UISP aps
sportpertutti

Regolamento tecnico nazionale

Equestri e cinofile

SETTORI DI ATTIVITÀ

ACQUAVIVA
ATLETICA LEGGERA
CALCIO
CICLISMO
DANZA
DISCIPLINE ORIENTALI
EQUESTRI E CINOFILE
GINNASTICHE
GIOCHI
MONTAGNA
MOTORISMO
NEVE
NUOTO
PALLACANESTRO
PALLAVOLO
PATTINAGGIO
SUBACQUEA
TENNIS
VELA

Approvato dalla GN – agg. al 21 gennaio 2025

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività UISP

Statuto - Articolo 2 – Identità Associativa

1. *L'UISP è un'Associazione Nazionale, antifascista e antirazzista che si ispira ai principi della Costituzione italiana, contraria ad ogni forma di discriminazione. Essa promuove e sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela dei beni comuni e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone, di pace e intercultura tra i popoli e coopera con quanti condividono tali principi.*

2. *L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagonisti del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.*

   L'UISP in particolare assicura la corretta organizzazione e gestione delle attività sportive, il rispetto del "fair play", la decisa opposizione ad ogni forma di illecito sportivo, all'uso di sostanze e metodi vietati, alla violenza sia fisica che verbale, alla commercializzazione ed alla corruzione.
   Essa opera ricorrendo prevalentemente all'attività volontaria degli associati o delle persone aderenti agli associati collettivi e la sua attività è rivolta ai soci, relativi familiari e terzi.

3. *L'UISP, in particolare, promuove:*
   a) *la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;*
   b) *la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione e la coesione;*
   c) *la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;*
   d) *stili di vita attivi incentrati sul movimento.*

4. *L'UISP è un' Associazione Nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.*

5. *L'UISP si qualifica come Associazione di Promozione Sociale di diffusione nazionale e come Rete Associativa Nazionale, ai sensi e agli effetti del D.Lgs. 117/2017 (di seguito, Codice del Terzo settore), e come Ente a finalità assistenziali, ai sensi e agli effetti della Legge 287/1991.*

6. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva, giusto riconoscimento del CONI, Ente certificatore delle finalità sportive. La UISP si conforma allo Statuto, ai Regolamenti ed ai Provvedimenti del CONI - ivi incluso quello che disciplina l'Ordinamento degli Enti di Promozione Sportiva - ed alle Norme Sportive Antidoping emanate dal CONI, a cui si fa espresso rinvio anche con riferimento alle procedure e modalità per l'effettuazione dei controlli antidoping, nonché i relativi procedimenti disciplinari a carico dei tesserati e degli affiliati. L'UISP si conforma altresì allo Statuto ed ai Regolamenti del CIO.*

7. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva Paralimpica, giusto riconoscimento CIP. L'UISP si conforma, ai fini del riconoscimento, alle direttive e ai principi stabiliti dal CIP e dagli Organismi Internazionali competenti.*

8. *L'UISP aderisce con Delibera del Consiglio Nazionale ad Enti, nazionali ed internazionali, che promuovono finalità affini alle proprie.*

Statuto - Articolo 3 – Fini e attività

1. *L'UISP persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, mediante lo svolgimento in via principale delle seguenti attività di interesse generale:*

   a) organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche. Tale attività si concretizza nella promozione delle attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:

   - *promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;*
   - *attività non agonistiche, attività ludico-motorie, didattiche e di avviamento alla pratica sportiva;*
   - *attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CONI-EPS;*
   - *attività paralimpiche multidisciplinari, nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CIP/EPP-EPSP;*

   b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e

successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa, con particolare ma non esclusivo riferimento alle attività formative:

- *dirette a tecnici, a educatori ed a operatori sportivi e/o ad altre figure similari. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione Sportiva Nazionale, Disciplina Sportiva Associata o altro Ente di Promozione Sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale.*
  Le attività esercitate di cui alla precedente lettera a) devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale;
- *dirette a docenti degli Istituti scolastici e delle Università e finalizzate al relativo aggiornamento e/o formazione su tematiche inerenti alle pratiche motorie e sportive caratterizzate dalla partecipazione e dalla inclusione;*
- *dirette a iscritti ad Ordini professionali, in cooperazione o in convenzione, per formazione inerente le pratiche motorie e sportive, il valore sociale dello sport, la salute e il benessere, l'educazione, le pari opportunità, l'ambiente, la mediazione culturale, la comunicazione;*

c) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale attraverso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'attività di comunicazione, informazione, stampa, con particolare riferimento allo sport sociale e per tutti; l'organizzazione di eventi finalizzati a sensibilizzare l'opinione pubblica sui temi di interesse per l'Associazione e tesi a valorizzare il bene relazionale;

d) organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale anche nella forma del turismo sportivo;

e) ricerca scientifica di particolare interesse sociale negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;

f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa, attraverso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la realizzazione di servizi educativi per l'infanzia e l'adolescenza in un'ottica di sostegno alla famiglia;

g) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328 e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni con particolare riferimento alla realizzazione di servizi tesi a mantenere l'autonomia funzionale delle persone che presentano bisogni di salute nonché a rallentare il suo deterioramento nonché a favorire la partecipazione alla vita sociale, anche attraverso percorsi educativi;

h) interventi e prestazioni sanitarie, attraverso attività finalizzate alla promozione della salute, alla prevenzione, individuazione, rimozione e contenimento di esiti degenerativi o invalidanti di patologie congenite e acquisite, tese a supportare la persona in stato di bisogno, con problemi di disabilità o di emarginazione condizionanti lo stato di salute; la realizzazione, inoltre, di attività afferenti prevalentemente alle aree materno-infantile, anziani, disabilità, patologie psichiatriche e dipendenze da droga, alcool e farmaci, patologie in fase terminale, inabilità o disabilità conseguenti a patologie cronico-degenerative;

i) interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali anche attraverso attività di ricerca, monitoraggio e sensibilizzazione alla salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi naturali, alla mitigazione degli impatti ambientali causati dalle attività, dalle organizzazioni, dalle manifestazioni sportive e nella realizzazione e gestione degli impianti sportivi, alla riqualificazione urbana, allo sviluppo e diffusione di una mobilità sostenibile, al rispetto e alla tutela degli animali e alla prevenzione del randagismo;

l) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, anche attraverso progetti educativi che sappiano coniugare lo sport e sani stili di vita con la fruizione del patrimonio culturale e paesaggistico;

m) formazione universitaria e post-universitaria in collaborazione con gli Organismi preposti rispetto alla elaborazione delle proposte formative, la partecipazione di propri soci nei processi formativi, l'organizzazione di stage o tirocini;

n) cooperazione allo sviluppo, ai sensi della legge 11 agosto 2014, n. 125, attraverso la realizzazione o collaborazione alla realizzazione di progetti che possono, a titolo esemplificativo e non esaustivo,

promuovere l'attività sportiva dilettantistica o formare educatori sportivi;

o) accoglienza umanitaria ed integrazione sociale dei migranti, in particolare attraverso momenti di sensibilizzazione dell'opinione pubblica, formazione diretta in modo particolare ai propri dirigenti e educatori, collaborazione in progetti di inclusione sociale;

p) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;

q) promozione della cultura della legalità, della pace tra i popoli, della nonviolenza e della difesa non armata anche attraverso la realizzazione di percorsi educativi negli Istituti scolastici, la sensibilizzazione delle affiliate nel farsi portavoce di tali valori, la formazione degli operatori sportivi su questi temi, l'organizzazione di momenti di sensibilizzazione, la produzione di materiale divulgativo e educativo a supporto di azioni in tale ambito;

r) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e degli utenti delle attività di interesse generale, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco, incluse le banche dei tempi e i gruppi di acquisto solidale in particolare attraverso la realizzazione di ricerche, di iniziative di sensibilizzazione, la creazione di sportelli di assistenza, la sperimentazione e l'adozione di buone pratiche per garantire le pari opportunità, contro ogni forma di discriminazione nella pratica sportiva, nella partecipazione agli organismi associativi e nelle attività lavorative, la realizzazione di attività a favore delle persone in stato di reclusione e detenzione o comunque in condizioni di ristrettezza;

s) protezione civile ai sensi della legge 24 febbraio 1992, n. 225, e successive modificazioni, anche attraverso il coordinamento degli interventi delle proprie affiliate;

t) riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata, con particolare riferimento ai beni che possano avere una vocazione sportiva o aggregativa;

u) attività di coordinamento, tutela, rappresentanza, promozione o supporto dei soci e delle loro attività di interesse generale anche allo scopo di promuovere ed accrescere la rappresentatività presso i soggetti istituzionali e favorire forme di autocontrollo;

v) monitoraggio dell'attività degli enti associati, eventualmente anche con riguardo al suo impatto sociale, e predisposizione di una relazione annuale al Consiglio del Terzo settore;

z) promozione e sviluppo delle attività di controllo, anche sotto forma di autocontrollo e di assistenza tecnica nei confronti degli enti associati.

2. È compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività indicate al precedente comma.

3. UISP può realizzare attività di raccolta fondi ai sensi dell'articolo 7 del Codice del Terzo settore.

Settori di Attività

Statuto - Articolo 32 – I Settori di Attività

1. *I Settori di attività, istituite con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposte allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad esse sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.*
2. *Esse promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organi statutari del rispettivo livello.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili dei Settori di attività previo consultazione, delle affiliate per il livello Territoriale, e dei responsabili dei Settori di attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare Settori di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di settore di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati.*
5. *Per ogni settore di attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale.*
6. *Per ogni settore di attività deve essere istituito un organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.*

7. *I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Tecnico Nazionale di attività.*
8. *I Settori di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 65 – I Settori di attività

1. *Il Consiglio Nazionale su proposta della Giunta Nazionale con specifica delibera istituisce i Settori di Attività e stabilisce le attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali e Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare i Settori di Attività del relativo livello.*
2. *Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività in accordo con il Settore Nazionale Tesseramento e il Segretario Generale Nazionale, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Giunta Nazionale per le decisioni conseguenti.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le Responsabili dei propri Settori di Attività previa consultazione, con le affiliate per il livello Territoriale, e con i Settori di Attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Le consultazioni dei Settori di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e saranno rivolte, a livello Territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente il Settore di Attività da nominare.*
5. *Alle consultazioni Territoriali per ciascuna affiliata è coinvolto il Presidente, a quelle Regionali e Nazionali il/la Responsabile dei Settori di Attività del livello inferiore.*
6. *I Settori di Attività possono essere composti da un numero di componenti compreso tra 3 e 20 a seconda dell'insediamento associativo.*
7. *I/le Componenti e i/le Responsabili dei Settori di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.*
8. *Le proposte dei Settori di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.*
9. *Delle riunioni dei Settori di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente al Segretario Generale del competente livello.*
10. *La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata al Segretario Generale del livello competente.*
11. *I Settori di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*
12. *Per il coordinamento dei Settori di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.*

Regolamento Nazionale - Articolo 66 – I regolamenti tecnici dei Settori di Attività

1. *Per ogni Settore di Attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi) dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tale Regolamento deve essere approvato su proposta della Giunta Nazionale dal Consiglio Nazionale.*
2. *I Settori di Attività propongono alla Giunta del rispettivo livello, per la successiva nomina da parte di quest'ultima, l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.*

Formazione

Regolamento Nazionale - Articolo 67 – Le finalità ed obiettivi

1. *Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.*
2. *L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.*
3. *Le attività esercitate di cui all'articolo 3 comma 1 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo quanto previsto dai Regolamenti Tecnici di cui all'articolo precedente.*

Regolamento Nazionale - Articolo 1 – Il regolamento nazionale

1. *Il presente Regolamento, in attuazione dell'articolo 15 dello Statuto Nazionale, integra e dà attuazione a quanto previsto dallo Statuto Nazionale medesimo.*
2. *Gli altri regolamenti approvati dal Consiglio Nazionale e le altre fonti interne dell'Associazione debbono rispettare quanto previsto dallo Statuto Nazionale e dal presente Regolamento Nazionale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 2 – Gli altri regolamenti

1. *Il Consiglio Nazionale, nel rispetto dello Statuto e del presente Regolamento, inoltre, approva:*
   Il Regolamento Formazione UISP;
   II. Il Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;
   III. I Regolamenti Tecnici Nazionali Settori di Attività (SdA) UISP;
   IV. il Codice Etico.
2. *I livelli associativi Regionali e Territoriali possono dotarsi di propri Regolamenti Organizzativi compatibili con i vincoli previsti dallo Statuto UISP, dal Regolamento Nazionale, dal Codice Etico, dal Regolamento Formazione, dal Regolamento Amministrativo Gestionale, dai Regolamenti Tecnici dei Settori di Attività e con le norme e direttive emanate a livello nazionale. L'entrata in vigore di detti Regolamenti Organizzativi Regionali e Territoriali è subordinata al parere positivo preventivo della Giunta Nazionale.*

Fonti normative

Sono fonti normative in ordine di importanza:

a) *Statuto UISP;*
b) *Regolamento Nazionale UISP;*
c) *Codice etico UISP;*
d) *Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;*
e) *Regolamento Formazione UISP;*
f) *Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;*
g) *Atti e disposizioni UISP Nazionale;*
h) *Carta dei princìpi;*
i) *Regolamento organico;*
j) *Regolamenti attività, formazione e disciplina;*
k) *Regole di gioco/disciplina;*
l) *Disposizioni Settore di Attività Nazionale;*
m) *Disposizioni dei Settori di Attività Regionali;*
n) *Disposizioni dei Settori di Attività Territoriali.*

CARTA DEI PRINCÌPI

Princìpi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

a) **Princìpio della personalità**: l'attività svolta dall'UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrifichino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
b) **Princìpio della partecipazione all'attività**: il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
c) **Princìpio di no profit**: qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivoglia profitto.
d) **Princìpio di solidarietà**: i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
e) **Princìpio di lealtà**: ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Princìpi organizzativi

a) **Princìpio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
b) **Princìpio di pari opportunità:** l'UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
c) **Princìpio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
d) **Princìpio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale UISP.
e) **Princìpio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
f) **Princìpio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai princìpi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
   La norma contraria a tali princìpi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
g) **Princìpio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
h) **Princìpio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Princìpi dell'attività

a) **Princìpio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
b) **Princìpio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta UISP dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy UISP.
Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
c) **Princìpio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'UISP ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
d) **Princìpio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
e) **Princìpio di omogeneità:** l'attività e normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
e) **Princìpio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori dei Settori di attività

a) **Princìpio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore del Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei princìpi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Princìpi della giustizia disciplinare

a) **Princìpio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
b) **Princìpio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
c) **Princìpio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
d) **Princìpio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
e) **Princìpio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

Principi attività con il cavallo

La UISP attraverso la specifica UISP SdA Equestri e Cinofile promuove lo sviluppo di un nuovo approccio alle attività basato essenzialmente su tre cardini: bioetica, benessere dell'uomo, benessere del cavallo; e con i seguenti scopi:

a) contribuire alla conoscenza del cavallo, della storia, della cultura equestre, alla difesa delle biodiversità equine, alla diffusione delle attività equestri ricreative e sportive;
b) promuovere lo sviluppo del volontariato ambientale a cavallo;
c) favorire l'estensione di attività culturali e ricreative di recupero e studio delle tradizioni equestri, anche nelle loro espressioni territoriali, nel rispetto del cavallo;
d) promuovere, ed è prioritario, il benessere psico-fisico del cavallo.

e) lavorare in funzione di una corretta cultura equestre, basata sul rispetto dell'alterità del cavallo migliorando il binomio uomo - cavallo.
f) creare un senso civico propositivo volto alla salvaguardia dell'ambiente, dell' animale, e delle persone.
g) lavorare in stretta collaborazione con medici veterinari, avendo cura di rispettare le reciproche e differenti competenze.
h) vietare l'uso di sostanze dopanti al fini di migliorare le performance sportive dei cavalli.
i) vietare l'utilizzo di qualsiasi strumento coercitivo, e qualsiasi altro strumento che provochi danni psico-fisici al cavallo.
j) vietare l'utilizzo di metodologie coercitive, quali deprivazioni e punizioni attive.
k) vietare collaborazioni con figure professionali nel settore che utilizzino metodologie e/o strumenti coercitivi.

Principi attività con il cane

La UISP attraverso la specifica UISP SdA Equestri e Cinofile promuove lo sviluppo di un nuovo approccio alle attività basato essenzialmente su tre cardini: bioetica, benessere dell'uomo, benessere del cane; e con i seguenti scopi:

a) contribuire alla conoscenza del cane, della storia, della cultura cinofila, alla difesa delle biodiversità canine, alla diffusione delle attività cinofile ricreative e competitive.
b) promuovere lo sviluppo del volontariato con i cani;
c) essere protagonista di iniziative finalizzate allo studio, alla conoscenza, alla diffusione e all'aggiornamento delle pratiche cinofile e della sicurezza delle stesse;
d) promuovere, ed è prioritario, il benessere psico-fisico del cane.
e) lavorare in funzione di una corretta cultura cinofila, basata sul rispetto dell'alterità del cane, migliorando il rapporto cane-conduttore.
f) migliorare il rapporto tra proprietari di cani e coloro che non ne possiedono.
g) lavorare, ove necessario, in collaborazione con medici veterinari, avendo cura di rispettare le reciproche e differenti competenze.
h) vietare l'utilizzo di sostanze dopanti ai fini di migliorare le performance sportive dei cani.
i) vietare l'utilizzo di qualsiasi strumento che provochi danni psico-fisici al cane punibili con normativa vigente in materia di benessere animale.
j) vietare l'utilizzo di metodologie coercitive, quali deprivazioni e punizioni attive.

REGOLAMENTO ORGANICO

Definizione del Regolamento organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del Settore di Attività UISP (di seguito denominata UISP SdA Equestri e Cinofile) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Organizzazione

La UISP organizza attività di equitazione e cinofilia attraverso la specifica UISP SdA Equestri e Cinofile, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
L'attivazione, una volta istituita la SDA nazionale, di un Settore di Attività di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Funzionamento

Il Settore di Attività UISP SdA Equestri e Cinofile è composta a tutti i livelli da:

- Responsabile, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
- Componenti (da 3 a 10 a seconda insediamento associativo), nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
- Organigramma Tecnico, nominato dalla Giunta del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
  - **ATTIVITÀ EQUESTRI**
    - Settore DRESSAGE
    - Settore VOLTEGGIO
    - Settore ENDURANCE
    - Settore REINING
    - Settore EQUITAZIONE DI CAMPAGNA
    - Settore RIABILITAZIONE EQUESTRE
    - Settore ATT. EQUESTRI TRADIZIONE E RASSEGNE, ATTACCHI
    - Settore SALTO OSTACOLI
  - **ATTIVITA' CINOFILE**
    - Settore Attività Sportiva Cinotecnica
  - INNOVAZIONE E SVILUPPO
  - FORMAZIONE E RICERCA
  - COMUNICAZIONE
  - SETTORE TECNICO ARBITRALE
  - COMMISSIONI DISCIPLINARI
    - Giudice/commissione disciplinare primo grado
    - Commissione disciplinare secondo grado

Incompatibilità

La carica, nell'ambito UISP, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile di Settore di attività a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità di Settore di attività.
La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica UISP.
L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altri incarichi nei Settori di Attività a tutti i livelli.

Componenti del Settore di Attività

I Componenti della UISP SdA Equestri e Cinofile a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
Questi sono convocati dal Responsabile del Settore di Attività per le decisioni in materia di:

1. formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
2. svolgimento attività e formazione;
3. individuazione delle figure soggette a formazione;
4. elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Giunta competente;
5. tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
6. formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;

Le decisioni e proposte dei componenti del Settore di Attività sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Giunta UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Responsabile del Settore di Attività

Il Responsabile della UISP SdA Equestri e Cinofile è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.
È responsabile del regolare funzionamento del Settore e dei relativi Settori.
Ha il compito di:

i. rappresentare il Settore di Attività;
ii. presentare, annualmente, ai componenti la SdA il programma di attività e il relativo budget;
iii. proporre ai componenti del Settore di Attività i nominativi dei Responsabili di settore.
iv. convocare e coordinare i componenti della SdA e di coordinare il proprio organigramma

Settori del Settore di Attività

I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Definizione di Settore

I Settori sono i rami organizzativi dei Settori di Attività a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Settore attività

Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Settore giudici

Il Settore giudici ha il compito di curare il regolare svolgimento dell'attività .
Il Settore giudici è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore innovazione e sviluppo

Il Settore innovazione e sviluppo ha il compito di curare i nuovi progetti e le nuove forme di attività.
Il Settore innovazione e sviluppo è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore formazione e ricerca

Il Settore formazione e ricerca ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.
Il Settore formazione e ricerca è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Settore comunicazione

Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione
Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore disciplinare

Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
Il Settore disciplinare è composto da:

- Responsabile e dal gruppo di lavoro.
- Giudice/commissione disciplinare primo grado
- Commissione disciplinare secondo grado

REGOLAMENTO ATTIVITÀ EQUESTRI

TITOLO I – DISPOSIZIONI GENERALI

La stagione sportiva
La stagione sportiva ha inizio il 1° settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività
La UISP organizza, attraverso il proprio Settore di Attività anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:

- nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
- promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
- agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;

a) Per le attività agonistiche/competitive sono previste le seguenti categorie:

- Junior: 08 – 13 anni
- Youth: 14 – 17 anni
- Senior: da 18 anni in poi

Per le attività non agonistiche/non competitive l'età minima è di 6 anni

b) Sono previste le seguenti discipline:

Attività Equestri

- ATTACCHI
- ATTIVITA' EQUESTRI DI TRADIZIONE E RASSEGNE
- CONCORSO COMPLETO
- DRESSAGE
- ENDURANCE
- EQUITAZIONE DI CAMPAGNA
- POLO
- REINING
- RIABILITAZIONE EQUESTRE
- SALTO OSTACOLI
- VOLTEGGIO

c) Per il solo ambito non agonistico/non competitivo, i soggetti di un sesso possono partecipare ad attività rivolta a soggetti dell'altro sesso, purché in regola con le età previste per le diverse categorie.

Adesione all'UISP
Le persone fisiche e le associazioni e società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei princìpi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria
La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP
I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli
Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.
Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione
Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati UISP, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione
E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

TITOLO II – ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'

Calendario ufficiale
Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'UISP sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web UISP-coni a tutti i livelli.

