt. di distanza tra loro a formare un quadrato. Entrando alla sinistra del cono indicato come ingresso si dirige al cono opposto girandoci intorno di 180° tenendolo sulla sinistra, torna al cono d'ingresso girandoci intorno di 180° tenendolo sulla sinistra ed esce tenendo alla sinistra il cono opposto</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 36.</b> Questo cartello è sempre abbinato al 36A. Indica al conduttore di fermarsi, lasciare il cane nella posizione seduto resta e di dirigersi al cartello 36A per proseguire l'esercizio</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 36A.</b> Questo cartello è sempre abbinato al cartello 36. E' posizionato a circa 3 mt. e angolato di 1-2mt. a destra o a sinistra rispetto al cartello 36. Il conduttore al cartello si gira di 180° in direzione parallela al cane ma non in direzione del cane e lo chiama al fronte. Il cane dopo essersi seduto al fronte viene rimesso al piede facendolo girare indifferentemente alla destra o alla sinistra del conduttore</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 37.</b> Questo cartello è sempre abbinato al 37A. Indica al conduttore di fermarsi, lasciare il cane nella posizione seduto resta e di dirigersi al cartello 37A per proseguire l'esercizio</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 37A.</b> Questo cartello è sempre abbinato al cartello 37. E' posizionato a circa 3 mt. dal cartello 37. Il conduttore al cartello si gira di 180° di fronte al cane e lo chiama al fronte. Il cane dopo essersi seduto al fronte viene rimesso al piede facendolo girare indifferentemente alla destra o alla sinistra del conduttore</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 38.</b> Il binomio si ferma accanto o immediatamente dopo il cartello e il cane assume la posizione di seduto in automatico o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° a destra e il cane lo segue riposizionandosi seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>

	<p><b>CARTELLO 39.</b>          Il binomio si ferma accanto al cartello e il cane assume la posizione di seduto in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° a sinistra e il cane lo segue riposizionandosi seduto al piede</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 40.</b>          Il binomio si ferma accanto o immediatamente dopo il cartello e il cane assume la posizione di seduto in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° a destra e il cane lo segue senza risiedersi. Entrambi avanzano verso il cartello successivo</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 41.</b>          Il binomio si ferma accanto al cartello e il cane assume la posizione di seduto in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore ruota di 180° a sinistra e il cane lo segue senza risiedersi. Entrambi avanzano verso il cartello successivo</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 42.</b>          In prossimità del cartello il conduttore si ferma e chiede al cane di posizionarsi seduto al fronte. Indietreggia poi di un passo e si ferma, di due passi e si ferma, di tre passi e si ferma. Ad ogni fermata il cane deve assumere la posizione di seduto al fronte. Successivamente il conduttore rimette il cane al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 43.</b>          Il conduttore senza fermarsi e a passo veloce invia il cane a saltare un ostacolo posto a 4 mt. dal cartello mantenendo una traiettoria di 2 mt. di distanza dal salto, successivamente richiama il cane al piede e continua la condotta a passo normale. La distanza dei 2 mt. può essere indicata per terra</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 44.</b>          Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando. Lasciato il cane nella posizione di seduto resta, il conduttore si allontana di corsa e dopo due/tre passi richiama il cane al fronte e seduto. Successivamente il conduttore rimette il cane al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 45.</b>          Il binomio in prossimità del cartello chiede al cane di assumere la posizione di terra senza passare per il seduto. Successivamente il binomio riprende la condotta</p>	<p><b>M</b></p>