Campionati
Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive di ambito agonistico e non agonistico, che possono articolarsi in più fasi e prevedere l'accesso a eventuali finali regionali/nazionali. I campionati possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale. Le modalità di accesso sono indicate nelle rispettive "norme di partecipazione".

Trofei
Sono definiti Trofei le manifestazioni sportive di ambito agonistico e non agonistico e che non prevedono l'accesso a fasi finali di livello successivo. I trofei possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e sono organizzati dalla SdA, anche in collaborazione con le Asd/società sportive affiliate. Ai trofei possono partecipare le associazioni indipendentemente dall'acquisizione di meriti sportivi. Le modalità di accesso sono indicate nelle rispettive "norme di partecipazione".

Raduni
Manifestazione di carattere generale per la diffusione della cultura equestre e di sviluppo dell'equitazione; divulgazione dei principi culturali equestri sul benessere e corretto impiego del cavallo. Sono organizzati dalla SdA, anche in collaborazione con le Asd/società sportive affiliate. Ai trofei possono partecipare le associazioni indipendentemente dall'acquisizione di meriti sportivi. Le modalità di accesso sono indicate nelle rispettive "norme di partecipazione".

Manifestazioni
Sono classificate Manifestazioni le attività che si svolgono su un numero variabile di prove scelte tra le specificità svolte dalla SdA. Possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale. Possono essere organizzate dalla SdA nazionale, regionale, territoriale.

Regolamentazione delle manifestazioni sportive
Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni sopra descritte, a qualsiasi livello, devono essere indicate nelle Norme di partecipazione.

Autorizzazioni allo svolgimento di manifestazioni
Le manifestazioni organizzate, anche quelle in collaborazione con Asd/società affiliate alla UISP, le stesse sono soggette al rilascio di preventiva "autorizzazione" (nulla osta) da parte della SdA del rispettivo livello.
La richiesta di autorizzazione deve essere formalizzata al livello competente almeno 10 giorni prima dell'inizio della manifestazione e deve contenere:
- il programma della manifestazione con evidenziato il giorno, la data, l'orario, la località, e l'impianto sportivo di svolgimento di ciascuna gara.
- Il nominativo ed i riferimenti del responsabile della manifestazione;
- Se presente, l'elenco dei nominativi che compongono il "comitato organizzatore".

La SdA competente ha facoltà di richiedere tutte le variazioni ritenute opportune e, in caso di mancata accettazione delle stesse non autorizza la disputa della manifestazione.
La SdA Nazionale, e le SdA del livello competente, possono negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione, da parte della SdA nazionale, e SdA dei livelli competenti, è subordinato:

- all'impegno di attenersi alle norme UISP
- del presente Regolamento e regolamenti di specificità

Sui programmi, sui materiali promozionali e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla UISP.
Per l'utilizzo del marchio UISP è necessario fare riferimento al Regolamento nazionale di comunicazione e identità visiva
Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate ed ai cavalieri/amazzoni tesserati UISP.
E' necessario:

- fare in modo che il luogo in cui verrà ospitata la manifestazione sia il più accogliente possibile;
- per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

La presenza di un servizio di pronto soccorso (ambulanza) è condizione obbligatori per dare inizio alle prove; ove questo si debba assentare, la prova deve venire interrotta sino al suo ritorno. E' inoltre indispensabile la presenza di assistenza medica;
obbligatoria assistenza veterinaria e mascalcia.
Ove possibile è preferibile il cronometraggio con fotocellula.
Le manifestazioni nazionali, regionali, territoriali, interregionali, si svolgono su un numero variabile di prove, scelte tra le specificità settoriali.
La scelta, le date delle prove e i criteri di classifiche per ogni specificità, vengono stabiliti dalla commissione attività di pari livello salvo parere contrario della commissione attività nazionale.
Nessuna manifestazione di campionato può venir disputata con modalità diverse da quanto stabilito dal Regolamento Tecnico Nazionale.
I membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano alle manifestazioni che si svolgano senza l'approvazione UISP sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste.

Norme di partecipazione
Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano le singole manifestazioni.
Devono indicare:

- le modalità e i termini per l'iscrizione;
- la tempistica di svolgimento della manifestazione;
- la formula di svolgimento;
- le eventuali limitazioni per la partecipazione relative alle singole manifestazioni;
- qualsiasi altra informazione la SdA, del livello competente, ritenga opportuno pubblicare.

Le norme di partecipazione entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione sul sito web della SdA nazionale, regionale territoriale, che le ha emanate e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla stessa SdA mediante la pubblicazione delle integrazioni/modifiche in apposito comunicato ufficiale.

Comunicato ufficiale
Il Comunicato ufficiale è l'organo d'informazione nel quale devono essere pubblicate tutte le informazioni inerenti alla manifestazioni emanate dalle SdA di ogni livello.
La conoscenza del comunicato ufficiale deve essere garantita a tutte le Associazioni partecipanti all'attività tramite:

- la pubblicazione dello stesso sul sito web della SdA del livello competente;
- l'invio direttamente alle associazione o società sportiva tramite mail, fax, etc. etc.

Caratteristiche delle manifestazioni
Le caratteristiche delle manifestazioni, che si devono svolgere in tutte le forme previste dal presente regolamento, sono le seguenti:

a) Nazionali
b) Regionali
c) Territoriali

Calendario delle gare
I calendari relativi alle manifestazioni sono stabiliti dalla SdA di competenza.
Nel programma saranno specificati i giorni stabiliti per l'effettuazione delle prove, il previsto ordine di svolgimento delle stesse, il tipo di categorie. Sarà inoltre specificato se il campo di gara sia con fondo di sabbia, in erba o pfu; indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.
Nessun programma può essere pubblicizzato prima della sua approvazione da parte della competente SdA UISP.

Dopo l'avvenuta approvazione, nessuna modifica potrà essere apportata al programma (fatto salvo casi di forza maggiore).
E' ammesso, per particolari esigenze organizzative connesse alla migliore riuscita della manifestazione, variare il previsto ordine di svolgimento delle gare, dopo averne ottenuta l'approvazione dal Presidente di Giuria.

Classificazione manifestazioni
Le manifestazioni si dividono in:
1. Manifestazioni sociali
1. Manifestazioni didattiche, formative o di crescita
2. Manifestazioni nazionali di tipo A (tre giorni)
3. Manifestazioni nazionali di tipo B (due giorni)
4. Manifestazioni nazionali di tipo C (un giorno)

Nessuna prova può risultare valida per la manifestazione qualora i partecipanti siano meno di tre (N.03): in tal caso può essere disputata solo come evento didattico, formativo o di crescita fanno ovviamente eccezione le categorie di qualificazione disputate all'interno di una medesima prova ad es. categoria regionale e territoriale purché il numero complessivo di partecipanti alla prova superi i tre.

Giuria
La giuria delle manifestazioni a qualsiasi livello deve essere obbligatoriamente composta da Giudici iscritti all'Albo nazionale UISP per la specialità disputate; ogni deroga a questa regola deve essere approvata dalla commissione attività nazionale. I Giudici delle prove di campionato vengono designati (sentita la loro disponibilità e con almeno sette giorni di anticipo sulla data stabilita).
I giudici, per tutta la durata della manifestazione, devono indossare un abbigliamento decoroso (dove possibile indossare camicia e giacca). Sono vietati pantaloni corti, canottiere, sandali e ciabatte.
I Giudici non hanno vincoli territoriali; è consigliabile l'utilizzazione di Giudici interni alla provincia o regione di svolgimento della prova al fine di un abbattimento dei costi dell'organizzazione dell'evento stesso.
I giudici non possono giudicare alcuna prova di campionato al quale partecipano come atleti. I giudici non possono essere gli organizzatori responsabili della prova che giudicano.
I giudici devono conservare la propria imparzialità anche di fronte a cavalli e cavalieri/amazzoni che per le più varie ragioni provochino in loro sentimento di parzialità, e per le specialità con discrezionalità di giudizio non possono essere proprietari (o parenti prossimi di proprietari) di cavalli in gara, ne allenatori di cavalli e ne operatori/educatori di cavalieri/amazzoni in gara.
Il giudice è l'unica autorità competente nell'ambito della singola prova e l'unica autorità a cui spetti di approvare i risultati e stilare le classifiche. Il giudice deve approvare il personale di segreteria della prova e i commissari di campo o farli sostituire se inadeguati, ed è tenuto ad operare la propria firma sui fogli dei risultati e delle classifiche.
Il giudice chiamato a giudicare una prova deve, prima che essa inizi e visto il regolamento, ispezionare e approvare il campo gara, il campo prova e le attrezzature da utilizzare nei suddetti anche dal punto di vista della sicurezza richiedendone la modifica, la sostituzione o l'eliminazione ove lo ritenga necessario. Nessuna prova può iniziare senza l'approvazione del giudice.
Il giudice o il presidente di giuria, ove previsto, dovrà inviare alla SdA competente il verbale sull'andamento dello svolgimento della manifestazione. Ove una giuria sia composta da più giudici, essi devono scegliere tra sé un Presidente della giuria, che è responsabile del collegio giudicante (firme, decisioni, reclami ecc) e cui spetta la parola definitiva in merito agli eventuali conflitti che potessero sorgere. Quando le competenze dei giudici si sovrappongono, essi possono decidere di giudicare collegialmente oppure di dividere fra se le singole specialità. In caso di conflitto insanabile all'interno di una giuria, questo deve essere risolto di fronte alla commissione attività nazionale, o alla presenza di un delegato della stessa, e i risultati della gara potranno essere modificati dalla sentenza definitiva.

Abilitazione dei cavalieri/amazzoni
Nessun cavaliere/amazzone può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP per l'anno in corso.
I cavalieri/amazzoni hanno l'obbligo di esibire la documentazione di tesseramento posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria della manifestazione.
I giudici controllano la regolarità del tesseramento verificando il tabulato/lista gara (*estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/*) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea

Cavalieri paralimpici
I cavalieri paraolimpici potranno partecipare alle manifestazioni in base all'autorizzazione, se in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP e certificazione medica.
Tali cavalieri potranno utilizzare gli aiuti ausiliari previsti.

Requisiti dei cavalieri
I cavalieri devono avere i seguenti requisiti:
- età: vedi regolamento di disciplina;
- possesso della documentazione di tesseramento approvata dal Consiglio Nazionale UISP.

Obbligatorio indossare il casco protettivo, omologato, per tutti i cavalieri a prescindere dalla età, se ritenuto necessario indossare la "tartaruga" protettiva; seguire le norme di sicurezza.
Le iscrizioni alle manifestazioni dei cavalieri/amazzoni Junior e Youth debbono essere effettuate con il consenso di chi ne fa le veci. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età.
Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni, i cavalieri/amazzoni Junior, Youth devono essere assistiti da un Educatore alle Attività Equestri e per le manifestazioni previste da EDUCATORE/OSV LAE il quale li deve accompagnare in gara; qualora sia impossibilitato potrà delegare altra persona con appropriata qualifica.
Gli atleti possono venir divisi in categorie a seconda dell'età, dell'esperienza e altre caratteristiche (età del cavallo, tipo di monta, ecc.): tali categorie saranno definite nei singoli regolamenti di specificità.

Passaporto cavalli
I cavalli per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del passaporto segnaletico UNIRE o libretto rilasciato dall'APA.
E' fatto obbligo alla Giuria, tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti certificati e passaporti, i cavalli partecipanti ad un concorso; tale identificazione può essere fatta con l'assistenza del Veterinario di servizio.
Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti.
Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto segnaletico, comprovante l'iscrizione del cavallo in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cavallo ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

Iscrizioni e partecipazioni
Nessun cavaliere/amazzone e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti.
Le iscrizioni devono essere inviate a mezzo fax e/o via posta elettronica. Alle iscrizioni devono essere allegati fotocopia a perdere del passaporto Nazionale .
Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere/amazzone, dati dei documenti di tesseramento validi per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendano partecipare.
Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate da relativa documentazione, saranno ritenute nulle.
In tutte le manifestazioni riconosciute, potà mai, nei limiti stabiliti dal programma, essere rifiutata l'iscrizione di un cavallo con documentazione regolare o impedita la partecipazione di un concorrente in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP e non colpito da sanzioni disciplinari.
In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica".
L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.
I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premio finale. Hanno comunque l'obbligo di iscrizione in base al regolamento.

Quote iscrizioni
La quota d'iscrizione alle manifestazioni sarà fissata in accordo con il livello di competenza, Nazionale, Regionale o Territoriale. Nessun rimborso della quota d'iscrizione è dovuto per il ritiro delle iscrizioni.

Termini di iscrizione
E' facoltà accettare iscrizioni fino alle ore 11 del giorno precedente l'inizio della manifestazione.
Eventuali disdette dovranno pervenire entro 5 giorni
dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere il 50% delle quote di iscrizione e di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori eventualmente richiesti.
Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della sua prova.

Campo di gara
Le gare possono svolgersi all'aperto o su campo al coperto, su un terreno che deve essere piano, ben livellato

e ben delimitato ed in regola con tutte le autorizzazioni previste dalle leggi in vigore.
(v. regolamento di disciplina)

Campi di prova
Il campo di prova deve essere su un terreno piano, ben livellato e ben delimitato ed in regola con tutte le autorizzazioni previste dalle leggi in vigore; a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le gare.
Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.
Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate durante le manifestazioni, e dovranno essere attuate le stesse regole valide per il campo gara.
(v. regolamento di disciplina).

TITOLO III – REGISTRO UISP DEGLI EQUIDI

Il Registro Uisp degli Equidi
E' istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, il Registro Uisp degli Equidi elemento di riconoscimento degli equidi utilizzati dalle Associazioni e Società sportive affiliate e dai tesserati per lo svolgimento dell'attività sportiva dilettantistica equestre Uisp.
L'iscrizione e la conseguente permanenza nel Registro Uisp degli Equidi riguarda gli equidi in regola con la legislazione vigente utilizzati dalle Associazioni e Società affiliate e dai tesserati, considerati idonei per lo svolgimento dell'attività sportiva dilettantistica equestre Uisp.

Modalità di iscrizione al Registro
L'iscrizione va effettuata on-line dalle Associazioni e Società sportive affiliate le quali per ciascun equide all'atto dell'iscrizione dovranno dichiarare:
- Nome dell'equide;
- Denominazione della proprietà e relativi dati anagrafici/ragione sociale;
- Dati anagrafici del proprietario o del legale rappresentante del soggetto giuridico proprietario dell'animale;
- Dati e numero identificativo dell'equide (microchip).

E, inoltre, inviare:
- Documento identificativo dell'equide (libretto autorità locali);
- Documentazione attestante la proprietà;
- Autorizzazione della proprietà (se diversa dall'Associazione/Società sportiva affiliata) all'iscrizione al registro;
- Documento di identità del proprietario o del legale rappresentante del soggetto giuridico proprietario dell'animale.

Durata iscrizione
L'iscrizione al Registro Uisp degli Equidi è legata alla regolarità di affiliazione all'Uisp della Associazione/Società sportiva dichiarante.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

Sono proibiti
Tutto ciò che può ledere alla salute e al benessere psico-fisico del cavallo; pena la squalifica immediata e denuncia alle autorità competenti.
(v. regolamento di disciplina)

Crudeltà
Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni come da leggi in materia benessere animale in vigore.
E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei cavalli, ovvero causarne sofferenza.
Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto e l'uso
eccessivo di frusta e speroni. Ciò potrà essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della manifestazione ed è passibile di sanzione.
Le crudeltà potranno essere, denunciate alle autorità competenti.

Frodi

La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione.

Doping

L'uso di sostanze non ammesse, costituenti doping, debitamente constatato dal veterinario di servizio o risultato da un eventuale esame di laboratorio, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione, nonché la comunicazione immediata alle autorità competenti. Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una manifestazione, le condizioni di un cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale di qualsiasi natura, il responsabile del cavallo dovrà fare richiesta al veterinario di servizio della manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere, insieme al veterinario, se autorizzare o meno la partecipazione del cavallo alle categorie del concorso.
E' obbligatorio mettere a disposizione, in area tranquilla non accessibile al pubblico, almeno due box vicini di cui uno in paglia ed uno in truciolo, un tavolo con due sedie in posizione adiacente i box e al riparo dalla pioggia da adibire alle attività relative al controllo antidoping.
Per ogni indicazione e specifica si rinvia al REGOLAMENTO VETERINARIO in vigore (sezione Anti-doping).

Norme Sportive Antidoping Umano

Il doping è contrario ai principi di lealtà e correttezza nelle competizioni sportive, ai valori culturali dello sport, alla sua funzione di valorizzazione delle naturali potenzialità fisiche e delle qualità morali degli Atleti. Con il termine doping si intende il verificarsi di una o più violazioni previste dal Regolamento dell'attività antidoping.
Per ogni indicazione e specifica si rinvia alle Norme Sportive Antidoping.

Controlli Antidoping

L'UISP, oltre all'impegno per garantire il diritto allo sport per tutti i cittadini, e in questo caso anche di tutti i cavalli, ritiene altrettanto doveroso garantirlo pulito.
Di conseguenza, contrastare ogni forma di inquinamento farmacologico e di doping nello sport, anche quello amatoriale, è stato e sarà sempre uno degli obiettivi prioritari dell'associazione.
Il controllo anti-doping ha lo scopo di perseguire chi vuol modificare le proprie performance fisiche e le performance dei cavalli, più o meno intenzionalmente.
Sarà cura della UISP Sda Equestri e Cinofile Nazionale o del livello competente, sollecitare la presenza a sorpresa dei controlli antidoping alle manifestazioni.

Sanzioni

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, o personalmente o per l'azione di loro diretti dipendenti si rendessero colpevoli di infrazione al presente Regolamento o che tenessero un contegno scorretto nei confronti della Giuria, dei Presidenti di Giuria, dei Membri dell'Organizzazione o che non si adeguassero alle disposizioni emanate o che commettessero scorrettezze sportive o di qualunque genere che potessero turbare o pregiudicare il buon andamento della manifestazione sono passibili delle sanzioni in base alle normative di legge vigenti.
Sono passibili di sanzione gli aiuti di compiacenza esterni e gli atti di crudeltà.
Al Presidente di Giuria ed dalle Giurie compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

1. avvertimento;
2. esclusione (squalifica) del concorrente e/o del cavallo da una prova o da più o da tutte le prove della manifestazione.

I provvedimenti dei Presidenti di Giuria e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Squalifica

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione.
L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.
In particolare sono causa di squalifica:

1. la partecipazione ad una manifestazione senza essere in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP per l'anno in corso;
2. l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3. le frodi;
4. il doping;
5. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
6. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

Reclami
Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (euro cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo.
Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante.
Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale.

REGOLAMENTO ATTIVITÀ CINOFILE

La stagione sportiva
La stagione sportiva ha inizio il 1° settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività
La UISP organizza, attraverso il proprio Settore di Attività anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:
- nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
- promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
- agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;

a) Per le attività agonistiche/competitive sono previste le seguenti categorie:
- Junior: 06 – 13 anni
- Youth: 14 – 17 anni
- Senior: da 18 anni in poi

Per le attività non agonistiche/non competitive l'età minima è di 6 anni.

b) È prevista le seguenti disciplina:
Attività Cinofile
- ATTIVITA' SPORTIVA CINOTECNICA suddivisa nelle seguenti specialità:
  - Obedience
  - Rally Obedience
  - Mobydog
  - Agility Dog
  - Disc Dog
  - Dog Dance
  - Prove Naturali (piste olfattive, Rapport e ricerca di persone)
  - Protezione civile (Ricerca su superficie, macerie, valanga)
  - Soccorso Sportivo in acqua
  - Sheep dog
  - Cani cross/Cani trail
  - Ret trieving
  - Slee dog
  - Fly ball

- Dog Nordic walking
- Treibbal

- SLEDDOG

Le attività sopra citate sono oggetto di formazione specifica disciplinata dal regolamento.
Per quanto non previsto dal presente Regolamento vigono lo Statuto Nazionale e il regolamento nazionale UISP.

Aree di intervento
Tutte le attività con finalità promozionali/competitive sportive. Le attività dovranno essere aperte a tutte le tipologie di cani (senza distinzione di peso, razza, età, ecc.). L'attività dovrà essere intesa come un momento ludico/motorio dedicato al benessere del binomio, dove la capacità di relazione e il rispetto delle diverse alterità sono in primo piano. L'accesso non dovrà essere discriminato dalle tipologie di razza e età. Il settore sportivo dovrà anche comprendere il binomio cane-disabilità.

Adesione all' UISP
Le persone fisiche e le Associazioni e Società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei princìpi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria
La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP
I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli
Nella stesura dei calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.
Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione
Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati UISP, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione
E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.
Il giudice controlla la regolarità del tesseramento verificando il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.

TITOLO II – ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'

Calendario ufficiale
Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'UISP sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web UISP-coni a tutti i livelli.

Campionati
Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive di ambito agonistico e non agonistico, che possono articolarsi in più fasi e prevedere l'accesso a eventuali finali regionali/nazionali. I campionati possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale. Le modalità di accesso sono indicate nelle rispettive "norme di partecipazione".

Trofei
Sono definiti Trofei le manifestazioni sportive di ambito agonistico e non agonistico e che non prevedono l'accesso a fasi finali di livello successivo. I trofei possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e sono organizzati dalla SdA, anche in collaborazione con le Asd/società sportive affiliate. Ai trofei possono partecipare le associazioni indipendentemente dall'acquisizione di meriti sportivi. Le modalità di accesso sono indicate nelle rispettive "norme di partecipazione".

Raduni
Manifestazione di carattere generale per la diffusione della cultura cinofila e di sviluppo della cinofilia; divulgazione dei principi culturali cinofili sul benessere e corretto impiego del cane. Sono organizzati dalla SdA, anche in collaborazione con le Asd/società sportive affiliate. Ai trofei possono partecipare le associazioni indipendentemente dall'acquisizione di meriti sportivi. Le modalità di accesso sono indicate nelle rispettive "norme di partecipazione".

Manifestazioni
Sono classificate Manifestazioni le attività che si svolgono su un numero variabile di prove scelte tra le specificità svolte dalla SdA. Possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale. Possono essere organizzate dalla SdA nazionale, regionale, territoriale.

Regolamentazione delle manifestazioni sportive
Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni sopra descritte, a qualsiasi livello, devono essere indicate nelle Norme di partecipazione.

Autorizzazioni allo svolgimento di manifestazioni
Le manifestazioni organizzate, anche quelle in collaborazione con Asd/società affiliate alla UISP, le stesse sono soggette al rilascio di preventiva "autorizzazione" (nulla osta) da parte delle SdA competente per livello.
La richiesta di autorizzazione deve essere formalizzata al livello competente almeno 10 giorni prima dell'inizio della manifestazione e deve contenere:

- il programma della manifestazione con evidenziato il giorno, la data, l'orario, la località, e l'impianto sportivo di svolgimento di ciascuna gara.
- Il nominativo ed i riferimenti del responsabile della manifestazione;
- Se presente, l'elenco dei nominativi che compongono il "comitato organizzatore".

La SdA competente ha facoltà di richiedere all'organizzazione tutte le variazioni ritenute opportune e, in caso di mancata accettazione delle stesse non autorizza la disputa della manifestazione.
La SdA Nazionale, e le SdA del livello competente, possono negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.
Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione, da parte della SdA nazionale, e SdA dei livelli competenti, è subordinato:

- all'impegno, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto UISP
- del presente Regolamento e regolamenti di specificità
- eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla competente SdA UISP o dai suoi Organi Regionali/Territoriali.
Per l'utilizzo del marchio UISP è necessario fare riferimento al Regolamento nazionale di comunicazione e identità visiva
E' necessario:

- fare in modo che il luogo in cui verrà ospitata la manifestazione sia il più accogliente possibile;
- per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata sistemazione dei cani partecipanti (adeguata sistemazione per la notte, aree di sgambo etc). La presenza di un servizio di pronto soccorso (ambulanza) è condizione indispensabile per dare inizio alle prove; ove questo si debba assentare, la prova deve venire interrotta sino al suo ritorno. E' inoltre indispensabile la presenza di assistenza medica;

Indispensabile l'assistenza veterinaria.
Ove possibile è preferibile il cronometraggio con fotocellula.

Le manifestazioni regionali, interregionali, provinciali si svolgono su un numero variabile di prove, scelte tra le specificità incluse nel regolamento generale.
La scelta, le date delle prove e i criteri di classifiche per ogni specificità, vengono stabiliti dalla commissione attività di pari livello salvo parere contrario della commissione attività nazionale.
Nessuna manifestazione di campionato può venir disputata con modalità diverse da quanto stabilito dal Regolamento Tecnico Nazionale UISP.
I membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano alle manifestazioni che si svolgano senza l'approvazione UISP sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste.

Norme di partecipazione
Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano le singole manifestazioni.
Devono indicare:
- le modalità e i termini per l'iscrizione;
- la tempistica di svolgimento della manifestazione;
- la formula di svolgimento;
- le eventuali limitazioni per la partecipazione relativi alle singole manifestazioni;
- qualsiasi altra informazione la SdA, del livello competente, ritenga opportuno pubblicare.

Le norme di partecipazione entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione sul sito web della SdA nazionale, regionale territoriale, che le ha emanate e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla stessa SdA mediante la pubblicazione delle integrazioni/modifiche in apposito comunicato ufficiale.

Comunicato ufficiale
Il Comunicato ufficiale è l'organo d'informazione nel quale devono essere pubblicate tutte le informazioni inerenti alla manifestazioni emanate dalle SdA di ogni livello.
La conoscenza del comunicato ufficiale deve essere garantita a tutte le Associazioni partecipanti all'attività tramite:
- la pubblicazione dello stesso sul sito web della SdA del livello competente;
- l'invio direttamente alle associazione o società sportiva tramite mail, fax, etc.

Caratteristiche delle manifestazioni
Le caratteristiche delle manifestazioni, che si devono svolgere in tutte le forme previste dal presente regolamento, sono le seguenti:
a) Nazionali
b) Regionali
c) Territoriali

Calendario delle gare
I calendari relativi alle manifestazioni sono stabiliti dalla SdA di competenza.
Nel programma saranno specificati i giorni stabiliti per l'effettuazione delle prove, il previsto ordine di svolgimento delle stesse, il tipo di categorie. Sarà inoltre specificato se il campo di gara sia con fondo di sabbia, in erba o pfu; indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.
Nessun programma può essere pubblicizzato prima della sua approvazione da parte della competente SdA UISP. Dopo l'avvenuta approvazione, nessuna modifica potrà essere apportata al programma (fatto salvo casi di forza maggiore).
E' ammesso, per particolari esigenze organizzative connesse alla migliore riuscita della manifestazione, variare il previsto ordine di svolgimento delle gare, dopo averne ottenuta l'approvazione dal Presidente di Giuria.

Classificazione manifestazioni
Le manifestazioni si dividono in:
- manifestazioni sociali
- manifestazioni didattiche, formative o di crescita
- manifestazioni sportive

Nessuna prova può risultare valida per la manifestazione qualora i partecipanti siano meno di tre (N.03): in tal caso può essere disputata solo come evento didattico, formativo o di crescita fanno ovviamente eccezione le categorie di qualificazione disputate all'interno di una medesima prova ad es. categoria regionale e provinciale purché il numero complessivo di partecipanti alla prova superi i tre.

Giuria

La giuria delle manifestazioni a qualsiasi livello deve essere obbligatoriamente composta da Giudici iscritti alla specifica sezione dell'Albo Nazionale per la specialità disputate; ogni deroga a questa regola deve essere approvata dalla commissione attività nazionale. I Giudici delle prove di campionato vengono designati (sentita la loro disponibilità e con almeno sette giorni di anticipo sulla data stabilita.
I giudici, per tutta la durata della manifestazione, devono indossare un abbigliamento decoroso (dove possibile indossare camicia e giacca). Sono vietati pantaloni corti, canottiere, sandali e ciabatte.
I Giudici non hanno vincoli territoriali; è consigliabile l'utilizzazione di Giudici interni alla provincia o regione di svolgimento della prova al fine di un abbattimento dei costi dell'organizzazione dell'evento stesso.
I giudici non possono giudicare alcuna prova di campionato al quale partecipano come atleti. I giudici non possono essere gli organizzatori responsabili della prova che giudicano.
I giudici devono conservare la propria imparzialità anche di fronte a cani e conduttori che per le più varie ragioni provochino in loro sentimento di parzialità, e per le specialità con discrezionalità di giudizio non possono essere proprietari (o parenti prossimi di proprietari) di cani in gara, nè allenatori di cani e ne operatori/educatori di cani e conduttori in gara.
Il giudice è l'unica autorità competente nell'ambito della singola prova e l'unica autorità a cui spetti di approvare i risultati e stilare le classifiche. Il giudice deve approvare il personale di segreteria della prova e i commissari di campo o farli sostituire se inadeguati, ed è tenuto ad operare la propria firma sui fogli dei risultati e delle classifiche.
Il giudice chiamato a giudicare una prova deve, prima che essa inizi e visto il regolamento, ispezionare e approvare il campo gara, il campo prova e le attrezzature da utilizzare nei suddetti anche dal punto di vista della sicurezza richiedendone la modifica, la sostituzione o l'eliminazione ove lo ritenga necessario. Nessuna prova può iniziare senza l'approvazione del giudice.
Il giudice o il presidente di giuria, ove previsto, dovrà inviare alla UISP SdA Nazionale il verbale sull'andamento dello svolgimento della manifestazione.
Ove una giuria sia composta da più giudici, essi devono scegliere tra sé un Presidente della giuria, che è responsabile del collegio giudicante (firme, decisioni, reclami ecc.) e cui spetta la parola definitiva in merito agli eventuali conflitti che potessero sorgere. Quando le competenze dei giudici si sovrappongono, essi possono decidere di giudicare collegialmente oppure di dividere fra se le singole specialità. In caso di conflitto insanabile all'interno di una giuria, questo deve essere risolto di fronte alla commissione attività nazionale, o alla presenza di un delegato della stessa, e i risultati della gara potranno essere modificati dalla sentenza definitiva.

Abilitazione dei conduttori di cani partecipanti

Nessun conduttore può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della tessera UISP per l'anno in corso rilasciata dalla UISP per il tramite dei Comitati Regionali/Territoriali. I conduttori hanno l'obbligo di esibire la tessera UISP attraverso il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea posseduta qualora richiesto dal Presidente di Giuria, dalla Giuria o dalla Segreteria della manifestazione.

Conduttori paralimpici

I conduttori paralimpici potranno partecipare alle manifestazioni previa esibizione della certificazione medica.
Tali conduttori potranno utilizzare gli aiuti ausiliari previsti.

Requisiti dei conduttori

I conduttori devono avere i seguenti requisiti:

- età: vedi regolamento di disciplina.
- essere in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP

Le iscrizioni alle manifestazioni dei conduttori Junior e Youth debbono essere effettuate con il consenso di chi ne fa le veci. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età.
Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni, i conduttori Junior, Youth devono essere assistiti da un Educatore alle Attività Cinofile il quale li deve accompagnare in gara; qualora sia impossibilitato potrà delegare altra persona con appropriata qualifica.
Gli atleti possono venir divisi in categorie a seconda dell'età, dell'esperienza e altre caratteristiche (età del cane, razza, etc.): tali categorie saranno definite nei singoli regolamenti di specificità.

Libretto sanitario

I cani per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del libretto sanitario e devono essere in regola con il piano vaccinale.
E' fatto obbligo alla Giuria, tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti libretti, i cani partecipanti ad un concorso; tale identificazione può essere fatta con l'assistenza del Veterinario di servizio.

Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti.
Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto sanitario comprovante l'iscrizione del cane in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cane ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

Iscrizioni e partecipazioni
Nessun conduttore e nessun cane possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti.
Le iscrizioni devono essere inviate a mezzo fax e/o via posta elettronica. Alle iscrizioni devono essere allegati fotocopia a perdere del libretto sanitario.
Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del conduttore, numero e tipo tessera UISP valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e conduttore intendano partecipare.
Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate da relativa documentazione, saranno ritenute nulle.
In tutte le manifestazioni riconosciute, non potrà mai, nei limiti stabiliti dal programma, essere rifiutata l'iscrizione di un cane con documentazione regolare o impedita la partecipazione di un concorrente munito di tessera UISP non soggetto a sanzioni disciplinari
In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cani "fuori classifica".
L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.
I cani "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premio finale. Hanno comunque l'obbligo di iscrizione in base al regolamento.

Quote iscrizioni
La quota d'iscrizione alle manifestazioni sarà fissata in accordo con la SdA UISP del rispettivo livello.
Nessun rimborso della quota d'iscrizione è dovuto per il ritiro delle iscrizioni.

Termini di iscrizione
E' facoltà accettare iscrizioni fino alle ore 11.00 del giorno precedente l'inizio della manifestazione.
Eventuali disdette dovranno pervenire entro 5 giorni dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere il 50% delle quote di iscrizione e di quanto per servizi accessori eventualmente richiesti.
Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della sua prova.

Campo di gara
Le gare possono svolgersi all'aperto o su campo al coperto, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e ben delimitato ed in regola con tutte le autorizzazioni previste dalle leggi in vigore.
(v. regolamento di disciplina)

Campi di prova
Il campo di prova deve essere su un terreno piano, ben livellato e ben delimitato ed in regola con tutte le autorizzazioni previste dalle leggi in vigore; a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le gare.
Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cani in lavoro non disturbino il concorrente in gara.
Nei campi di prova dovranno essere attuate le stesse regole valide per il campo gara.
(v. regolamento di disciplina)

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

Sono proibiti
Tutto ciò che può ledere alla salute e al benessere psico-fisico del cane; pena la squalifica immediata e denuncia alle autorità competenti.
(v. regolamento di disciplina)

Crudeltà
Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni come da leggi in materia benessere animale in vigore.

E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei cani, ovvero causarne sofferenza.
Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un cane esausto e l'uso di strumenti coercitivi.
Ciò potrà essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della manifestazione ed è passibile di sanzione.
Le crudeltà potranno essere, denunciate alle autorità competenti.

Frodi
La partecipazione di un concorrente o di un cane ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cani, comporta la squalifica del cane e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione.

Doping
L'uso di sostanze non ammesse, costituenti doping, debitamente constatato dal veterinario di servizio o risultato da un eventuale esame di laboratorio, comporta la squalifica del cane e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione, nonché la comunicazione immediata alle autorità competenti. Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una manifestazione, le condizioni di un cane rendano necessaria la somministrazione di un medicinale di qualsiasi natura, il responsabile del cane dovrà fare richiesta al veterinario di servizio della manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere, insieme al veterinario, se autorizzare o meno la partecipazione del cane alle categorie del concorso.
E' obbligatori mettere a disposizione, in area tranquilla non accessibile al pubblico, un tavolo con due sedie al riparo dalla pioggia da adibire alle attività relative al controllo antidoping.
Per ogni indicazione e specifica si rinvia al REGOLAMENTO VETERINARIO in vigore (sezione Anti-doping).

Norme Sportive Antidoping Umano
Il doping è contrario ai principi di lealtà e correttezza nelle competizioni sportive, ai valori culturali dello sport, alla sua funzione di valorizzazione delle naturali potenzialità fisiche e delle qualità morali degli Atleti.
Con il termine doping si intende il verificarsi di una o più violazioni previste dal Regolamento dell'attività antidoping.
Per ogni indicazione e specifica si rinvia alle Norme Sportive Antidoping.

Controlli Antidoping
L'UISP, oltre all'impegno per garantire il diritto allo sport per tutti i cittadini, e in questo caso anche di tutti i cani, ritiene altrettanto doveroso garantirlo pulito. Di conseguenza, contrastare ogni forma di inquinamento farmacologico e di doping nello sport, anche quello amatoriale, è stato e sarà sempre uno degli obiettivi prioritari dell'associazione.
Il controllo anti-doping ha lo scopo di perseguire chi vuol modificare le proprie performance fisiche e le performance dei cani, più o meno intenzionalmente.
Sarà cura della competente SdA UISP o del livello competente, sollecitare la presenza a sorpresa dei controlli antidoping alle manifestazioni.

Sanzioni
I concorrenti ed i responsabili dei cani che, o personalmente o per l'azione di loro diretti dipendenti si rendessero colpevoli di infrazione al presente Regolamento o che tenessero un contegno scorretto nei confronti della Giuria, dei Presidenti di Giuria, dei Membri dell'Organizzazione o che non si adeguassero alle disposizioni emanate o che commettessero scorrettezze sportive o di qualunque genere che potessero turbare o pregiudicare il buon andamento della manifestazione sono passibili delle sanzioni in base alle normative di legge vigenti.
Sono passibili di sanzione gli aiuti di compiacenza esterni e gli atti di crudeltà.
Al Presidente di Giuria ed dalle Giurie compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:
- avvertimento;
- esclusione (squalifica) del concorrente e/o del cane da una prova o da più o da tutte le prove della manifestazione.

I provvedimenti dei Presidenti di Giuria e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Squalifica

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cane, l'esclusione dalla manifestazione.
L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.
In particolare sono causa di squalifica:

1. la partecipazione ad una manifestazione senza essere in possesso della tessera UISP per l'anno in corso;
2. l'esercitare i cani sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3. le frodi;
4. il doping;
5. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
6. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione;
7. atti di crudeltà e forme di coercizione verso il cane.

Reclami
Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo.
Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante.
Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale.
Per tutto ciò non contemplato nel presente regolamento valgono le regole dello Statuto e dei regolamenti nazionali UISP e le regole dei regolamenti di specificità UISP.

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina
Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina

ATTIVITA' EQUESTRI

VOLTEGGIO
Le prove di volteggio, le manifestazioni possono essere svolte solamente presso le Associazioni e Società Sportive affiliate UISP.
Sono ammessi a partecipare i cavalieri in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN e da quanto previsto nelle norme di partecipazione.

REQUISITI DEI VOLTEGGIATORI
Le squadre possono essere miste per età e composte da maschi e femmine. I componenti delle squadra dovranno avere un ruolo sia nella parte a terra sia in quella a cavallo.
Categorie **BRONZO**: cavalieri con la Categoria di qualifica **bronzo** che non partecipino a campionati agonistici di volteggio di altro genere, ma solo a campionati per categorie ludico addestrative. Requisiti richiesti per la categoria Bronzo: almeno tre mesi di pratica della disciplina.
Categoria **ARGENTO**: cavalieri con **la** Categoria di qualifica **argento** che possono fare parte anche di altri campionati per categorie agonistiche e non agonistiche. Requisiti richiesti per la categoria argento: almeno 1 anno di pratica sportiva della disciplina.
I volteggiatori minorenni devono essere assistiti da un tecnico/educatore alle Attività equestri o, in loro assenza altra persona specificamente delegata, con appropriata qualifica.

ABILITAZIONE DEI TECNICI
I tecnici che presenteranno le squadre devono avere qualifiche adeguate e attinenti alle attività equestri e al volteggio. Saranno loro i responsabili della performance della squadra valuteranno le condizioni di sicurezza di cui sopra e la adeguata preparazione dei volteggiatori e dei cavalli.

PASSAPORTO CAVALLI
I cavalli per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del passaporto segnaletico UNIRE o libretto rilasciato dall'APA. E' fatto obbligo alla Giuria, tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti certificati e passaporti, i cavalli partecipanti ad una manifestazione; tale identificazione può essere fatta con l'assistenza del Veterinario di servizio. Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti. Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto segnaletico, comprovante l'iscrizione del cavallo in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cavallo ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

MANIFESTAZIONI
Sarà specificato se il campo di gara sia con fondo di sabbia, pfu, o in erba, indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova. ordine di svolgimento delle gare, dopo averne ottenuta

CENTRI OSPITANTI LE PROVE/INCONTRI O TROFEI
I centri ospitanti le manifestazioni devono avere le seguenti caratteristiche:
- Campi adeguati alla performance di volteggio: fondo di materiale idoneo possono svolgersi all'aperto o al chiuso, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e ben delimitato. Le dimensioni del rettangolo minimo di 10mx10.
- Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente durante la manifestazione.
- Almeno 3 cavalli adatti e preparati per il volteggio a secondo delle categorie presenti, da mettere eventualmente a disposizione delle squadre ospitate.
- Presenza di almeno 1 cavalli finti.
- Spazi idonei per accogliere le famiglie durante la prova, servizi igienici, etc.

Si possono prevedere manifestazioni anche in centri equestri che offriranno la sola ospitalità: sarà cura delle varie ASD partecipanti portare il proprio cavallo, materiale, e cavalli finti.

REGOLAMENTO DI VALUTAZIONE DELLE PROVE DI VOLTEGGIO UISP
La prova consiste in una performance della durata da 5 a 10 minuti che includa una esibizione di volteggio con una coreografia di costumi e delle performance a terra (ginnastica, danza, o altro) senza l'uso del cavallo.
La parte del volteggio prevede l'esecuzione di esercizi liberi al passo con un massimo di 1 volteggiatori. Le entrate saranno con aiuto da terra. L'uso di attrezzi sul cavallo durante l'esecuzione del volteggio è ammessa solo se si tratta di materiali leggeri che non rechino danno o impedimento nei movimenti al cavallo e ai volteggiatori in particolare in caso di cadute. Stessa valutazione per l'uso di costumi e accessori.
La parte senza l'uso del cavallo dovrà integrarsi con la parte di volteggio, il giudice deve vedere una assonanza tra le due parti e questa sarà un elemento nella valutazione dell'artistico. Se la performance viene fatta con il cavallo fuori scena ci sarà una larga possibilità di azione, viceversa se il cavallo fa parte della scena anche se non porterà dei volteggiatori bisognerà valutare in primo luogo la sicurezza nella scelta di attrezzi e materiali eventualmente utilizzati. Questo elemento verrà valutato dal giudice. Se una squadra sceglie questa impostazione sarà cura del tecnico accompagnatore comunicare i dettagli della performance.
Nella performance verranno assegnate **cinque votazioni**:
il voto artistico, voto tecnico, voto cavallo, voto di impressione generale, voto per la coreografia e l'integrazione con il volteggio.
La difficoltà non verrà valutata a nessun livello.
I voti andranno da 4 a 10. Sono previsti i decimali. 4 insufficiente, 5 sufficiente, 6 soddisfacente, 7 buono, 9 molto buono, 10 eccellente.

il voto di artistico riguarderà**:**
varietà degli esercizi, equilibrata partecipazione dei componenti delle squadre (senza uso eccessivo di uno o due volteggiatori), varietà degli esercizi in relazione al cavallo e alla direzione del movimento, uso equilibrato dello spazio utilizzato nel cavallo (dorso, collo, groppa), transizioni morbide e movimenti in armonia con il cavallo, interpretazione della musica, espressività, abbigliamento e movimenti in armonia con la musica, creatività e originalità.

il voto tecnico riguarderà:
tecnica/ meccanica, forma del movimento, sicurezza ed equilibrio controllo del corpo, scioltezza, continuità ampiezza estensione del movimento, considerazione del cavallo.

il voto di impressione generale riguarderà

presentazione della squadra saluto, abbigliamento e comportamento della squadra bardatura del cavallo, longeur (corretto uso degli aiuti, contatto e affiatamento con il cavallo buona posizione, fermo nel circolo).

voto del cavallo:
fluidità dell'andatura, attenzione obbedienza, circolo perfetto.

Il voto finale verrà dato dalla media dei 4 voti e dalla detrazione delle cadute.
Ogni cavallo potrà fare un massimo di 6 entrate.

voto di insieme per la coreografia e integrazione con la parte di volteggio.
Sono previste detrazioni di 0,5 punti per ogni caduta

SCHEDA VALUTAZIONE TROFEO UISP

ASSOCIAZIONE/SOC. Sportiva _____
Longeur: _____
Aiuto Longeur: _____
Cavallo: _____
Nome volteggiatori

____1_____
_____1_____
_____3_____
_____4_____
_____5_____
_____6_____
_____7_____
_____8_____

VOTO ARTISTICO Note:	
VOTO TECNICO Note	
VOTO CAVALLO Note	
VOTO IMPRESSIONE GENERALE Note	
VOTAZIONE FINALE COMPLESSIVA	
CADUTE 0,5 ____ _____ _____ _____ SOMMA PER CADUTE	
VOTAZIONE FINALE COMPLESSIVA CON DETRAZIONI PER CADUTE	
VOTO COREOGRAFIA E INTEGRAZIONE CON IL VOLTEGGIO	
VOTAZIONE FINALE COMPLESSIVA /5	

Firma Giudice Volteggio
Firma Giudice per la coreografia

BARDATURE
SONO PROIBITI Tutto ciò che può ledere alla salute e al benessere psico-fisico del cavallo; pena la squalifica

immediata e denuncia alle autorità competenti. la martingala con forchetta, qualsiasi tipo di redini speciali tutti i mezzi ausiliari fissate all'imboccatura, sia nel campo prova e campo gara, le rosette, capezzine allacciate strette, ogni tipo di fasce o stinchiere, paraglomi ed ogni tipo di paraocchi. In casi eccezionali il Presidente di Giuria può autorizzare, se richiesto, l'uso della cuffia antimosche.