	<p><b>CARTELLO 46.</b>          Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore chiede al cane di seguirlo con andatura veloce, che verrà mantenuta fino al raggiungimento del cartello 20 (andatura normale) che in questo caso verrà utilizzato non affiancato ad altri cartelli. Possono essere inserite altre stazioni prima del cartello 20</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 47.</b>          Il binomio supera il cartello, il conduttore chiede al cane di assumere la posizione di seduto in automatismo o su comando. Il conduttore fa quindi un passo laterale a destra e si ferma richiedendo al cane di eseguire un nuovo seduto al piede. Successivamente il binomio riprende la condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 48.</b> Superato il cartello il binomio effettua un passo laterale a destra e prosegue al cartello successivo</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 49.</b>          In prossimità del cartello il conduttore, senza fermarsi, ruota a sinistra di 180° mentre il cane effettua un giro a destra intorno al conduttore posizionandosi alla sua sinistra. Sempre in condotta avanzano quindi entrambi verso il cartello successivo nella direzione opposta di marcia.</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 50.</b>          Il conduttore senza fermarsi gira a sinistra di 180° mentre il cane effettua un giro a destra intorno al conduttore posizionandosi al piede alla sua sinistra. Il binomio, senza fermarsi, avanza in condotta nella direzione opposta. Dopo aver fatto 2 o 3 passi, il conduttore esegue nuovamente una rotazione a sinistra di 180° mentre il cane effettua un giro a destra intorno al conduttore posizionandosi al piede alla sua sinistra. Senza fermarsi avanzano quindi verso il cartello successivo</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 51.</b>          Il binomio si ferma in corrispondenza del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede, in automatismo o su comando. Successivamente il conduttore chiede al cane di assumere prima la posizione in piedi e dopo la posizione di terra</p>	<p><b>S</b></p>

	<p><b>CARTELLO 52.</b>          In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede, in automatismo o su comando. Il binomio effettua un passo in avanti e il cane rimane in piedi, poi effettua due passi in avanti e il cane assume la posizione di seduto, poi effettua tre passi in avanti e il cane assume la posizione di terra</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 53.</b>          In prossimità del cartello il conduttore mette il cane in posizione seduto al fronte poi esegue un passo all'indietro e si ferma facendo rimanere il cane in piedi, due passi all'indietro facendo assumere al cane la posizione di seduto, tre passi all'indietro facendo assumere al cane la posizione di terra. Successivamente, il conduttore rimette il cane al piede e seduto, facendolo passare indifferentemente a destra o a sinistra</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 54.</b>          Il binomio si ferma in corrispondenza del cartello e il cane assume la posizione seduto al piede in automatismo o su comando. Il binomio effettua successivamente un pivot 90° a destra e il cane rimane in piedi, poi un altro pivot 90° a destra e il cane assume la posizione di seduto, infine un altro pivot 90° a destra e il cane assume la posizione terra.</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 55.</b>          Il binomio si ferma in corrispondenza del cartello e il cane assume la posizione seduto al piede in automatismo o su comando. Il binomio effettua successivamente un pivot 90° a sinistra e il cane rimane in piedi, poi un altro pivot 90° a sinistra e il cane assume la posizione di seduto, infine un altro pivot 90° a sinistra e il cane assume posizione terra</p>	<p><b>S</b></p>

### **GRADO 3**

	<p><b>CARTELLO 56.</b>          In prossimità del cartello il conduttore richiede al cane di fermarsi in piedi e senza esitare compie un giro intorno al cane in senso antiorario per poi riposizionarsi alla sua destra ed insieme riprendono la condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 57.</b>          Questo cartello è sempre abbinato al 57A o al 57B. In prossimità del cartello il conduttore richiede al cane di fermarsi in piedi e prosegue al cartello successivo posizionato a circa tre metri di distanza</p>	<p><b>M</b></p>