BARDATURA IN CAMPO GARA

La bardatura del cavallo in campo di gara deve essere la seguente :

- Testiera con capezzina e imboccatura liscia con non più di due punti di snodo. Le rosette sono permesse (vedi tavole 1 e 1 in appendice)
- Due redini fisse con o senza anello di gomma.
- Nelle categorie agonistiche con Test Libero al passo è possibile allungare le redini fisse tra Test Obbligatorio e Test Libero.
- Per le Categorie Ludico/addestrative sono ammesse le redini Phillis.
- Fascione da Volteggio con sottofascione e sottopancia. Sotto il sottopancia, per proteggere la pelle, può essere usata una imbottitura di protezione o un rivestimento. Il fascione ha due solide maniglie (la forma delle maniglie non è regolamentata), due staffe laterali, una per parte. Tra le due maniglie rigide e ammessa una piccola maniglia morbida in cuoio (maniglia ausiliaria).
- Longia e frusta da longia. La longia può essere attaccata solamente all'anello interno del filetto (non sopra la testa del cavallo o all'anello esterno del filetto) oppure al capezzone.
- Fasce o stinchiere sono opzionali.
- La cuffia è ammessa
- Il Capezzone da longia è ammesso con o senza imboccatura
- Il fascione e il pad possono essere cambiati tra un Test e l'altro quando questi sono in entrate separate.
- Ammesso un gel.

E obbligatorio il copertino o pad che deve essere fatto da materiale che si adatti alla schiena del cavallo e riduca gli impatti da parte del Volteggiatore. Il copertino o pad, le cui dimensioni possono essere controllate dal Commissario al Campo Prova e/o da un Giudice in qualsiasi momento, sul cavallo, deve avere le seguenti dimensioni:

- Max 80 cm dal bordo posteriore del fascione indietro verso la schiena
- Max 30 cm dal bordo anteriore del fascione in avanti verso il collo
- Max 90 cm da parte a parte dal punto più basso al punto più basso
- Se controllato sul cavallo, la tolleranza ammessa non deve superare i 3 cm , es. 93 cm
- Max 3 cm di spessore inclusa la copertura
- Lunghezza totale massima 110 cm, con non più di 30 cm davanti al fascione

Il Commissario al Campo Prova è autorizzato a controllare l'imboccatura di qualunque Cavallo appena uscito dal Campo Gara e qualunque infrazione al regolamento comporta l'eliminazione immediata; il controllo delle imboccature deve esser fatto con molta cautela, in quanto alcuni.

SANZIONI

Generalità

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, o personalmente o per l'azione di loro diretti dipendenti si rendessero colpevoli di infrazione al presente Regolamento o che tenessero un contegno scorretto nei confronti della Giuria, dei Presidenti di Giuria, dei Membri dell'organizzazione o che non si adeguassero alle disposizioni emanate o che commettessero scorrettezze sportive o di qualunque genere che potessero turbare o pregiudicare il buon andamento della manifestazione sono passibili delle sanzioni in base alle normative di legge vigenti.

Sono passibili di sanzione gli aiuti di compiacenza esterni e gli atti di crudeltà. Al Presidente di Giuria ed dalle Giurie compete l'applicazione delle seguenti sanzioni: 1) avvertimento; 1) esclusione (squalifica) del concorrente e/o del cavallo da una prova o da più o da tutte le prove della manifestazione. I provvedimenti dei Presidenti di Giuria e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

SQUALIFICA

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.

In particolare sono causa di squalifica:

1. la partecipazione a un concorso senza essere in possesso della Categoria di qualifica a montare UISP per l'anno in corso;
1. l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3. le frodi;
4. il doping;
5. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;

6. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare riuscita della manifestazione.

RECLAMI
Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo. Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante. Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale.

SALTO OSTACOLI

ABILITAZIONE DEI CAVALIERI/AMAZZONI
Tutti i concorrenti devono essere in possesso con le norme di tesseramento approvate dal CN. I concorrenti sono divisi in base alle licenze a montare ed eventualmente alle fasce di età indicate nel Regolamento Attività.

PASSAPORTO CAVALLI
I cavalli per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del passaporto segnaletico UNIRE o libretto rilasciato dall'APA. E' fatto obbligo alla Giuria, eventualmente tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti certificati e passaporti, i cavalli partecipanti ad un concorso. Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti. Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto segnaletico, comprovante l'iscrizione del cavallo in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cavallo ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

PARTECIPAZIONE
Le manifestazioni possono essere svolte solamente presso i centri affiliati UISP.
La partecipazione alle prove di salto ostacoli è riservata a cavalli con bardatura di tipo inglese (selle dotate di cuscini e non di sporgenze rigide e imboccature di qualsiasi materiale(metallo, plastica, cuoio, gomma) che devono essere impiegate nel loro stato originale di produzione ed a cavalieri con stivali o ghette di colore nero o marrone , pantaloni di equitazione bianchi o di diverso colore , giacca di equitazione nera o di diverso colore, giubbotto di associazione di diversi colori , Cap regolamentare omologato.
E' vietato l'uso di: martingala fissa; paraocchi; redini di ritorno; tiranti in gomma.
Per tutti i concorrenti l'uso del cap (allacciato)è obbligatorio oltre che in campo gara anche in campo prova durante i salti.
In qualsiasi caso il concorrente che prende visione del percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali (o ghette).
Norma generale In caso di particolari condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria può autorizzare l'uso di impermeabile o di soprabito da indossarsi sopra la tenuta regolamentare. Nel periodo estivo il Presidente di Giuria può autorizzare i concorrenti ad effettuare la ricognizione del percorso e/o la gara senza indossare la giacca. In tali casi, però è fatto obbligo ai concorrenti stessi di indossare polo bianca.
E' ammessa la presenza di accompagnatori tecnici in campo gara per la revisione del percorso. Per gli accompagnatori tecnici è obbligatorio un corretto abbigliamento.

GIURIA
La Giuria è nominata dal SdA competente sentito Comitato Organizzatore ed ha il compito di giudicare tecnicamente le prove e di formulare le classifiche conformemente alle prescrizioni delle norme regolamentari vigenti assumendo le decisioni.
La Giuria ha facoltà di avvalersi, per specifiche attribuzioni, di Commissari (agli ostacoli, al campo prova, alla partenza, alle scuderie, etc.).
Essa inoltre:
a) agisce di propria iniziativa, senza attendere eventuali reclami, in tutti quei casi ove risultino errori o irregolarità di svolgimento delle gare;

b) si assicura circa l'identità dei cavalli (coadiuvato dall'eventuale Veterinario di Servizio) e dei cavalieri in campo;
c) esclude dalle gare quei cavalli che, sentito eventualmente il parere del veterinario di servizio, appaiono in condizioni tali da non poter sopportare le prove o che presentino ferite non rimarginate ed appariscenti.
d) effettua la ricognizione del percorso prima dell'inizio della categoria.

Nella tribuna o, comunque, nel recinto riservato alla Giuria, possono soltanto permanere, oltre ai Giudici, il personale dei Servizi indispensabili al funzionamento della Giuria stessa. La Giuria rimane in carica per l'intera durata della manifestazione.
La sostituzione di membri della Giuria nel corso dello svolgimento di ogni singola categoria di concorso è ammessa soltanto in casi di forza maggiore. Tale sostituzione, così come quella che si dovesse rendere necessaria prima dell'inizio di ciascuna prova, dovrà essere effettuata con altri membri eventualmente già designati dal Comitato Organizzatore del concorso ed in mancanza con elementi designati, al momento, dallo stesso Comitato, d'intesa con il Presidente di Giuria. Nelle eventuali sostituzioni dovrà, comunque, essere osservato quanto disposto circa la composizione delle Giurie.

GIUDICE DI CAMPO DI PROVA
Ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento dell'attività nel campo di prova secondo le prescrizioni per lo stesso previste. Ha l'obbligo di segnalare al Giudice di gara tutte le eventuali inosservanze, da parte di concorrenti, delle norme che regolano la suddetta attività.

SEGRETERIA
Ha il compito di provvedere, alle dirette dipendenze della Giuria, durante lo svolgimento delle gare, alla stesura degli atti riguardanti lo svolgimento dell'intera manifestazione.

SPEAKER
E' il porta voce della Giuria ed opera alle dirette dipendenze della Giuria stessa.

ASSISTENZA SANITARIA
I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica. I predetti Comitati dovranno incaricare un medico, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica ove tale attrezzatura non esistesse presso il campo di gara.
I Comitati, potranno inoltre prevedere la presenza di ambulanza con barella. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzatore possa avvalersi di altro medico e/o di altra ambulanza. I concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del concorso qualora venissero giudicati non idonei dal medico di servizio. L'assistenza è intesa come intervento d'urgenza.

ASSISTENZA VETERINARIA
I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire la reperibilità di un servizio di assistenza veterinaria

MASCALCIA
I Comitati Organizzatori di concorso hanno l'obbligo di garantire la reperibilità di un servizio di mascalcia. Tale servizio deve essere inteso come intervento di urgenza, altre prestazioni dovranno essere considerate interventi professionali.

CATEGORIE CAVALIERI
Categoria Bronzo : cavalieri con la Categoria di qualifica Bronzo: ostacoli di altezza non superiore a cm. 80.
Categoria Argento: cavalieri con la Categoria di qualifica Argento: percorso con salti di altezza min di cm 80 e max di cm 115.
Categoria Oro: cavalieri con la Categoria di qualifica Oro: percorso composto con salti di altezza min di cm 115 e altezza max di cm 135.
Categoria Platino/Elite: cavalieri la Categoria di qualifica Platino/elite: percorso composto con salti di altezza min di cm 135 e larghezza max di cm 150.

NUMERO MASSIMO DI PERCORSI CONSENTITI
La partecipazione è riservata ai cavalli di età non inferiore ai 4 anni.
Ogni cavallo/pony potrà effettuare, per ogni giornata di gara:
- massimo di **4 percorsi** con cavalieri in possesso di **licenza bronzo**
- massimo di **3 percorsi** per cavalieri in possesso di licenze **argento/oro**, stessa regola (massimo 3 percorsi) si applica se partecipa a categorie con cavalieri in possesso di licenze bronzo e argento/oro.

FORMULE DI GARA

Categoria di precisione

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di facile esecuzione, deve essere stabilito un "tempo massimo" il cui superamento causa la squalifica del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria di stile

Il percorso di ogni singolo concorrente viene valutato con un punteggio che tiene conto della presentazione alla giuria, comportamento del binomio su ogni singolo ostacolo, cadenza, regolarità, indipendenza degli aiuti, avvicinamento e corretta parabola del cavallo, assetto e uso corretto degli aiuti del cavaliere.
Per approfondimenti si rimanda al regolamento specifico della categoria.

Categoria a tempo

Deve essere stabilito un "tempo dato" il cui superamento causa penalità; 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi. Un "tempo massimo" il cui superamento è causa di eliminazione. Un "tempo minimo" il cui concorrente che rimane al di sotto di tale tempo incorre nella eliminazione. Per la redazione della classifica. A parità di penalità, si valuta il minor tempo impiegato, sopra il tempo minimo. Possibilità di ex-equo.

Categoria a barrage

Tutti i concorrenti effettuano un primo percorso; il secondo percorso viene disputato dai binomi che hanno totalizzato 0 penalità o parità di penalità su un percorso differente per numero e scelta degli ostacoli.
I concorrenti vengono classificati in base al tempo ed alle penalità del secondo percorso. Possibilità di ex-aequo.
E' a discrezione della giuria, sulla base del numero dei concorrenti, ammettere in seconda manches i primi 1/3 dei concorrenti in classifica o tutti salvo gli eliminati e i ritirati. Devono essere stabiliti per ciascun percorso un "tempo dato" e un "tempo massimo", il cui superamento causa, nel primo caso, penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi e, nel secondo caso l'eliminazione del concorrente.
I percorsi del barrage sono soggetti alle stesse norme che regolano i percorsi iniziali e possono aver luogo su un percorso che preveda due ostacoli singoli diversi. Tali ostacoli devono essere indicati nel grafico del percorso.
L'ordine di successione degli ostacoli può essere variato soltanto nel caso che gli ostacoli vengano ridotti di numero.
Secondo quanto previsto dal programma generale, i barrages possono essere effettuati con tutti o parte degli ostacoli rialzati ed allargati e su percorso intero o ridotto; l'altezza degli ostacoli non può essere di dimensioni superiori a 10 cm. (altezza e larghezza) di quella prevista nel percorso base.
Il numero degli ostacoli non potrà comunque mai essere inferiore a sei.
La composizione ed il tipo degli ostacoli non possono essere modificati (così pure la distanza tra gli elementi di una gabbia o di una doppia), ma è consentito di sopprimere degli elementi di una gabbia.
Gli ostacoli non facenti parte dei barrages dovranno essere sbarrati.
Gli ostacoli di un barrage devono essere preventivamente indicati sul grafico del percorso, così pure la velocità richiesta, la lunghezza del percorso, il tempo massimo ed il tempo limite.
Nel barrage, l'ordine di partenza può essere variato.

Categoria a fasi consecutive

Il percorso di gara è diviso in due fasi, la prima parte è composta da un numero totale di ostacoli previsto dalla giuria, se il concorrente arriva senza penalità all'ultimo ostacolo della prima fase, continua nella seconda fase dove saranno previsti, sempre a discrezione della giuria, altri ostacoli. Per la classifica, a parità di penalità nella seconda fase, si valuta il minor tempo impiegato.

Categoria a due manches

In questa categoria il concorrente deve disputare con lo stesso cavallo due percorsi, identici o differenti, di altezza variabile per tipologia di categorie di altezza.
Tutti i concorrenti effettuano un primo percorso; il secondo percorso viene disputato dai binomi che hanno totalizzato 0 penalità o parità di penalità. E' a discrezione della giuria, sulla base del numero dei concorrenti, ammettere in seconda manches i primi 1/3 dei concorrenti in classifica o tutti salvo gli eliminati e i ritirati. Devono essere stabiliti per ciascun percorso un "tempo dato" il cui superamento causa nel primo caso penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi e un "tempo massimo" il cui superamento è causa di eliminazione. I concorrenti vengono classificati in base alla somma delle penalità dei due percorsi. Possibilità di ex-aequo.

Categoria a libera scelta del percorso

In questa categoria il concorrente deve saltare tutti gli ostacoli del percorso nell'ordine che preferisce, ma verrà eliminato se salta 1 volte lo stesso ostacolo o se ne dimentica uno. Devono essere stabiliti un "tempo dato" e un "tempo massimo", il cui superamento causa nel primo caso penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi, nel secondo la eliminazione del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria andata e ritorno
In questa categoria il concorrente deve disputare con lo stesso cavallo due volte lo stesso percorso, la prima volta nell'ordine dal primo all'ultimo, quindi in ordine inverso. Devono essere stabiliti un "tempo dato" e un "tempo massimo", il cui superamento causa nel primo caso penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi; nel secondo la eliminazione del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

DICHIARAZIONE DI PARTENZA

Termini e Modalità
Per la partecipazione ad ogni singola categoria i cavalieri hanno l'obbligo di dare la dichiarazione di partenza, mediante iscrizione su apposita scheda (disponibile on line o cartacea) a ciò predisposta, senza la quale l'iscrizione è considerata nulla.
Dal giorno prima dell'inizio del concorso le Segreterie responsabili della regolarità e validità delle iscrizioni, dovranno predisporre appositi elenchi per le categorie di tutte le giornate della manifestazione, in cui siano riportati i cavalieri così come da domanda di iscrizione.
E' fatto obbligo ai cavalieri di dare firma di adesione alla categoria o di eventuale modifica. Tali firme, per il 1° giorno di gara, devono essere date almeno 1 ora prima dall'inizio di ciascuna categoria.
Le Segreterie sono obbligate a predisporre e pubblicizzare gli ordini di partenza per ciascuna categoria almeno mezz'ora prima dell'inizio della stessa.

Ordini di Partenza
L'ordine di partenza dei cavalli è stabilito per sorteggio. Tale sorteggio dovrà essere fatto una sola volta prima dell'inizio del concorso.

CAMPO DI GARA
Il Campo di Gara è uno spazio recintato e chiuso destinato dall'Organizzazione allo svolgimento delle categorie del Concorso. Le dimensioni e la natura del terreno degli stessi devono essere tali da non compromettere l'integrità fisica dei cavalli e lo svolgimento tecnico della manifestazione programmata.
Il campo di gara deve essere recintato con un qualsiasi sistema (staccionata, transenne, siepi naturali) di altezza dal terreno di almeno 1 metro quando risulta l'unico elemento di separazione con il pubblico.
Durante la gara, quando il cavallo è in campo, tutte le entrate e le uscite, così come tutti i possibili varchi, devono essere chiusi. La chiusura del campo gara può essere costituita anche da un apposito corridoio che consenta l'accesso in campo lateralmente anziché con accesso diretto come nelle chiusure tradizionali. La porzione di campo che costituisce il corridoio deve essere considerato campo gara.
Possibilmente tra ostacoli e recinzione perimetrale deve essere lasciato uno spazio perché il cavallo vi possa passare alle tre andature.
E' proibito ai concorrenti, sotto pena di squalifica, per tutta la durata del concorso, esercitare i loro cavalli sul campo di gara. Tale disposizione può essere derogata per particolari condizioni tecniche, in base a provvedimenti assunti dalla Giuria in accordo con il Comitato Organizzatore.

CAMPO DI PROVA
Il campo prova è uno spazio recintato destinato dalla Organizzazione all'esercizio dei cavalli partecipanti alle gare; la responsabilità della sua funzionalità è di competenza del Direttore di Campo. Per il lavoro dei cavalli i concorrenti potranno utilizzare esclusivamente i campi prova negli orari stabiliti dalla Giuria (in accordo con il Comitato Organizzatore) secondo le norme del presente Regolamento.
Le dimensioni e la natura del terreno del Campo Prova devono essere tali da non compromettere l'integrità fisica dei cavalli, nonché garantire un uso adeguato e rispondente alle finalità previste. Ove necessario, il numero dei concorrenti, ammessi al lavoro preparatorio nei Campi di Prova, sarà limitato proporzionalmente alle dimensioni dei Campi stessi. Compete al Presidente di Giuria determinare tale numero ed assicurare, mediante l'opera dell'apposito Commissario/Giudice, il regolare avvicendarsi dei concorrenti nel numero fissato e nella successione stabilita dall'ordine di partenza.

Salvo prescrizioni particolari della Giuria è permesso lavorare i cavalli in Campo Prova da due ore prima dell'inizio della prima categoria a un'ora dopo la fine dell'ultima categoria della giornata. Salvo gli orari prima detti, il Campo Prova deve essere considerato chiuso. L'ingresso al Campo Prova è limitato strettamente alle persone addette ai lavori nel numero massimo di una per ogni binomio e con le limitazioni eventualmente previste dal presente Regolamento.
Dal giorno precedente quello d'inizio delle gare e per l'intera durata del concorso, è obbligatorio l'uso del cap da parte di chiunque monti a cavallo nei campi di prova effettuando dei salti.
In Campo Prova è proibito lavorare i cavalli alla corda salvo che, ove le dimensioni lo consentano, nello stesso sia predisposta un'apposita area opportunamente delimitata.
E' obbligatorio "chiamare l'ostacolo", osservare il proprio turno nell'apprestarsi all'utilizzo degli ostacoli (in funzione dell'ingresso in campo gara).
In Campo Prova devono essere disposti almeno due ostacoli (uno dritto ed uno largo), inquadrati dalle prescritte bandiere, rossa a destra e bianca a sinistra, che definiscano e regolino la direzione dei salti. In sostituzione delle bandiere possono essere dipinte le estremità dei ripari in vernice bianca e rossa così che la punta dei ripari/candelieri indichi la direzione del salto.
Ove le dimensioni del Campo lo consentano, a giudizio della Giuria, potranno essere collocati più ostacoli ed eventualmente una combinazione. Non si possono saltare ostacoli di dimensioni superiori di 10 cm. (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria in programma che si sta svolgendo e comunque non superiore i cm. 160 di altezza e cm 180 di larghezza.
Per le categorie riservate 4, 5, 6, 7 anni la dimensione massima è quella prevista per la relativa categoria senza la possibilità di incrementare tale altezza di 10 cm. (altezza e/o larghezza). Non è autorizzato il salto di un ostacolo costituito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm. 120. E' vietato l'uso di barriere monocolore. E' vietato l'uso, per la costruzione di ostacoli, di materiale diverso da quello messo a disposizione dall'Ente Organizzatore, e comunque di materiale che non sia a disposizione di tutti i Concorrenti fino dall'inizio di ogni singola prova e sino al termine della stessa.
E' vietato appoggiare sulle barriere o elementi dell'ostacolo in Campo Prova coperte, giacche ed altro. Gli ostacoli o parte di essi non possono mai essere tenuti a mano. Le estremità delle barriere devono poggiare completa-mente sui supporti. Se appoggiate sul bordo del supporto, è autorizzato solo quello dalla parte in cui il cavallo si riceve. E', inoltre, vietato saltare ostacoli larghi alla rovescia, e comunque, ostacoli di costruzione difforme da quella normalmente impiegata in gara.
E' consentito saltare, nei Campi Prova, ostacoli i cui elementi che lo determinano, non siano paralleli alla linea del terreno, purché tali ostacoli abbiano le seguenti caratteristiche:

- altezza degli estremi delle barriere non superiori a m. 1,20
- fronte dell'ostacolo non inferiore a m 3,50
- possibilità delle singole barriere di cadere indipendentemente.

Si possono utilizzare ostacoli larghi costituiti da una croce (davanti) e da una barriera orizzontale (dietro), purché tale barriera sia posta ad una altezza di almeno 20 cm superiore al punto di incrocio.
Barriere di invito possono essere collocate a terra davanti ad ostacoli verticali ad una distanza non superiore a m. 1,00 dagli ostacoli stessi.
Nei casi in cui siano collocati più di due ostacoli, una sola barriera a terra davanti ad un ostacolo (verticale) può essere collocata ad una distanza non inferiore a m. 2,50 dall'ostacolo stesso. L'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria cui il binomio è iscritto e comunque massima di m. 1,20. Una barriera a terra può essere posizionata anche dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a mt. 3,00. Può inoltre essere prevista una sola barriera a terra posizionata dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a m. 3,00 e l'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria in cui il binomio è iscritto, e comunque non superiore a m. 1,20 L'inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o cavaliere.

GRAFICO DEL PERCORSO

Il grafico del percorso, contenente tutte le indicazioni necessarie, deve essere affisso, a cura del Direttore di Campo, in modo visibile, nelle prossimità del campo di prova o di gara, almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria. Una copia deve essere consegnata alla Giuria e alla Segreteria.
Il grafico dovrà riportare: gli ostacoli progressivamente numerati, con l'indicazione di gabbie, doppie gabbie e di quelli per eventuali barrages; le combinazioni da considerare chiuse o parzialmente chiuse; le linee di partenza e di arrivo; gli eventuali passaggi obbligati, la lunghezza del percorso, la velocità richiesta; il tempo massimo ed il tempo limite; la tabella usata per il computo degli errori. Quando il grafico non precisi il tracciato (con una linea continua), il cavaliere è libero di passare dove meglio crede, purché superi gli ostacoli secondo la direzione e la progressione indicate dal loro numero. Quando invece il tracciato è indicato con una linea continua, il cavaliere dovrà seguire il percorso attenendosi strettamente alla linea tracciata lasciando gli ostacoli, le aiuole o qualunque altro elemento esistente sul campo, segnalati sul grafico (anche se non fanno parte del percorso) dalla parte per ciascuno indicata.

Una volta esposto, il grafico non può essere modificato se non con l'autorizzazione della Giuria. La Giuria dovrà a sua volta preavvisare i concorrenti delle variazioni apportate e far modificare i grafici esposti.
I concorrenti hanno il dovere di consultare il grafico definitivo prima di entrare in campo ed hanno comunque l'obbligo di attenersi a tutte le indicazioni in esso contenute anche nei casi di eventuali divergenze con gli elementi indicativi in campo, dovute ad errori od omissioni, sugli ostacoli o sul percorso (numeri, bandiere ecc.).

BANDIERE

Uso e piazzamento

Bandiere, con aste in legno o plastica, interamente bianche e interamente rosse sulle due facce devono essere usate per stabilire:
a) la linea di partenza;
b) i limiti degli ostacoli;
c) i passaggi obbligati;
d) la linea di arrivo.
Le bandiere devono essere disposte in modo che il cavaliere abbia sempre alla sua sinistra le bianche e alla sua destra le rosse. Il passare tra esse è obbligatorio. Le bandiere devono essere collocate ai limiti che definiscono l'eventuale parte errorabile dell'ostacolo. Se un concorrente sorpassa le bandiere di cui ai sopraccitati punti c) e/o d) dalla parte errata, deve tornare indietro e passarle dalla parte giusta. Così facendo gli sarà computato un errore di percorso rettificato. Se non rettifica, sarà eliminato.

Abbattimento

L'abbattimento di una bandiera, dovunque sia posizionata, non comporta alcuna penalità. Se una bandiera delimitante un ostacolo, un passaggio obbligato o il traguardo di arrivo è stata abbattuta a seguito di un rifiuto o scarto o a causa di circostanze impreviste (nel caso del traguardo di arrivo senza averlo superato), la bandierina non deve essere riposizionata; il concorrente deve continuare il suo percorso e l'ostacolo/passaggio obbligato sarà giudicato come se la bandierina fosse al suo posto. La bandiera deve essere rimessa a posto prima che sia data la partenza al concorrente successivo. Nel caso, però, in cui a seguito di un rifiuto o scarto o a causa di circostanze impreviste sia abbattuta una bandiera che delimita la "Riviera" od un "ostacolo naturale", il percorso deve essere interrotto con il suono della campana ed il cronometro arrestato. Il concorrente sarà penalizzato di 6 secondi. Egli dovrà ripartire al suono della campana dopo che la bandiera sarà stata rimessa al suo posto. Il tempo ripartirà nel momento in cui il cavallo stacca gli anteriori da terra per affrontare il salto.

OSTACOLI

Generalità

Gli ostacoli sono formati da elementi (pilieri o ripari) laterali e da un fronte stabile delimitato dalle bandierine. Gli elementi laterali esterni dal fronte saltabile devono essere solidi. Il fronte saltabile deve essere costituito da elementi che, all'urto da parte del cavallo, devono cadere.
Gli ostacoli devono avere, per la loro forma e il loro fronte, caratteristiche tali da impegnare i cavalli al salto e devono essere il più possibile variati. Devono, essi stessi e gli elementi che li compongono, poter essere abbattuti ed essere né troppo leggeri, tali da cadere al minimo urto, né troppo pesanti, tali da causare la caduta dei cavalli.
La loro resistenza all'urto deve essere il più possibile la stessa per tutti gli ostacoli del percorso.
Quelli non facenti parte del percorso devono essere sbarrati.
La riviera non può superare mt. 4,50 di larghezza, invito compreso. I supporti od ogni altro sistema di appoggio utilizzati per sostenere le estremità delle barriere non possono mai essere tali da impedire la caduta delle barriere e devono consentire che le medesime possano su di essi ruotare. E' fatto obbligo, in tutti i concorsi, utilizzare i supporti in plastica. Tali supporti devono essere utilizzati per sostenere la barriera di uscita di un ostacolo "largo" e anche per il secondo elemento di una triplice. La responsabilità dell'uso dei supporti di Sicurezza è del Direttore di Campo. Tale obbligo è valido anche per il campo prova. Il supporto deve avere una profondità fra i 18 ed i 25 mm. Nei casi di cancelli, tavole, speciali barriere od altri particolari elementi di ostacoli, tali supporti possono essere quasi o completamente piatti. Il fronte di ogni ostacolo è sempre delimitato da bandiere regolamentari: interamente rosse a destra e interamente bianche a sinistra.
Gli ostacoli non devono, per materiale e/o difettosa costruzione, essere antisportivi, cioè tali da poter produrre danni al cavallo e/o al concorrente.

Ostacolo dritto

Un ostacolo è considerato dritto, quando tutti gli elementi che lo compongono sono situati su un solo piano verticale dalla parte affrontata dal cavallo nel salto. Non si considerano altro piano verticale gli elementi di invito purché poggino a terra.

Ostacolo largo
E' considerato largo un ostacolo quando i suoi elementi sono situati su più piani verticali, in modo tale cioè che il cavallo per superarlo debba compiere un salto sia in altezza che in larghezza.

Riviera
La riviera è un ostacolo di estensione costituito da uno specchio d'acqua che non deve avere alcun ostacolo né davanti, né in mezzo, né oltre lo stesso specchio d'acqua. Può soltanto essere preceduta, sul bordo della partenza, da un invito basso posizionato sul terreno (siepe, muretto, cancellino, elementi decorativi o barriera); detti elementi non possono, anche se inclinati, avere un'altezza superiore a 50 cm. dal piano del terreno. Tali elementi devono essere inclusi nella misurazione totale della larghezza. La larghezza della riviera, che deve essere al minimo 2.50 mt. e massimo 4.50 mt., è sempre delimitata da un nastro o da un listello di legno bianchi o colorati a seconda del tipo di terreno (sabbia bianca, nastro rosso, giallo, arancio), di circa 6-8 cm., sistemati sul bordo di arrivo a filo dell'acqua, eventualmente ricoperti da plastilina. Il fronte della riviera deve misurare almeno 5 mt.. Un nastro o listello di legno possono essere sistemati sul bordo di partenza, a meno che non vi sia un invito che di per sé ne determini il limite. Quello che segna il bordo di arrivo deve essere sistemato al limite dell'acqua. Un tappeto di gomma o di cocco deve essere posizionato sul fondo della riviera e può oltrepassare il nastro del bordo di arrivo (al massimo 20 cm.). La parte eccedente deve avere lo stesso colore del terreno. Se la riviera è delimitata da due listelli, uno sul bordo di partenza e l'altro sul bordo di arrivo, anche l'errore sul solo listello di partenza comporta penalizzazione.
La riviera deve essere esattamente inquadrata da quattro bandiere sempre bianche a sinistra e rosse a destra. Nella ricezione le bandiere devono essere di materiale che si piega in caso di urto da parte del cavallo.
Se il cavallo tocca, ricevendosi, il listello bianco o mette un piede nell'acqua non costituisce errore.

Fosso
Può essere mobile o fisso, con o senza acqua e può essere preceduto, sormontato o seguito da un ostacolo. Un tappeto di gomma o di cocco deve essere sistemato sul fondo del fosso qualora tale fondo sia costruito in cemento. Non può superare la larghezza di mt. 2.

Ostacoli combinati (gabbie)
Un ostacolo combinato (gabbia, doppia gabbia, etc.), si compone di due, tre o più elementi (salti) distanti tra loro non meno di 7 mt e non più di 12 mt, misurati tra le facce interne.
Negli ostacoli combinati (gabbie) ogni ostacolo componente l'insieme, deve essere saltato separatamente e consecutivamente senza girare attorno ad alcun elemento. Un ostacolo costruito a triplice potrà essere utilizzato esclusivamente come primo elemento di una combinazione. Quando fra gli elementi di un ostacolo combinato si verifichi una disobbedienza il concorrente è obbligato, sotto pena di eliminazione, a riaffrontare tutti gli elementi che costituiscono l'ostacolo anche se precedentemente superati, a meno che non si tratti di ostacoli chiusi.
Tutte le penalità riportate in ciascun salto (compresi i salti eventualmente ripetuti) sono conteggiate separatamente e vengono sommate le une alle altre

Banchine e talus
Le banchine, i talus ed i salti in dislivello in genere, guarniti o meno di ostacoli di qualunque forma e quale che sia il loro fronte di direzione, debbono essere considerati come gabbie (semplici, doppie, triple, ecc.) purché gli ostacoli o dislivelli da saltare non siano fra loro ad una distanza superiore a 12 metri .Ciascun elemento dell'ostacolo deve essere superato separatamente, così come separatamente sono computati gli eventuali errori. Fa eccezione la banchina, non munita di ostacoli o guarnita con una sola barriera, che può essere superata con unico salto senza che ciò costituisca errore. Se banchine e talus non sono considerati come ostacoli chiusi, il cavaliere - in caso di disobbedienza fra un ostacolo e l'altro - è tenuto a comportarsi come prescritto per le gabbie (semplici, doppie, triple). Se invece sono considerati come ostacoli completamente chiusi, il cavaliere è tenuto, sotto pena di eliminazione, a continuare comunque il suo percorso in avanti senza uscire e senza ripetere gli elementi superati.

Ostacolo alternativo
Può essere previsto un ostacolo alternativo ad altro facente parte del percorso, purché espressamente indicato come tale sul grafico del percorso stesso ed abbia la doppia numerazione nel caso di doppie bandiere. In caso di disobbedienza su uno dei due ostacoli alternativi, il Concorrente non è obbligato a saltare l'ostacolo sul quale ha commesso la stessa, ma è libero di saltare eventualmente l'altro.

Lunghezza e misurazione
Si definisce percorso il tracciato che un concorrente deve seguire sul terreno per effettuare una determinata prova. Il percorso ha inizio dal momento in cui il Concorrente passa la linea di partenza, nel senso indicato

dalle bandiere, o alla fine del conto alla rovescia dei 45" dal suono della campana dato per segnalare la partenza, e finisce nel momento in cui, dopo aver saltato l'ultimo ostacolo, viene attraversata la linea di arrivo, sempre nel senso indicato dalle bandiere.
La lunghezza deve essere calcolata con approssimazione di pochi metri e tenendo conto, specialmente nelle curve, della percorrenza media seguita da un cavallo ad iniziare dalla linea di partenza sino alla linea di arrivo, passando per il centro degli ostacoli.

Linea di partenza e di arrivo
La linea di partenza e la linea di arrivo non devono essere a meno di 6 metri, ed a più di 15 dal primo ostacolo e dall'ultimo ostacolo. Queste due linee, di partenza e di arrivo, devono essere contrassegnate con una bandiera interamente rossa a destra e con una bandiera interamente bianca a sinistra, tra le quali è obbligatorio passare per iniziare e per terminare il percorso.

TEMPI E VELOCITÀ

Tempo del percorso
Il tempo di un percorso è quello impiegato da un concorrente per effettuare quel percorso.
Il tempo viene calcolato, a mezzo di cronometro, dal momento in cui il cavallo, montato, passa la linea di partenza nel senso indicato dalle bandiere o alla fine del conto alla rovescia dei 45" dal suono della campana dato per segnalare la partenza, al momento in cui il concorrente, a cavallo, taglia la linea di arrivo nel senso sempre indicato dalle bandiere e dopo aver saltato l'ultimo ostacolo (salvo che in speciali categorie).
Nelle prove nelle quali il concorrente è tenuto a saltare il maggior numero di ostacoli in un tempo prefissato, questo non potrà mai superare i 90".

Tempo massimo
Il tempo massimo di un percorso è quello stabilito in base alla lunghezza del percorso stesso ed alla velocità prevista.
Esso deve essere obbligatoriamente indicato sul grafico del percorso.
Il superamento del tempo massimo è eventualmente penalizzato secondo le prescrizioni che regolano il genere della prova.
La formula per il calcolo del tempo massimo è la seguente: TM=Dx60/V
dove TM è il Tempo Massimo, D la distanza in metri e V la velocità in metri al minuto. Il risultato dell'operazione deve essere arrotondato per eccesso.

Tempo limite
Il tempo limite, che deve obbligatoriamente figurare sul grafico del percorso, è il doppio del tempo massimo.
Il superamento del tempo limite comporta l'eliminazione.

Cronometraggio
Il cronometraggio, sia che venga effettuato a mano da cronometristi muniti di cronometro, sia con apparecchiature elettroniche, deve essere eseguito al decimo di secondo o, se le apparecchiature lo consentono, al centesimo di secondo.
Nel caso di cronometraggio con apparecchi elettronici, i cronometristi devono sempre essere muniti ed avvalersi anche di un cronometro manuale di controllo.

Interruzione e correzione del tempo
Se un ostacolo o una bandiera in caso di riviera od ostacoli naturali vengono abbattuti o spostati a seguito di una disobbedienza, il cronometro sarà immediatamente arrestato ed il concorrente, avvertito con il suono della campana, dovrà arrestarsi sino al momento in cui un nuovo suono della campana lo autorizzerà a riprendere il percorso. La possibilità di riprendere il percorso interrotto deve obbligatoriamente essere segnalata alla Giuria dal Direttore di Campo o da un Commissario. Per quanto sopra il concorrente verrà penalizzato per un rifiuto e 6 secondi di correzione di tempo saranno aggiunti al tempo impiegato dallo stesso per portare a termine il proprio percorso.
Il tempo ripartirà nel momento in cui il cavallo stacca gli anteriori da terra per affrontare il salto.
In caso di circostanze impreviste nel momento in cui il concorrente si avvicina per affrontare un ostacolo (ostacolo non rimesso a posto, elemento di ostacolo, riparo abbattuti, pericolo in campo o qualsiasi altra causa che impediscono al cavallo di saltare un ostacolo) il segnale della campana dovrà indicare al concorrente che deve fermarsi. Quando il concorrente si ferma il cronometro sarà arrestato. Al segnale della campana indicante

che tutto è a posto per riprendere il percorso, il cronometro sarà rimesso in marcia dal punto in cui lo stesso è stato fermato. In questo caso non verrà applicata la penalizzazione dei 6 secondi. Il concorrente, che non si è arrestato, malgrado il suono della campana, può essere eliminato a giudizio della Giuria; la discrezionalità dell'eliminazione dipende esclusivamente dal fatto che il concorrente potrebbe non aver sentito il suono della campana. Se il concorrente non è eliminato rimarranno validi i risultati conseguititi agli ostacoli affrontati successivamente all'ordine di fermarsi.
Durante il periodo di neutralizzazione del tempo il concorrente è libero dei suoi movimenti fino al segnale della campana, che l'autorizza a ripartire.
Durante il periodo di neutralizzazione del tempo le disobbedienze non sono penalizzate, mentre lo sono le cadute del cavallo o del concorrente. Restano in vigore le prescrizioni che regolano le eliminazioni.

Velocità
Per le categorie di concorso di salto ostacoli le velocità da richiedersi e che dovranno figurare in programma sono le seguenti:
• categorie normali: **300** m. al minuto come minimo o 400 m. al minuto come massimo.
Nel caso di concorsi al chiuso la velocità può essere ridotta di 25 m. al minuto rispetto a quella stabilita.

PRESENTAZIONE DEI CONCORRENTI IN CAMPO
I concorrenti hanno l'obbligo di presentarsi in campo alla chiamata del loro numero nonché entrare ed uscire dal campo stesso a cavallo salvo autorizzazione da parte della Giuria stessa o in caso di incidente durante il percorso.
I concorrenti stessi devono entrare ed uscire dal campo di gara al trotto od al galoppo e, salvo che non sia diversamente disposto, i concorrenti devono, appena entrati in campo, presentarsi direttamente alla Giuria, salutare , se richiesto, dire il loro nome, il nome del loro cavallo e quant'altro venga loro domandato.
Nei concorsi di ogni formula e tipo è obbligatoria la presenza in campo di due binomi sempre seguendo l'ordine di partenza previsto. All'uscita del primo binomio che ha effettuato il percorso, il terzo binomio sarà autorizzato ad entrare in campo e così di seguito.

FRUSTA E SPERONI
In campo gara ed in campo prova è proibito l'uso di frusta, la cui lunghezza superi i 75 cm. ovvero con piombo all'estremità.
In campo prova, esclusivamente per il lavoro in piano, è autorizzato l'uso della frusta lunga da dressage (max 120 cm).
E' proibito l'uso di speroni che possano ferire il cavallo.
E' proibito l'impiego da terra di qualsiasi frusta, ad esclusione di quella utilizzata per il movimento alla corda, ove sia previsto uno spazio riservato.

ERRORI
Generalità
Sono computati come errori agli ostacoli solo quelli commessi nel percorso.
Gli errori sono computati in punti o alla particolare regolamentazione di alcune categorie speciali.
Le transizioni al trotto e al passo sono penalizzate automaticamente dal tempo. Gli arresti sono penalizzati come una disobbedienza.

Ostacolo abbattuto
Un ostacolo è considerato abbattuto quando per causa del cavallo o del concorrente, saltandolo:
a) una o più parti che lo compongono cadono, anche se la caduta viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell'ostacolo;
b) almeno una delle sue estremità non poggia più sul suo supporto.

Toccate, sfiorate e spostamenti in qualunque senso durante il salto non vengano penalizzate.
Un ostacolo urtato nel salto, durante il percorso, e che cade dopo che il concorrente ha oltrepassato la linea di arrivo non determina errore. E' invece, considerato errore l'abbattimento dell'ultimo ostacolo (o se composto da una combinazione dell'ultimo elemento della stessa), anche se l'elemento abbattuto arriva a terra dopo che il concorrente ha tagliato la linea del traguardo di arrivo. Tale norma è applicata anche all'ultimo ostacolo (o se composto da una combinazione dell'ultimo elemento della stessa) della prima fase nella categoria a fasi consecutive.
Se un elemento di un ostacolo, che è stato abbattuto, impedisce al cavallo di saltare un altro ostacolo, deve esser rimosso. Il tempo impiegato a far ciò deve essere dedotto dal tempo totale del percorso. L'interruzione del percorso e la ripresa devono essere segnalati con il suono della Campana.
Quando un ostacolo è composto da più elementi sovrapposti, situati su uno stesso piano verticale, è

penalizzata solo la caduta dell'elemento superiore.
Quando un ostacolo da superare in un solo salto è composto da elementi situati su più piani verticali (oxer, triplice ecc.) la caduta di uno o più elementi conta per un solo errore, qualunque sia il numero degli elementi caduti.
Quando un ostacolo comprende elementi di invito (siepe, muretto, cancello, ecc.), non situati sullo stesso piano verticale di altri elementi ad essi sovrapposti, lo spostamento o la caduta di tali elementi di invito non costituiscono errore sempre che gli elementi stessi poggino direttamente sul terreno.
Nel caso che l'invito sia costituito da muro sormontato da cupoline o cassette situate non sullo stesso piano verticale degli altri sovrastanti elementi mobili dell'ostacolo (barriere, tavole, ecc.), la caduta di dette cupoline o cassette determina errore.
Lo spostamento e la caduta di vasi di fiori o altro utilizzati per ornare l'ostacolo non costituiscono errore.
Il superamento di un ostacolo abbattuto che trovasi in tali situazioni da prima dell'inizio del percorso o comunque per causa non attribuibile al concorrente, non comporta alcuna penalizzazione

Errore alla riviera
Alla riviera deve essere destinato un Giudice e/o Candidato Giudice Nazionale, in quanto il giudizio è inappellabile e non può essere modificato neanche dalla Giuria. Nel caso in cui non sia disponibile un Giudice per tale compito è indispensabile trasformare la riviera in fosso.
Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca il nastro o listello che la delimita con uno o più zoccoli/ferri.
Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca l'acqua con uno o più zoccoli.
Non e' considerato errore alla riviera se il nodello o la stinchiera toccano o lasciano un'impronta sul listello.
Lo spostamento dell'elemento di invito (siepe, muretto, barriera, cancellino o elementi decorativi) non è considerato errore così, pure, non è considerato errore il piede che poggia su tale invito.
Saltare la riviera fra le due bandiere rosse o fra le due bandiere bianche deve considerarsi come uno scarto.
Nel caso che una delle quattro bandiere che delimitano la riviera sia abbattuta o spostata nel salto della riviera stessa, spetta al Giudice a tale ostacolo decidere se trattasi di scarto.