	<p><b>CARTELLO 57A.</b> Il conduttore si ferma in prossimità del cartello, si gira di fronte al cane e lo chiama al piede. Senza farlo sedere ripartono in condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 57B.</b> Il conduttore si ferma in prossimità del cartello, si gira di fronte al cane e lo chiama al piede. Dopo averlo fatto sedere in posizione al piede ripartono in condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 58.</b> Questo cartello è sempre abbinato al 58A. In prossimità del cartello, il conduttore chiede al cane di fermarsi in piedi e prosegue al cartello successivo posizionato a circa tre metri di distanza</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 58A.</b> Il conduttore si ferma in prossimità del cartello e si gira di fronte al cane. Successivamente gli richiede di eseguire un terra e dopo un seduto a distanza per poi richiamarlo seduto al fronte. Rimette quindi il cane seduto al piede facendolo girare indifferentemente a destra o a sinistra</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 59.</b> In prossimità del cartello, senza interrompere la condotta, il binomio effettua tre passi camminando all'indietro senza mai far sedere il cane e riprende poi la condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 60.</b> Questo cartello è sempre abbinato al 60A o al 60B. Il binomio si ferma a circa tre-cinque mt. di fronte al salto in posizione centrale. Il conduttore si dirige quindi al cartello successivo posto dalla parte opposta del salto a circa tre-cinque mt. in posizione centrale lasciando il cane in posizione seduto</p>	<p><b>M</b></p>

	<p><b>CARTELLO 60A.</b>  Il conduttore, in prossimità del cartello, si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e senza farlo sedere ripartono insieme in condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 60B.</b>  Il conduttore, in prossimità del cartello, si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e dopo averlo fatto sedere ripartono insieme in condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 61.</b>  Questo cartello è sempre abbinato al 61A o al 61B. Il binomio si ferma in prossimità del cartello posto a circa tre-cinque metri dal salto e a circa due mt. spostato a destra. Il conduttore si dirige quindi al cartello successivo posizionato dalla parte opposta del salto a circa tre-cinque mt. in posizione laterale lasciando il cane in posizione seduto</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 61A.</b>  Il conduttore, in prossimità del cartello, si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e senza farlo sedere ripartono insieme in condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 61B.</b>  Il conduttore, in prossimità del cartello, si gira di fronte al cane e lo invita a saltare l'ostacolo per poi farlo posizionare seduto al fronte. Successivamente lo posiziona al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e dopo averlo fatto sedere ripartono insieme in condotta</p>	<p><b>S</b></p>
	<p><b>CARTELLO 62.</b>  Superato il cartello il binomio gira di 90° a destra. Dopo aver fatto uno o due passi il conduttore chiede al cane di eseguire un terra in marcia e riprendono poi insieme la condotta</p>	<p><b>M</b></p>
	<p><b>CARTELLO 63.</b>  In prossimità del cartello il binomio gira di 90° a sinistra. Dopo aver fatto uno o due passi il conduttore chiede al cane di eseguire un terra in marcia e riprendono poi insieme la condotta</p>	<p><b>M</b></p>

	<p><b>CARTELLO 64.</b> Questo cartello è sempre abbinato al 64A o al 64B. Indica al conduttore di fermarsi e lasciare il cane nella posizione seduto e di dirigersi al cartello successivo posto a cinque-sei mt. per proseguire l'esercizio</p>	<b>M</b>
	<p><b>CARTELLO 64A.</b> In prossimità del cartello il conduttore si gira di fronte al cane e lo richiama. Quando il cane si trova a circa metà strada gli chiede di mettersi a terra e successivamente lo posiziona seduto al fronte. Infine lo rimette al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e senza farlo sedere ripartono insieme in condotta</p>	<b>M</b>
	<p><b>CARTELLO 64B.</b> In prossimità del cartello il conduttore si gira di fronte al cane e lo richiama. Quando il cane si trova a circa metà strada gli chiede di mettersi a terra e successivamente lo posiziona seduto al fronte. Infine lo rimette al piede passando indifferentemente da destra o da sinistra e ripartono insieme in condotta</p>	<b>S</b>

**BONUS**

	<p><b>CARTELLO 65.</b> Durante la condotta il conduttore, senza fermarsi, chiede al cane di assumere la posizione di seduto. Dopo circa 3-4 passi richiama il cane al piede e proseguono insieme in condotta</p>	<b>M</b>
	<p><b>CARTELLO 66.</b> Durante la condotta il conduttore, senza fermarsi, chiede al cane di assumere la posizione di terra. Dopo circa 3-4 passi richiama il cane al piede e proseguono insieme in condotta</p>	<b>M</b>

-----

-----

-----