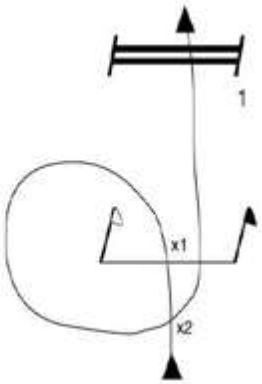
Errore di percorso
Si ha l'errore di percorso quando il concorrente:
• non compie il percorso conformemente al grafico affisso;
• trascuri le indicazioni del grafico indicanti il tracciato da seguire;
• non salti gli ostacoli nell'ordine stabilito;
• salti un ostacolo non facente parte del percorso;

Un errore di percorso rettificabile e non rettificato comporta l'eliminazione.

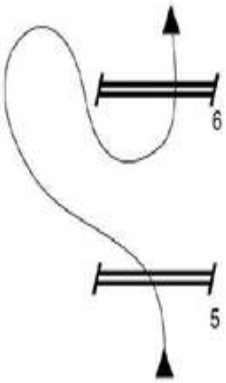
DISOBBEDIENZE
Generalità
Sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali:
• il rifiuto;
• lo scarto;
• la difesa;
• l'arresto;
• la volta.

Non costituisce disobbedienza il fatto di arrivare su un ostacolo di traverso o a zig-zag o con una brusca girata.
Nello svolgimento del percorso è penalizzato recuperare terreno, volontariamente, oltrepassando il prolungamento della linea dell'ostacolo già saltato per affrontare quello successivo, come pure oltrepassare il prolungamento della linea di quest'ultimo e/o effettuare dei circoli attorno all'ostacolo già saltato (Fig. C.7) e/o a quello da saltare (Fig. C.3), salvo che nelle combinazioni (gabbie).
Tagliare una seconda volta la linea di partenza dopo il suono della campana, nella giusta direzione, prima di saltare il primo ostacolo, è considerata disobbedienza (Fig. A.9).

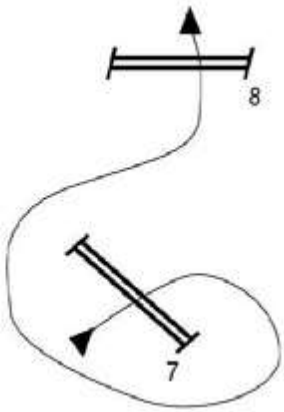
A.9



C.3



C.7



Rifiuto
Si ha il "rifiuto" quando il cavallo si arresta davanti ad un ostacolo che avrebbe dovuto saltare, sia che l'abbia o meno abbattuto o spostato.
L'arresto davanti ad un ostacolo o ad un passaggio obbligato - senza averlo rovesciato e senza che il cavallo abbia rinculato - seguito immediatamente dal salto a piè fermo, non è penalizzato.
Se l'arresto si prolunga o se il cavallo - volontariamente o meno - rincula di un solo passo o comunque riprende terreno, è considerato un "rifiuto" e penalizzato come tale.
Se un cavallo che ha abbattuto l'ostacolo lo passa senza lasciare il tempo di rimetterlo a posto, è eliminato.

Se un cavallo scivola attraverso un ostacolo, sta alla Giuria decidere se gli si debba conteggiare un errore, per il rovesciamento dell'ostacolo, oppure un rifiuto. Nel caso in cui la Giuria decida che si tratta di rifiuto, il concorrente è immediatamente avvertito con il suono della campana ed è obbligato a ritornare sui suoi passi e disporsi per risaltare l'ostacolo (appena questo, sia stato ricostruito). Se invece prosegue e salta un altro ostacolo del percorso, viene eliminato, a meno che ciò avvenga in una combinazione di ostacoli (gabbia, doppia gabbia, ecc.), nel qual caso il salto di un elemento successivo, dopo il suono della campana indicante un rifiuto nell'elemento precedente, non implica l'eliminazione. Il cavaliere deve in questo caso ripetere l'ostacolo per intero e non sarà tenuto conto né dell'elemento saltato in più, né degli errori eventuali in esso commessi.
Se la Giuria decide che non vi sia stato rifiuto, la campana non sarà suonata ed il concorrente dovrà continuare il suo percorso. In tal caso gli verranno attribuite le penalità previste per l'ostacolo abbattuto.

Scarto
Si ha lo scarto:
1) quando il cavallo evita l'ostacolo che deve saltare;
2) quando il cavallo salta l'ostacolo al di fuori delle bandiere che lo inquadrano.

Difesa
La difesa si verifica quando il cavallo cerca di sottrarsi al movimento in avanti (arresto con o senza rinculo, indietreggiare, dietro-front, impennata, ecc.).
Il cavallo che si difende per oltre 20" durante il percorso viene eliminato.

Arresto
Si ha l'arresto quando, durante il percorso, il concorrente, per qualunque motivo, ferma il proprio cavallo, ossia

ne arresta il movimento in avanti.
Non si considera arresto il caso in cui il concorrente fermi il proprio cavallo per segnalare alla Giuria che un ostacolo è abbattuto, mal ricostruito o che esista una qualche causa di impedimento alla prosecuzione del percorso.
Nei casi però di simulata segnalazione o comunque di insussistenza di una delle suddette cause l'arresto è penalizzato come tale.

Volta
Si ha la volta quando il cavallo, tra due ostacoli consecutivi, taglia la traccia del suo cammino percorso fra gli stessi ostacoli ad eccezione di quella o di quelle eseguite per ricondurre il cavallo all'ostacolo dopo il rifiuto o scarto e di quelle conseguenti ad una difesa.
Le volte, comunque fatte in qualsiasi punto del campo, durante il percorso, sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali.

CADUTA
Caduta del concorrente
Vi è caduta del concorrente quando, non essendo il cavallo caduto, si verifica una separazione tra il cavallo ed il concorrente e quest'ultimo abbia toccato il terreno o abbia trovato un appoggio, di qualunque natura esso sia, che gli impedisca di toccare il terreno stesso.

Caduta del cavallo
Il cavallo è considerato caduto allorché la spalla e l'anca toccano il terreno oppure un ostacolo ed il terreno.

Penalizzazione
Nei concorsi di qualsiasi formula, Campionati inclusi, la prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi comporta l'eliminazione.

AIUTI DI COMPIACENZA
Sotto pena di eliminazione, sono vietati gli aiuti di compiacenza. E' considerato tale qualsiasi intervento, sollecitato o no da chiunque promosso, fatto con lo scopo di facilitare il compito del concorrente o di aiutare il suo cavallo nell'affrontare il percorso.
In casi particolari la Giuria può autorizzare il concorrente ad entrare in campo con l'aiuto di un'altra persona.
Non sono considerati aiuti di compiacenza tutti gli aiuti ad un concorrente a terra.
Sono invece considerati aiuti di compiacenza tutti gli interventi a favore di un concorrente in sella durante lo svolgimento di un percorso.
Non sarà, in nessun caso, considerato aiuto di compiacenza porgere ad un concorrente occhiali e/o cap.
A quest'ultimo fine, il percorso si intende iniziato e terminato quando il concorrente ha tagliato rispettivamente la linea di partenza e di arrivo dopo il salto dell'ultimo ostacolo nella giusta direzione.
Ai tecnici degli allievi con licenza bronzo/ argento è consentito entrate in campo durante la gara.

ERRORI e PENALIZZAZIONI
- abbattimento dell'ostacolo: 4 punti penalità
- Disobbedienza/ rifiuto 1° - 4 punti penalità
- Disobbedienza/ Rifiuto 2 - eliminazione
- Caduta del cavaliere –difesa per più di 20 secondi- errore di percorso: eliminazione
- Superamento tempo dato: 1 punto penalità
- Non superare il tempo minimo: eliminazione
- Superamento tempo massimo: eliminazione

ELIMINAZIONI
L'eliminazione comporta il divieto per il concorrente di iniziare o di continuare la prova in corso.
Cause di eliminazione a discrezione della Giuria
• non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;
• entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;
• ricevere aiuti di compiacenza;
• entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
• non fermarsi al suono della campana;
• non indossare la tenuta regolamentare;

• saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile.

Cause di eliminazione automatica applicata dalla Giuria
• saltare in campo un ostacolo prima del suono della campana;
• partire prima che sia dato il segnale della campana e saltare o tentare di saltare il primo ostacolo del percorso;
• superare il tempo limite;
• incorrere in una difesa del cavallo superiore a 20" di seguito durante il percorso;
• impiegare più di 20" a saltare un ostacolo in caso di disobbedienza;
• saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
• nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi
• saltare un ostacolo non nell'ordine indicato;
• saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
• omettere di saltare un ostacolo del percorso;
• saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dalle bandiere;
• saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per causa non ad egli attribuibile, il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione. Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, di farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il tempo necessario per la sistemazione deve essere neutralizzato;
• ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;
• saltare più di due volte un ostacolo facoltativo in campo o saltarlo in senso contrario;
• non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, uno scarto
• non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
• saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato il traguardo di partenza;
• non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
• uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso, così come prima di tagliare il traguardo di partenza senza la autorizzazione della Giuria;
• accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo gli occhiali ed il cap;
• non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
• commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso.
• impiegare più di 45", dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso sia iniziato, per saltare il 1° ostacolo.
• perdere il cap durante il percorso.

Salto facoltativo dopo eliminazione o ritiro
Un concorrente eliminato o ritiratosi durante il percorso è autorizzato, prima di lasciare il campo, ad effettuare un solo tentativo su un ostacolo del percorso nella debita direzione. Sono escluse le combinazioni.
Qualora un concorrente sia stato eliminato per caduta non è autorizzato ad effettuare il salto di prova.

FRODI
La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione.

SQUALIFICA
La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.
In particolare sono causa di squalifica:
1. la partecipazione a un concorso senza essere in possesso della Categoria di qualifica a montare UISP per l'anno in corso;
2. l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3. le frodi;
4. il doping;
5. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
6. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare riuscita della manifestazione.

RECLAMI
Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo. Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante. Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale. Per tutto ciò non contemplato nel presente regolamento valgono le regole espresse nel regolamento di disciplina dressage FEI in vigore.

REGOLAMENTO S.O.
CATEGORIE DI STILE

GENERALITA'
Le Categorie di Stile sono delle gare a giudizio a carattere addestrativo da effettuarsi su un percorso di salto ostacoli opportunamente predisposto, dove vengono valutati lo *STILE* e le CAPACITA' del Cavaliere.
Lo scopo è quello di porre le opportune attenzioni sulle ***basi*** dell'Equitazione, incentivare un maggior lavoro dei cavalli a partire dal lavoro in piano per consentire al Cavaliere di evidenziare le sue capacità equestri e maturare corrette esperienze.
L'oggetto della valutazione in queste categorie è **il Cavaliere**.
Il Cavaliere per poter dare dimostrazione delle sue capacità (sensibilità, tatto equestre, capacità tecniche, efficacia ed eleganza) dovrà presentare un Cavallo idoneo, razionalmente preparato sia in piano che sugli ostacoli.

VALUTAZIONE
In un percorso di stile, vengono presi in considerazione i seguenti aspetti:
1. STATUS
Per *"STATUS"* si intende l'immagine generale che offre il Cavallo.
Elementi di osservazione e valutazione:
• condizione generale del Cavallo;
• pulizia e toelettatura;
• condizione atletica del Cavallo (muscolatura);
• correttezza della bardatura.
NOTE
Nelle Categorie di Stile sono apprezzate le criniere intrecciate in maniera tradizionale. E' apprezzato l'utilizzo di bardature di tipo classico e ben aggiustate (colori neutri).
Il copertino sottosella deve essere bianco, intero o sagomato. E' altresì ammesso il sottosella sagomato di agnellino, bianco o di colore neutro. Copertini di colori diversi influiscono negativamente nella valutazione.
Qualsiasi variazione sulle bardature di tipo classico, è apprezzabile solo se consente un uso degli aiuti semplice e corretto per la migliore espressione dell'intesa del binomio.
Imboccature: libere, come da regolamento S.O..
Protezioni degli arti: come da regolamento S.O..

PRESENTAZIONE
Per la *"PRESENTAZIONE"*, alla chiamata dello speaker, il Cavaliere si deve avvicinare alla Giuria, effettuare un alt e procedere al saluto.
Elementi di osservazione e valutazione:
• tenuta del Cavaliere;
• ingresso, avvicinamento alla Giuria al trotto sollevato (battere la sella) esprimendo energia. Qualità dell'esecuzione: ritmo, decontrazione, contatto;
• preparazione dell'alt attraverso il trotto seduto, gestione dell'alt, saluto;
• modo di riprendere le redini e qualità del contatto; fluidità della transizione
in avanti dopo il saluto; insieme del binomio.
Si consiglia l'uso di capi di abbigliamento di foggia e colori classici.

Nelle gare di stile è previsto l'uso della giacca. In caso di condizioni meteo particolarmente sfavorevoli, il Giudice può autorizzare l'uso della tenuta estiva o dell'impermeabile.
Il Cavaliere si dovrà presentare su chiamata della Giuria, anche se già presente in campo come secondo Cavallo.
Il saluto deve essere eseguito da fermo. Nei casi in cui il Cavaliere non riesca ad ottenere l'immobilità, sarà valutata la sua capacità di gestire il Cavallo il più fermo possibile durante il saluto.

Il saluto deve essere eseguito con un braccio disteso lungo il fianco e con il palmo della mano rivolto verso il Cavallo. Le Amazzoni possono eseguire il saluto secondo tradizione, inchinando leggermente il capo. Le redini devono essere mantenute nella mano opposta a quella che effettua il saluto, assieme all'eventuale frustino (la mano che effettua il saluto, indifferentemente la destra o la sinistra, deve rimanere libera).
Dopo il saluto, il Cavaliere deve impugnare correttamente le redini, stabilire il contatto con la bocca del cavallo ed effettuare una transizione in avanti, dritto, al passo o al trotto, predisponendosi alla partenza al galoppo e al circolo. La giuria darà il segnale di partenza per mezzo della campana.
Il Cavaliere ha a disposizione 45" per effettuare il circolo iniziale al galoppo e per tagliare il traguardo di partenza.

OSTACOLI
Alla voce "*OSTACOLO"*, viene valutata la qualità del salto considerando le capacità del Cavaliere di assistere e seguire il Cavallo su ogni singolo ostacolo o combinazione.
Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:
- battuta (distanza, energia, fluidità, sicurezza e attenzione);

- correttezza della parabola del Cavallo (libertà di incollatura, rotondità);

- capacità del Cavaliere di assistere il Cavallo (uso degli aiuti);

- capacità del Cavaliere di seguire il Cavallo durante tutte le fasi del salto (equilibrio e posizione);

- precisione e sicurezza del salto.

L'avvicinamento deve essere effettuato in *"assetto leggero".*
In linea di principio, il galoppo da lontano deve essere sull'inforcatura; nelle falcate di galoppo precedenti la battuta, il Cavaliere deve inforcarsi maggiormente avvicinandosi alla sella con il busto mantenuto leggermente inclinato in avanti. Leggero e in armonia con il movimento del Cavallo, il Cavaliere può arrivare a *"sedersi in leggerezza"*, vale a dire a poggiare le natiche sulla sella, mantenendo il proprio peso prevalentemente sulle staffe. Per agevolare qualche distanza *"corta"* il busto può arretrare ulteriormente fino ad avvicinarsi alla linea verticale, senza infastidire il Cavallo con il proprio peso.
È di grande importanza la capacità di valutare e riconoscere le distanze durante l'avvicinamento al fine di favorire una buona battuta, nel rispetto del ritmo e delle corrette iniziative del Cavallo.
In battuta il Cavaliere deve rimanere ben inforcato, con il peso prevalentemente sulle staffe e con la gamba in posizione (vicina al sottopancia) che continua a esercitare una certa pressione sul costato. Il movimento del busto in avanti deve attendere lo stacco degli anteriori, senza anticipare.
Durante la fase ascendente della parabola del salto, fino al suo vertice, il busto del Cavaliere deve seguire il movimento dell'incollatura del Cavallo in maniera parallela ad essa, evitando di eccedere e di effettuare movimenti laterali.
Sul vertice della parabola, la linea ideale bocca del Cavallo - mano - gomito tende a spezzarsi, formando un nuovo allineamento che parte sempre dalla bocca del Cavallo, passa attraverso la mano del Cavaliere e termina lungo il braccio (tra il gomito e la spalla).
Le gambe devono rimanere vicine al sottopancia senza scivolare indietro: lo staffile deve risultare perpendicolare al terreno.
Nella fase discendente, il Cavaliere (sempre ben inforcato) con i piedi poggiati sulle staffe, deve rilevare le spalle per agevolare l'equilibrio in ricezione. Durante questa fase la gamba può avanzare arrivando a posizionarsi al sottopancia.
Sul salto la mano del Cavaliere non deve mai contrastare la bocca e il peso del corpo non deve poggiare sulla sella: il Cavallo deve dare l'impressione di saltare liberamente, non costretto o infastidito dal Cavaliere. In un salto di qualità, il dorso e incollatura del Cavallo assumono la forma di un arco sopra I'ostacolo.
Nella ricezione il Cavaliere deve rimanere *"insieme"* al Cavallo e riprendere con naturalezza l'azione di galoppo

POSIZIONE E ASSETTO
La posizione corretta del Cavaliere rappresenta la giusta premessa all'assetto corretto e all'uso corretto ed efficace degli aiuti.
Per *"assetto"* si intende la capacità del Cavaliere di rimanere in equilibrio, di assistere e di seguire i movimenti del Cavallo in buona scioltezza.
Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:
- qualità della posizione del Cavaliere;
- qualità dell'assetto, equilibrio, *"insieme"* Cavallo - Cavaliere;
- posizione e uso degli aiuti.

Per quanto riguarda la posizione, è opportuno tenere a mente come questa dipenda direttamente dalla posizione della gamba e dell'**inforcatura**. La lunghezza degli staffili deve quindi essere appropriata; le staffe devono essere calzate per circa un terzo della lunghezza del piede, fino alla parte più larga.

Come la staffatura, anche la lunghezza delle redini condiziona in maniera determinante il resto della posizione e influisce direttamente sulla possibilità di utilizzare gli aiuti. In linea di principio, le mani devono rimanere davanti alle spalle del cavaliere. La testa, deve rimanere eretta, in estrema scioltezza e con lo sguardo alto in direzione del movimento, a vantaggio dell'equilibrio, del controllo e dell'organizzazione del percorso.

Rispetto al cavallo, le mani devono agire appena sopra e davanti al garrese.
Il Cavaliere deve sempre rimanere in equilibrio, il peso del corpo inteso come aiuto, deve essere usato in accordo con gli altri aiuti (gambe e mani) per il controllo del movimento, senza movimenti scomposti.
Mantenendo un buon insieme con il cavallo, l'assetto può essere:
- "*leggero sull'inforcatura"* con il Cavaliere che galoppa in sospensione sule staffe ripartendo il proprio peso sulle staffe, senza appoggiare le natiche sul seggio della sella e con il busto leggermente inclinato in avanti;
- "*seduto in leggerezza", con* il Cavaliere che si siede leggermente sul seggio della sella, continuando tuttavia a ripartire il proprio peso prevalentemente sulle staffe (con il busto che rimane leggermente inclinato in avanti);
- "*seduto"* (propriamente detto), con il peso ripartito anche sul seggio della sella e il busto più rilevato (ma non oltre la linea verticale).

Se il Cavaliere rimbalza sulla sella per carenza di assetto o per agevolare gli aiuti propulsivi, la valutazione non può essere positiva.
Il Cavaliere deve esprimere in maniera chiara le qualità dell'assetto leggero sull'inforcatura, ove opportuno, quelle dell'assetto seduto in leggerezza e solo eccezionalmente in assetto seduto (se necessario, per riportare il cavallo "davanti alla gamba"). Per quanto sopra, nelle gare di stile non può essere valutato in maniera positiva il galoppo seduto/sull'inforcatura, alternato ad ogni falcata di galoppo.
L'uso corretto degli aiuti e un addestramento razionale devono portare il Cavallo a essere rispondente alle richieste del Cavaliere in un atteggiamento di fattiva collaborazione e partecipazione agli esercizi proposti.

SVOLGIMENTO
Alla voce *"SVOLGIMENTO"* viene valutato il comportamento del binomio durante il percorso, non espressamente compreso alla voce OSTACOLI.
Sono elementi di valutazione:
- modo di prendere il galoppo e di creare i presupposti per un buon percorso, utilizzando un circolo;
- qualità del galoppo (impulso, ritmo, decontrazione, equilibrio e concentrazione);
- tracciato seguito sul terreno (utile ad affrontare gli ostacoli in maniera corretta);
- regolarità della cadenza e del percorso in generale;
- avvicinamento agli ostacoli (energia, equilibrio, fluidità, sicurezza e attenzione delle ultime falcate di galoppo);
- modo di riprendere il percorso dopo gli ostacoli (fluidità, equilibrio, controllo);
- qualità del rapporto con la bocca del Cavallo; controllo del Cavallo;
- modo di riportare il Cavallo alla calma e alla decontrazione alla fine del percorso;
- capacità del Cavaliere di impostare gli avvicinamenti in maniera chiara e sicura;

Il Cavaliere deve effettuare il percorso in *"assetto leggero"* al fine di dirigere il Cavallo con efficacia e per seguirlo in leggerezza. Dovrà quindi essere in grado di galoppare sull'"*inforcatura"* e all'occorrenza, "*seduto in leggerezza"* con naturale semplicità e scioltezza. Montare in avanti, in *assetto leggero* e con le mani basse (appena sopra al garrese), facilita l'*insieme* e consente di ridurre le azioni all'essenziale.
Ad ogni modo, nel corso della prova, dovrà essere evidente la capacità del Cavaliere di galoppare sull'inforcatura, in una buona condizione di equilibrio e controllo del Cavallo.
Solo in qualche caso eccezionale, di difficoltà particolare, il Cavaliere potrà adottare l'assetto "*seduto"* propriamente detto con il busto che arretra per qualche momento oltre la linea verticale.
Gli interventi devono essere eseguiti con tatto e in leggerezza, ridotti all'essenziale. Devono essere chiari ed essere utilizzati con criterio, evitando azioni che possono infastidire il Cavallo: insieme e collaborazione devono risultare sempre evidenti.
L'uso continuo del tallone o dello sperone contro il costato del Cavallo evidenzia un uso poco corretto degli aiuti pertanto deve trovare riscontro negativo nel punteggio e nelle note allegate. Il frustino e gli speroni sono aiuti che devono essere usati in maniera appropriata come stimolo per avanzare, mai con rabbia o violenza.
L'impiego corretto del frustino deve avvenire a rinforzo dell'azione delle gambe, senza violenza, sul costato del Cavallo (dietro la gamba). Questo aiuto utilizzato sulla spalla, può essere accettabile solo se occasionale; non deve essere ripetuto né automatico e non deve influire sulla qualità dell'insieme del binomio.
L'uso della voce può essere occasionale: per rappresentare una forma di comunicazione corretta con il Cavallo, non deve essere ripetuto in maniera sistematica. Non sono ammessi commenti verbali del Cavaliere durante la prova.
I cambiamenti di direzione devono essere effettuati in equilibrio, utilizzando il sostegno delle gambe e di

entrambe le redini, con armonia.
Il Cavallo deve dimostrare di partecipare agli esercizi richiesti rimanendo in una condizione di accettazione dell'imboccatura e degli altri aiuti, vale a dire "alla mano". Questo può avvenire anche con una posizione dell'incollatura più libera e naturale rispetto a quanto richiesto nelle prove di Dressage in cui il Cavallo deve rimanere "nella mano" con l'incollatura in un atteggiamento sostenuto, stabile e rotondo.
Un percorso eseguito con il Cavallo "nella mano" risulta particolarmente apprezzabile a condizione che impulso, collaborazione e la libera espressione sul salto siano sempre garantiti ed evidenti.
Diversamente, Cavalli *"contro la mano"*, *"dietro la mano"*, tesi, insofferenti, o che in qualunque modo si difendono o si sottraggono, rivelano un cattivo addestramento o un uso poco corretto degli aiuti. Tutte queste situazioni devono essere opportunamente sanzionate e segnalate dal giudice.
Le girate devono essere effettuate al galoppo corretto; gli eventuali cambi di galoppo al volo devono essere effettuati rispettando il ritmo e la direzione. Nel caso in cui non sia stato possibile effettuare il cambio, la prosecuzione della girata al galoppo rovescio non costituisce un grave errore. Diversamente, galoppo disunito e galoppo falso sono condizioni molto negative che devono essere corrette da parte del Cavaliere.
Nelle circostanze in cui il Cavallo non si sia ricevuto al galoppo giusto, e che non sia possibile eseguire un cambio al volo, è accettabile che il cambio di galoppo avvenga attraverso il trotto, fino ad altezze 110 cm.
Nelle categorie di stile il tracciato ottimale prevede che gli ostacoli siano affrontati con girate appropriate, non troppo larghe, che consentano almeno tre falcate sulla linea perpendicolare al centro prima dell'ostacolo. Questa direzione deve essere mantenuta anche nella falcata successiva alla ricezione.

	CASI PARTICOLARI	VOTO MASSIMO	CONSEGUENZE	VOTO MASSIMO
A	Assetto pesante; dietro al movimento del cavallo	<6*	Infastidire il cavallo*	<5
B	Non seguire bene il cavallo sul salto con la mano o l'assetto	<6	Disturbare, peggiorare l'azione; in evidente ritardo	<5
C	Precedere (anticipare) o esagerare con l'avanzare del busto sul salto	<6	Disturbare, peggiorare l'azione	<5
D	Posizione scomposta; in particolare delle mani, gomiti o gambe	<6	Disturbare, peggiorare l'azione	<5
E	Guardare a terra o di lato Torsioni del busto	<6	Scarso controllo della posizione o del cavallo	<5
F	Cavallo occasionalmente poco rispondente agli aiuti ("contro la mano", ecc.)	<=5	Molto evidente o più ripetizioni	<5
G	Cavallo poco rispondente agli aiuti; scarsa armonia; piccole ribellioni occasionali; controllo poco efficace	<5	Molto evidente o più ripetizioni	<= 4
H	Assetto instabile	<5	Problemi di equilibrio	< 4
I	Cavalli che sgroppa per ribellione, che calcia o che in altri modi si difende	<=4	Molto evidente o più ripetizioni	<= 3
L	Abbattimenti che compromettono la sicurezza dei salti	<5	Situazioni di evidente pericolo	<= 3
M	Aiuti che disturbano il cavallo anche se involontariamente	<5	Azioni evidenti contro il cavallo	1
N	Bardature vistose Sottosella non regolamentare (colorato)	<=7	Bardature poco appropriate; sottosella particolarmente vistosi che disturbano la visione del binomio	<=6

VALUTAZIONE	DESCRIZIONE
10 – eccellente	- tutti gli aspetti sono eseguiti in maniera eccellente. L'esercizio è di eccellente qualità
9 – molto bene	- tutti gli aspetti sono eseguiti in maniera ottimale. L'esercizio è di ottima qualità - alcuni aspetti sono eccellenti, molti ottimali, ma qualche aspetto è di livello inferiore
8 – bene	- tutti gli aspetti sono eseguiti bene. L'esercizio è di buona qualità - alcuni aspetti sono ottimali, molti buoni (bene), ma qualche aspetto è di livello inferiore
7 – abbastanza bene	- tutti gli aspetti sono eseguiti abbastanza bene. L'esercizio è abbastanza buono - alcuni aspetti sono buoni o ottimali, ma qualche aspetto è solo sufficiente
6 – soddisfacente	- tutti gli aspetti sono soddisfatti. L'esercizio è discreto - alcuni aspetti sono buoni o quasi buoni, ma qualche aspetto è solo sufficiente
5 – sufficiente	- tutti gli aspetti sono sufficienti. L'esercizio è sufficiente - alcuni aspetti sono soddisfacenti, ma qualche aspetto non fondamentale è insufficiente
4 – insufficiente	- tutti gli aspetti sono insufficienti. L'esercizio è insufficiente - alcuni aspetti sono positivi, ma qualche aspetto fondamentale è insufficiente - gli aspetti insufficienti sono maggiori di quelli sufficienti
3 – abbastanza male	- diversi aspetti sono insufficienti. L'esercizio è decisamente insufficiente - gravi errori
2 – male	- si evidenziano problemi di esecuzione o di addestramento che si possono ripercuotere sulla sicurezza del binomio
1 – molto male	- si evidenziano gravi problemi di esecuzione o di addestramento che si ripercuotono sulla sicurezza del binomio o sul benessere del cavallo;

RIABILITAZIONE EQUESTRE

Le Discipline Integrate UISP (riabilitazione equestre) disciplina gli Sport Equestri svolti da soggetti con disabilità intellettiva e/o relazionale, fisica e sensoriale, in categorie integrate con soggetti normodotati.
Il presente regolamento deve essere acquisito da tutte le Associazioni Sportive affiliate UISP che praticano attività equestri con soggetti disabili o con disagio sociale e si applica a tutti i partecipanti alle Categorie Integrate indipendentemente dalla presenza di disabilità e/o disagio sociale.
Nessuna attività né di allenamento né di competizione potrà essere svolta da chiunque non sia in possesso dei prescritti certificati medici in corso di validità.
Obiettivo della disciplina è quello di sviluppare attenzione, motivazione, cooperazione, memorizzazione, benessere psicologico, autostima comunicazione e integrazione sociale attraverso la condivisione e lo scambio.
Per quanto riguarda lo svolgimento delle prove si rimanda alle norme di partecipazione.

REINING

TENUTA DEL CAVALIERE E NORME COMPORTAMENTALI
E' obbligatorio per tutti i cavalieri indossare un appropriato abbigliamento western in gara: camicia a maniche lunghe, cappello western, caschetto protettivo per under 18, stivali e sella western sono obbligatori.
Non indossare l'appropriato abbigliamento western comporterà uno score 0.

CAVALLI
Art. 1 Il cavallo non può fare più di quattro ingressi giornalieri con ingressi intervallati di 30 minuti.
Art. 1 Iscrizione cavalli: in regola con le norme sanitarie in vigore. Ogni cavallo dovrà essere in possesso passaporto (APA o altro). Il Comitato organizzatore (UISP o proprio delegato) ha l'obbligo di controllare almeno il 10% dei passaporti dei cavalli partecipanti.
Art. 3 Equipaggiamento:

a. Specifiche su hackamore: flessibile, intrecciato, in corda, in pelle oppure bosal in corda la cui parte centrale è in corda o cavo flessibile con un diametro massimo di tre quarti di pollice misurato alla guancia, nessun materiale rigido sarà permesso sotto la mascella oppure sulla capezza in connessione con il bosal incurante di quanto sia imbottito o coperto. I bosal in crine di cavallo sono proibiti. Questa regola non s riferisce ai così detti hackamore meccanici che sono illegali.
b. specifiche sui filetti: convenzionale con anelli tondi, a forma di uovo, a forma di D, ma non più grandi di 4 pollici e non più piccoli di 1 pollici. La circonferenza interna dell'anello deve essere libera da redini, barbozzali o tastiera in quanto fornirebbe una leva. L'imboccatura deve essere rotonda, ovale o a forma di uovo, liscia, di metallo senza fili. Può essere intarsiato ma liscio e/o avvolto da materiale o rivestimento non rigido (latex). Le barre devono essere un minimo di 5/16 di pollice di diametro misurati ad un pollice dalla guancia con un graduale rimpicciolimento verso il centro dello snaffle. Il barbozzale in cuoio è optional mentre i barbozzali a catena non sono accettati. Questi requisiti rimangono gli stessi per tutte le classi nelle quali un cavaliere può usare uno snafflebit.
c. Con riferimento a morsi si intende anche l'utilizzo di morsi con barbozzale che hanno un'imboccatura intera o spezzata, con leve che agiscono con effetto leva. Tutti i morsi con barbozzale non devono avere marchingegni meccanici e devono poter essere considerati morsi standard western si intende:
    i. una lunghezza massima delle leve di 8 pollici e mezzo. Le leve del morso possono essere fisse o mobili.
    ii. Per quanto concerne l'imboccatura le barre devono essere rotonde, ovali, a forma di uovo, lisce, di metallo e senza fili da 5/16" di pollice fino a 3/4 di pollice in diametro da misurarsi a 1 pollice dalla guancia. Possono essere intarsiati ma devono essere comunque lisci e/o avvolti con un materiale non rigido (latex) nulla può protendere più di 1/8 di pollice al di sotto della barra dell'imboccatura.
    iii. Il ponte non deve essere più alto di 3 pollici 1/1 con rulli e coperture accettate. Imboccature spezzate (half breeds) e imboccature "spades" sono standard.
    iv. Inclusione di manovra diverso dall'ordine specificato come la situazione in cui il cavallo corre nei cerchi non nell'ordine richiesto ,o percorre la distanza maggiore di ¼ di cerchio nel modo non richiesto (ad esempio quando si richiede di fare un cerchio piccolo e lento seguito da due grandi e veloci e al contrario il cavallo esegue un grande veloce, un piccolo e lento e ancora un grande e veloce, oppure se è richiesto un cerchio grande veloce seguito da un cambio di galoppo per proseguire in un piccolo e lento , invece il cavallo fa un grande e veloce , un cambio di galoppo per proseguire ancora in un grande veloce per una distanza maggiore di ¼ di cerchio).
d. Morsi che creano pressione sulla testa del cavallo (slip e gag bits) e filetti levatori, imboccature "donuts" e "fat polo" non sono accettabili. Con l'utilizzo di morso a barbozzale viene richiesta una fascetta o catena e devono avere almeno mezzo pollice di spessore, appoggiare piatte contro la mascella e libere da fil di ferro e/o torciglioni.
e. Le code possono essere allungate attraverso l'intreccio di crine con crine, non è permesso nessun altro tipo di aggancio applicato direttamente all'osso della coda. È legale applicare code artificiali.

NORME SPECIFICHE

L'ufficiale di gara nella disciplina del Reining è il GIUDICE, formato iscritto all'Albo Formazione Nazionale UISP.

REGOLE PER GIUDICARE

A. GENERALE

Montare un cavallo da Reining non significa solamente guidarlo, ma controllare ogni suo movimento. Il miglior cavallo da Reining deve essere guidato o controllato senza che opponga la minima resistenza. Qualsiasi movimento compiuto dal cavallo di sua iniziativa deve essere considerato mancanza di controllo. Ogni deviazione dal pattern deve essere considerata come una mancanza o perdita temporanea di controllo e quindi penalizza a secondo della gravità della deviazione.

Saranno valutati ed apprezzati dal giudice la fluidità dei movimenti, la finezza, l'attitudine, al velocità e l'autorità nello svolgere le varie manovre, oltre al controllo della velocità fattore che aumenta il grado di difficoltà e lo rende più piacevole a vedersi.

B. PUNTEGGIO

1. Il punteggio varierà da 0 a infinito con 70 che denota uno svolgimento medio del percorso. Ogni manovra è punteggiata con incrementi di mezzo punto con un minimo di -1 ½ fino ad un massimo di +1 ½ con uno score di 0 per una manovra che è corretta ma senza gradi di difficoltà. I punteggi verranno annunciati dopo ogni percorso.

2. Parimerito

Tutti i pari meriti al primo posto dovranno disputare uno spareggio se i concorrenti a pari merito sono concordi a partecipare ad un run off. I concorrenti a pari merito hanno l'opzione alternativa di concordarsi e non disputare il run off ed essere nominati co-champion ma devono determinare il vincitore dei premi (trofeo, coccarde, oggetti ecc.) con il lancio della monetina, il premio in denaro, se previsto verrà invece diviso in parti uguali. Se non sono d'accordo con questa opzione il concorrente che non vuole disputare il run off lascerà il primo posto all'altro. (eccezioni: Freestyle Reining guardare le condizioni per la disputa del run off o Snaffle o Hackamore classes dove il run off non è richiesto per il 1° posto). In caso di parimerito, i cavalieri o un loro rappresentante devono recarsi subito al cancello di entrata al termine della classe e comunicare allo show management se intendono disputare il run off o essere nominati co-champion. Se i cavalieri a parimerito decidono di fare il run off devono essere presenti con i loro cavalli e pronti ad entrare in arena entro 10 minuti, dalla fine della competizione. Se uno dei cavalli a parimerito è entrato fra gli ultimi 5 concorrenti è a discrezione dei giudici e dello show management quantificare il tempo che il cavaliere può aspettare prima di correre per il run off .
Se un pari merito sussiste dopo il run off i concorrenti verranno nominati co-champions ed eventualmente divideranno i soldi del primo e del secondo posto ma determineranno il vincitore dei premi (trofeo, coccarde ecc.) con il lancio della monetina. Il cavallo che non ritornerà a disputare il run off senza che ci sia stato un accordo in tal senso perderà il primo posto e sarà premiato con la cifra del secondo posto relativa al montepremi della gara stessa. Nel caso in cui i concorrenti (un concorrente) non vincessero il run off non potranno ottenere un piazzamento minore della posizione per la quale era a pari merito (per esempio secondo o terzo). Per tutti gli altri pari merito non ci sarà un off e saranno piazzati nelle posizioni per le quali sono arrivati a pari merito (esempio 4-5-6-7 posto). Il premio in denaro per quelle posizioni sarà sommato e diviso in quattro parti uguali.

3. Si avrà un non score (nessun punteggio) nel caso in cui:
   a. venga infranta qualsiasi legge statale o federale riguardante l'esibizione, al cura e la custodia di un cavallo del paese dove viene svolta la gara;
   b. si verifica l'abuso del cavallo in gara oppure sia ovvio che l'abuso è accaduto prima o durante l'esibizione del cavallo in gara; Se il giudice (i) ritiene che colore o altra sostanza siano stati applicati ad un cavallo per nascondere un abuso può chiamare il no score. Eccessivo uso di colore o altra sostanza può risultare in un "no score";
   c. si usino dei finimenti non consentiti, incluso il fil di ferro sui morsi, bosal o barbozzali;
   d. si usino morsi, bosal o barbozzali illegali;
   e. si faccia uso di tack collars, abbassa testa o chiudi bocca;

   f. si faccia uso di frustini o bastoni;
   g. si faccia uso di attrezzatura che altera il movimento o la circolazione del sangue nella coda;
   h. non si scenda da cavallo e non vengano fatti ispezionare il cavallo ed i finimenti al giudice;
   i. in ogni classe approvata il giudice ha al facoltà di richiedere la rimozione o l'alternanza di qualsiasi tipo di equipaggiamento/bardatura che sia pericoloso o, secondo il giudizio, tenda a dare al cavallo un vantaggio ingiusto, o ritiene non essere rispettoso per l'animale;
   j. per mal condotta o mancanza di rispetto da parte del concorrente;
   k. il giudice può richiedere al concorrente di lasciare l'arena in qualsiasi momento mentre è in gara per condizioni rischiose o per indecente esibizione del cavallo o del cavaliere;
   l. le redini chiuse non sono permesse con l'eccezione di redini Romal standard e Macate in classi Snaffle Bit e Bosal dove è permesso l'uso di due mani e nella youth 10 anni dove le redini chiuse sono permesse;
   m. Non è consentito utilizzare alcun tipo di cuffiette: Blue Tooth o apparato elettronico escluse le categorie ParaReining.

4. La coda delle redini in eccesso può essere sistemata con la mano libera in qualsiasi momento, durante l'esecuzione del pattern, è importante effettuare la correzione con la mano libera sempre dietro la mano che guida il cavallo. Ogni tentativo di alterare la lunghezza o la tensione delle redini dall' imboccatura alla mano che tiene le redini, verrà considerata come utilizzo della seconda mano e quindi verrà applicata penalità zero. Inoltre il giudice deve determinare se la mano libera viene utilizzata per incutere timore o per lodare il cavallo, in tal caso verrà applicata penalità 5,con conseguente riduzione nella valutazione della manovra. Quando viene usato il romal, il polso del cavaliere dovrà essere piatto e rilassato. Il pollice dovrà essere sopra le redini e la mano chiusa intorno alle redini stesse. Nessun dito fra le redini è permesso. La mano libera potrà tenere le redini in eccesso del romal ma deve essere rilassata e vi devono esserci almeno 16" di romal tra la mano libera e la mano usata per guidare il cavallo. Se la mano libera che tiene il romal accorcia oppure altera la tensione delle redini sull'imboccatura, il punteggio sarà zero con l'eccezione di quando al cavallo è permesso essere completamente fermo durante l'esecuzione di un pattern.

5. Il punteggio sarà 0 se:
   a. non vi è solo l'indice o il primo dito tra le redini;
   b. si usano due mani (a parte nelle categorie Youth/Senior) oppure se si cambia mano;
   c. si usa il romal in maniera diversa da come specificato al punto 5;
   d. non si completa il pattern come descritto;
   e. si effettuano le manovre non dell'ordine richiesto
   f. si includono manovre non richieste quali, ma non solo:
      i. indietreggiare per più di quattro passi;
      ii. girarsi oltre 90°;
      iii. nei percorsi dove viene richiesto l'ingresso al galoppo, uno stop eseguito prima del primo marker (eccezione: se il cavallo si ferma completamente nel primo quarto di cerchio dopo una partenza al galoppo questo non verrà considerato una inclusione di manovra: verranno applicati due punti di penalità per rottura di andatura);
   g. si riscontrano carenze nei finimenti che ritardano il completamento dei pattern;
   h. il cavallo rifiuta un comando e quindi lo svolgimento del percorso viene ritardato;
   i. il cavallo prende la mano oppure è impossibile guidarlo quindi non si riesce a capire se il concorrente sta effettuando il percorso richiesto;
   j. il cavallo trotta per oltre mezzo cerchio o per più della metà della lunghezza dell'arena;
   k. compie più di 1/4 di spin in più;
   l. si verifica una caduta a terra da parte del cavallo oppure del cavaliere;
   m. la caduta di una redine che viene a contatto con il terreno mentre il cavallo è in movimento;
   n. non indossare abbigliamento western adeguato;
   o. andando o ritornando da un rollback, in un pattern dove è richiesto un run-around, si attraversa la linea centrale.

6. Si applica una penalità di 5 punti quando:
   a. il cavaliere sperona il cavallo davanti al sottopancia;
   b. il cavaliere usa una o l'altra mano per incutere paura al cavallo o per lodarlo;
   c. il cavaliere si tiene alla sella con l'una o l'altra mano.
   d. l'atto di un cavallo che si lascia cadere in ginocchio o sui garretti che non è inteso come caduta poiché la spalla e/o l'anca e o la linea sotto la pancia non hanno toccato il terreno.
   e. il cavallo disubbidisce ciò include calciare, rampare, moderare, sgroppare, impennarsi.
   f. toccare il cavallo con la mano libera .
7. Si applica una penalità di 1 punti quando:
   a. Il cavallo rompe l'andatura (trotto o passo).
      Nota: cambi di galoppo semplici sono permessi nella categoria Yunior. Non viene applicata alcuna penalità per aver rotto al trotto durante il cambio di galoppo.
   b. si verifica un "freeze up" (il cavallo si ferma completamente) negli spins o nei rollback;
   c. nei pattern in cui deve entrare al passo, il cavallo galoppa e non si ferma oppure non è al passo prima di partire al galoppo;
   d. nei pattern dove non si parte al centro dell'arena ma è richiesta la partenza da fondo campo, il cavallo non è al galoppo prima del primo marker o rompe l'andatura prima di raggiungerlo;
   e. se il cavallo non possa completamente il marker specifico prima di iniziare la posizione di stop.

8. Essere al galoppo falso nei cerchi o nella figura otto verrà giudicato come segue:
   a. ogni volta che, il cavallo è sul galoppo sbagliato, il giudice deve applicare una penalità di 1 punto. Le penalità per galoppo falso si accumulano, quindi, il giudice applicherà 1 punto per ogni 1/4 di circonferenza del cerchio dove il cavallo galoppa falso. Un ritardo sul cambio di galoppo per più di una falcata è una penalità da 1 punto. Si applica fino ad 1/4 di circonferenza e diventa cumulativa dopo quel punto.
   b. Viene applicato 1/1 punto di penalità per un ritardo di una falcata ogni volta in cui il cambio è richiesto dalla descrizione del pattern.

9. Si applica 1/1 punto di penalità se si parte al trotto nei cerchi o si trotta uscendo dal rollback, questo fino a due falcate. Oltre due falcate, ma per meno di 1/1 cerchio o 1/1 lunghezza dell'arena, applicare 1 punti di penalità.

10. Si applica 1/1 punto di penalità per ogni ottavo di spin in più o in meno; si applica 1 punto per ogni quarto di spin in più o in meno.

11. Nei pattern dove viene richiesto di non chiudere il cerchio ma di proseguire sul lato dell'arena, quando il cavallo oltrepassa la prima curva e non è al galoppo giusto, verrà penalizzato come specificato di seguito: -1 punto fino alla metà del alto corto -1 punti se oltrepassa la metà o non cambia affatto.

12. Nell'approccio di un rollback, oppure uno stop, verrà calcolato 1/1 punto di penalità se il cavallo non si trova ad almeno 10 piedi di distanza dalla staccionata (m.6 circa).

13. In un pattern dove viene richiesto un run around, verrà applicata una penalità da ½ punto se non verrà rispettata la distanza di 3 metri da entrambe i lati del centro dell'arena, per le piccole arene sarà a discrezione del giudice valutare la proporzione.

14. Un cavallo che incespica gravemente, la manovra deve essere ridotta di uno mezzo (1/1) punto.

15. Il giudice potrà squalificare un concorrente dalla gara quando questo si dimostra maleducato oppure manca di rispetto tale da rendere se stesso e la manifestazione non professionale.

16. Tutti i cavalieri devono scendere da cavallo e togliere l'imboccatura subito dopo aver effettuato il percorso. Il cavallo deve essere presentato e l'imboccatura mostrata dal cavaliere o da un suo rappresentate. Il cavallo e l'attrezzatura dovranno essere controllati dal giudice designato in arena o in prossimità di questa. In caso tale giudice denoti un no score il cavaliere, il suo rappresentante, trainer o tutor possono accettare il no score e permettere al giudice di riferimento di far cambiare il punteggio su tutti gli score cards o chiamare gli altri giudici in conferenza.

17. Il giudice potrà essere la sola persona responsabile nello stabilire se un concorrente ha completato correttamente il partner come prescritto.

18. Un cavaliere o un proprietario, nelle rispettive classi possono richiedere un review delle major penality che sono state applicate (si intende penality score 0 e 5 punti di penalità). I giudici possono accettare o negare la richiesta. Se la richiesta viene accettata bisogna accertarsi che tutta la classe sia stata ripresa da un video operatore ufficiale. La richiesta deve essere fatta non più tardi di 30 minuti dopo l'ultimo percorso della classe della giornata e prima che i giudici abbiano lasciato il terreno di gara per quel giorno. Nel caso di una classe che si svolge in più sezioni suddivise in più giornate, saranno resi ufficiali i punteggi di ogni giornata 30 minuti dopo l'ultimo percorso di ogni sezione giornaliera. Il cavaliere e il proprietario non devono avere diretto contatto con i giudici durante questo processo. La richiesta va effettuata agli organizzatori della manifestazione.

19. Il giudice ha la facoltà di permettere al concorrente di ripetere un percorso nel caso in cui, in circostanze imprevedibili disturbano il cavallo ed il cavaliere nell'esecuzione del pattern. Nel caso in cui venga concesso al concorrente di ripetere il percorso, il giudice deve comunicare la sua decisione nel più breve tempo possibile. Nel caso il cavallo fosse stato in grado di completare il pattern ma è concesso di ripeterlo, lo score deve essere tenuto in sospeso fino a che il cavaliere decide se ripetere il percorso.

20. Il Giudice valuterà le richieste individuali dei cavalieri riguardanti l'uso di aiuti durante la loro esibizione. Nel caso in cui a un individuo siano stati garantiti speciali privilegi, esso dovrà richiedere questi privilegi per iscritto e deve consegnarne una copia ogni qualvolta entrerà in gara. Questi privilegi vanno presentati al giudice così come il numero di entrata ed il numero di tastiera del cavaliere prima che la classe abbia inizio.

MANOVRE

Ai giudici è richiesto di valutare un cavallo da Reining basandosi sull'esecuzione di alcuni gruppi di manovre previsti in ciascun pattern. Tutti i pattern sono divisi in 7 o 8 gruppi di manovre.
Di seguito, la descrizione delle manovre ideali.

Walk-in (entrata al passo)

Il cavallo è al passo dal cancello al centro dell'arena, per iniziare il pattern. Il cavallo dovrebbe sembrare rilassato e fiducioso. Qualsiasi azione che da l'impressione di intimidazione, tra cui partire e fermarsi, è un difetto che deve essere contrassegnato, a seconda della gravità, nello spazio dedicato sulla score card per la valutazione della prima manovra.

Trot-in (entrata al trotto)

I cavalli devono essere al trotto per la maggior parte della "strada" per arrivare al centro dell'arena. Se ciò non dovesse avvenire, si darà un punteggio di 0 per mancato completamento del pattern come previsto.

Stop

Lo stop è l'azione che rallenta il cavallo dal galoppo ad una posizione di "arresto". Nell'eseguire lo stop il cavallo porta i posteriori sotto di sé. I posteriori, nell'eseguire questa manovra, hanno una funzione scorrevole. Il cavallo, assumendo la posizione dello stop, piega la schiena, porta i posteriori sotto di sé, mantenendo però il movimento in avanti ed il contatto col terreno e la cadenza della "camminata" con gli anteriori. Per tutta la durata dello "sliding stop" il cavallo deve continuare in linea retta.

Spin

Gli spin sono una serie di rotazione di 360°, eseguita su un posteriore (interno), che rimane fisso. La propulsione per la rotazione è fornita dagli anteriori e dal posteriore esterno. La posizione del quarto posteriore deve essere fissata all'inizio dello spin e mantenuta tale durante le rotazioni. Per una corretta valutazione della manovra, è d'aiuto per il giudice guardare che il cavallo resti sempre nello stesso punto, anziché fissare il posteriore interno. Questo rende più semplice concentrarsi anche sugli altri elementi dello spin (es. cadenza, atteggiamento, fluidità, velocità e finezza).

Rollback

Il rollback è un'inversione di avanzamento di 180° completata eseguendo uno stop, una rotazione delle spalle verso la direzione opposta (indietro) facendo perno sui garretti, per poi ripartire al galoppo. Il tutto è un unico continuo movimento. L'Handbook NRHA stabilisce che non ci devono essere esitazioni in occasione del rollback, ma va precisato che una breve pausa per ritrovare l'equilibrio non va considerata esitazione. Il cavallo, prima di eseguire il rollback, non deve fare passi avanti o back.

Cerchi

I cerchi sono manovre eseguite al galoppo, le cui dimensioni sono precisate come anche la loro velocità, nella descrizione dei singoli pattern. La manovra deve dimostrare controllo, la disponibilità del cavallo a farsi guidare, e un grado di difficoltà in velocità e nelle variazioni della velocità. I cerchi devono avere un punto centrale comune. Deve esserci una differenza chiaramente definita nella velocità e nelle dimensioni del cerchio piccolo e lento, rispetto a quelle previste nel cerchio grande e veloce. Allo stesso modo, le dimensioni e la velocità del cerchio piccolo e lento eseguito a mano destra, devono essere simili a quello eseguito a mano sinistra. Lo stesso vale per i cerchi larghi e veloci.

Back

Il back è una manovra che richiede al cavallo di spostarsi con un movimento inverso in linea retta, per una distanza specifica e definita (almeno 10 piedi).

Esitare

Esitare significa dimostrare la capacità del cavallo di stare fermo in modo rilassato, in una specifica area prevista dal pattern. Tutti i pattern prevedono l'esitazione una volta terminata l'ultima manovra, per indicare al giudice che la prova è terminata.

Cambi di galoppo

Quando si effettua il cambio di galoppo non bisogna cambiare né andatura né velocità. Il cambio deve avvenire in un'area specifica indicata nel pattern, e in una sola falcata per evitare che venga applicata una penalità.

Run Down e Run Around

Run Down: sono corse svolte passando per il centro dell'arena, lungo il lato lungo, fino alla fine dell'arena. I run down e i run around dovrebbero dimostrare il controllo del cavallo e una graduale progressione della velocità fino allo stop.

ISCRIZIONI ALLE GARE

L'ordine di partenza sarà stabilito da un programma computerizzato e sarà indiscutibile. La sua esposizione sul luogo della gara avverrà almeno 1 ore prima dell'inizio della manifestazione. Se un cavaliere monta più di un cavallo, nell'ordine di partenza ci saranno almeno 8 concorrenti tra il primo ed il secondo cavallo. Nel caso non fosse possibile bisognerà dare al cavaliere la distanza massima possibile. Se l'ordine di partenza viene eseguito per sorteggio manuale ed ad un cavaliere capita di avere meno di 8 cavalli tra il primo e il successivo, potrà scegliere se applicare o meno la regola. Se un cavaliere perde il suo turno di entrata, determinato dall'ordine di partenza, è squalificato salvo validi motivi che verranno esaminati dal giudice. In ogni caso il cavaliere che ha perso il suo turno di ingresso potrà entrare in gara solo dopo il primo trattore disponibile. Esempio: passaggio del trattore ogni 8 concorrenti, il 10° concorrente ad entrare, se necessario e dopo valutazione dei giudici e dello show manager potrà presentarsi in arena solo dopo il 16° concorrente, secondo passaggio del trattore. Il cavaliere è tenuto a presentarsi almeno un'ora prima della competizione per poter essere pronto al cancello in caso di molteplici scratch precedenti alla sua entrata.

PATTERN 1

1) Entrare e galoppare fino alla parte opposta dell'a rena, oltrepassare l'ultimo marker ed eseguire un rollback a sinistra senza esitare.

2) Galoppare fino alla parte opposta dell'arena, oltre passare il marker ed eseguire un rollback a destra senza esitare.

3) Galoppare passando dal centro dell'arena, fare uno sliding stop, fare un back verso il centro dell'arena, esitare.

4) Completare 4 spins a destra.

5) Completare 4 e un quarto di spins a sinistra in modo che il cavallo si trovi con il muso rivolto il lato sinistro dell'arena, esitare.

6) Proseguire a mano sinistra e completare 3 cerchi a sinistra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.

7) Completare tre cerchi a destra; il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.

8) Incominciare un cerchio largo e veloce a sinistra senza chiuderlo.

   Galoppare dritto verso la parte opposta dell'arena oltrepassando il marker di mezzo ed effettuare uno sliding stop almeno a sei metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminato il percorso (prova).

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 2

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Completare tre cerchi a destra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

2) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento e gli altri due larghi e veloci. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
3) Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra. Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare.

4) Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare

5) Proseguire passando dal centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di ameno 10 piedi (3 mt.) Esitare
6) Completare 4 spins verso destra

7) Completare 4 spins verso sinistra. Esitare per dimostrare che si è terminata la prova

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 3

1) Si incomincia (galoppo a mano destra) ad alme no 6 mt. dal muro o staccionata sul lato sinistro dell'arena. Proseguire sul lato corto dell'arena e galoppare verso il lato opposto o destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a sinistra. Non esitare

2) Continuare sul lato destro dell'arena (galoppo a mano sinistra) ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Proseguire sul lato corto dell'arena, per correre il lato sinistro dell'arena. Passare il marker mediano e fare un rollback a destra. Non esitare

3) Proseguire sul lato sinistro dell'arena fino al marker mediano. Al marker mediano il cavallo deve essere a mano destra. Proseguire (galoppo a mano destra) al centro dell'arena e completare tre cerchi a destra: i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento.

   Cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.
4) Completare tre cerchi a sinistra (galoppo a mano sinistra): i primi due cerchi larghi e veloci, il terzo cerchio piccolo e lento, cambiare di mano (cambiare galoppo) al centro dell'arena.

5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra senza chiuderlo.

   Proseguire diritti fino in fondo al lato sinistro dell'arena stando almeno a 6 metri dal muro o staccionata. Percorrere il lato corto dell'arena e proseguire lungo il lato opposto o lato destro dell'arena. Passare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back di almeno 3 mt. Esitare.

6) Completare 4 spins a destra.

7) Completare 4 spins a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 4

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Galoppare a mano destra. Completare tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena
2) Completare 4 spins a destra. Esitare
3) Partire al galoppo sinistro. Completare tre cerchi a sinistra: i primi due larghi e veloci il terzo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena
4) Completare 4 spin a sinistra. Esitare
5) Cominciare a mano destra e fare un cerchio largo e veloce a destra, cambiare di mano al centro dell'arena e fare un cerchio largo e veloce
   sulla sinistra, cambiare di mano al centro dell'arena. (Figura "otto") Continuare lungo il cerchio precedente sulla destra.
6) Alla metà del lato corto dell'arena tagliare e correre verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback a destra. Non esitare
7) Proseguire passando per il centro fino alla fine dell'arena dalla parte opposta, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra non esitare
8) Proseguire passando dal centro e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro dell'arena o di almeno 10 piedi (3 mt.) Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 5

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi larghi e veloci a sinistra ed uno piccolo e lento sempre a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena
2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare
3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi larghi e veloci a destra ed uno piccolo e lento sempre a destra. Fermarsi al centro dell'arena.
4) Completare 4 spins a destra. Esitare
5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e veloce a forma di 8.

6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un rollback verso destra per trovarsi dalla parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.*

7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galop po verso la parte opposta dell'arena.
Passato il marker mediano fare un rollback verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.

8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

* Il cavallo quando effettua il rollback per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

PATTERN 6

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Completare 4 spins a destra

2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare

3) Galoppo sinistro e completare due cerchi larghi e veloci verso sinistra e uno piccolo e lento; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

4) Completare due cerchi larghi e veloci a destra e uno, piccolo e lento sempre verso destra. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

5) Cominciare un cerchio largo e veloce a sinistra, non chiuderlo ma galoppare dritti verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare un rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata.

6) Continuare sulla traccia del cerchio precedente, non chiuderlo.

   Galoppare verso il lato opposto dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare un rollback a sinistra per trovarsi nella direzione opposta mantenendosi ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare

7) Continuare sulla tracia del cerchio precedente, ma non chiuderlo, e galoppare dritti nel lato lungo verso il lato opposto dell'arena, oltrepassato il marker me diano fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dal muro. Fare un back verso il centro dell'arena perlomeno di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 7

1) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker.
Fare un rollback a sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.

2) Galoppare fino al lato opposto dell'arena, oltrepassare l'ultimo marker e fare un rollback destro per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.

3) Galoppare verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena o per almeno 3 mt. ed esitare.

4) Completare 4 spins destra.

5) Completare 4 spins e un quarto a sinistra ed esitare.

6) Galoppo a mano destra completare 3 cerchi a destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano
(e di galoppo)

7) Completare 3 cerchi a sinistra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Al centro dell'arena cambiare di mano (e di galoppo).

8) Incominciare un cerchio veloce e largo verso destra Non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo dell'arena, oltrepassare il marker mediano e fare uno sliding stop ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 8

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Completare 4 spins verso sinistra.
2) Completare 4 spins verso destra. Esitare
3) Galoppo a mano destra e completare tre cerchi a destra, il primo largo e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
4) Completare tre cerchi a sinistra, il primo largo e velo ce, il secondo piccolo e lento, il terzo largo e veloce. Cambiare di mano passando dal centro dell'arena.
5) Incominciare un cerchio largo e veloce a destra. Non chiuderlo ma galoppare diritti verso il lato opposto dell'arena, passare il marker mediano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso sinistra per ritrovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
6) Continuare al galoppo sulla stessa linea del semi cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo; oltrepassare il marker me diano e quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback verso destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi.*
7) Continuare al galoppo sulla stessa linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare, diritto per il lato lungo passando per il marker mediano, quando ci si trova ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare uno sliding stop. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che di è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

* Il cavallo quando effettua il rollback per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia al galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

PATTERN 9

1) Galoppare passando per il centro, oltrepassare questo, fare uno sliding stop. Fare un back verso il centro dell'arena (o almeno 3 mt.) Esitare.
2) Completare 4 spins a destra.
3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra. Il cavallo al termine si deve trovare con la testa rivolta verso il lato sinistro dell'arena. Esitare
4) Galoppo a mano sinistra, completare un cerchio piccolo e lento, proseguire con due cerchi larghi e veloci tutti a sinistra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.
5) Completare un cerchio piccolo e lento, poi due larghi e veloci tutti a destra. Cambiare di mano (e di galoppo) passando per il centro dell'arena.

6) Incominciare un cerchio a sinistra largo e veloce. Non chiuderlo ma galoppare dritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassato il marker media no ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a destra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.

7) Continuare sulla linea del cerchio precedente. Non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo verso il lato opposto, oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata fare un rollback a sinistra per trovarsi nella direzione opposta senza fermarsi*.

8) Continuare sulla linea dei cerchi precedente. Non chiuderlo ma galoppare diritti per il lato lungo verso il lato opposto; oltrepassare il marker mediano ad almeno 6 mt. dalla staccionata, fare uno sliding stop. Esitare per far capire che si è terminata la prova. Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

* Il cavallo quando effettua il rollback per cambiare direzione può essere sia al galoppo destro sia la galoppo sinistro; comunque deve essere al galoppo giusto quando, dopo avere cambiato direzione, arriva verso il lato opposto del campo.

PATTERN 10

1) Galoppare, passare il marker centrale e fare uno sliding stop. Fare un back fino al centro o per alme-no 3 mt. Esitare.

2) Completare 4 spins a destra.

3) Completare 4 spins e 1/4 a sinistra, in modo che il cavallo si trovi con la testa verso il lato sinistro dell'arena. Esitare

4) Galoppare a mano destra, completando tre cerchi a destra: i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

5) Completare tre cerchi a sinistra: il primo piccolo e lento gli altri due larghi e veloci. Cambiare mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

6) Cominciare un cerchio grande e veloce verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale fare un rollback verso sinistra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.

7) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato sinistro dell'arena; oltrepassare il marker centrale fare un rollback verso destra ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata. Non esitare.

8) Continuare lungo la linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il lato destro dell'arena; oltrepassato il marker centrale ad almeno 6 mt. dal muro o staccionata fare uno sliding stop. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

PATTERN 11

I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. Devono fermarsi o essere al passo prima di iniziare il percorso, iniziando al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Completare 4 spins a sinistra. Esitare.

2) Completare 4 spins a destra. Esitare.

3) Iniziando a galoppo destro completare 3 cerchi a destra; il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.

4) Completare 3 cerchi a sinistra, il primo piccolo e lento e i due successivi grandi e veloci; cambiare di mano (e di galoppo) al centro dell'arena.
5) Iniziare un cerchio grande verso destra, non chiuderlo ma galoppare diritto lungo il centro dell'a rena; oltrepassare il marker finale ed eseguire un rollback a destra. Non esitare.

6) Galoppare verso il centro dalla parte opposta dell'arena, passare l'ultimo marker e fare un rollback a sinistra. Non esitare.

7) Galoppare passando il marker centrale ed eseguire uno sliding stop; indietreggiare verso il centro dell'arena o per almeno 3 metri. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

PATTERN 12

1) Galoppare e oltrepassare il marker centra le, fare uno sliding stop, indietreggiare fino al centro dell'area o per almeno tre metri ed esitare.
2) Completare 4 spins a destra.
3) Completare 4 spins e un quarto a sinistra, il cavallo sarà rivolto al muro o al fence sinistro esitare.
4) Cominciare a mano sinistra e completare 3 cerchi, i primi due grandi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare di mano al centro dell'arena.

5) Completare tre cerchi a mono destra, i primi due larghi e veloci, il terzo piccolo e lento, cambiare di mano al centro dell'arena.

6) Cominciare un cerchio a mano sinistra non chiuderlo e proseguire lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire un rollback verso destra ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.
7) Continuare lungo la linea del cerchio prece dente, non chiudere il cerchio, continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale eseguire un rollback verso sinistra ad almeno 5 metri dal muro o dalla staccionata, non esitare.

8) Continuare lungo la linea del cerchio prece dente, non chiudere il cerchio e continuare a galoppare lungo il lato destro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, fare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o dalla staccionata. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice di riferimento.

PATTERN 13

Il cavallo può entrare al passo o al trotto fino al centro dell'arena. Ma deve essere al passo o fermo prima di iniziare il pattern. Cominciare al centro dell'arena rivolti verso il muro o staccionata sinistra.

1) Galoppo a mano sinistra, si completano due cerchi a sinistra il primo grande e veloce, il secondo uno piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
2) Completare 4 spins a sinistra. Esitare.
3) Galoppo a mano destra. Completare due cerchi Il primo grande e veloce il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.

4) Completare 4 spins a destra. Esitare.

5) Galoppo sinistro e fare una figura larga e velo ce a forma di 8.
6) Chiudere la figura ad 8 ed iniziare un cerchio largo e veloce verso sinistra. Non chiudere il cerchio ma galoppare dritto verso la fine dell'arena oltrepassare il marker mediano e fare un rollback verso destra per trovarsi dal la parte opposta rimanendo ad almeno 6 mt. dalla staccionata senza fermarsi.
7) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena.

Passato il marker mediano fare un rollback verso sinistra per trovarsi dalla parte opposta mantenendosi sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Non esitare.

8) Continuare a galoppare sulla linea del cerchio precedente, non chiuderlo ma avanzare al galoppo verso la parte opposta dell'arena, oltrepassare il marker mediano fare uno sliding stop sempre ad almeno 6 mt. dalla staccionata. Fare un back per un minimo di 3 mt. Esitare per far capire che si è terminata la prova.

Il cavaliere deve scendere e mostrare l'imboccatura al giudice.

POLO

E' un gioco di squadra in cui le formazioni, composte da quattro giocatori, in sella, e muniti di stecche, tenute nella mano destra, si fronteggiano con l'obiettivo di mandare una palla attraverso due pali. Vince la squadra che segna più punti.
Una partita è divisa in tempi detti *chukker* o *chukka*. La durata e il numero di *chukker* in una partita è variabile: a seconda delle norme di partecipazione, un *chukker* dura dai 7 ai 7 minuti e mezzo. Vengono giocati da quattro a otto *chukker* in una partita. Ogni giocatore al termine di un *chukker* deve cambiare il cavallo, visto che esso è, in genere, spronato a correre continuamente. Al massimo può essere tenuto lo stesso cavallo per due *chukker* non consecutivi.
Le regole del gioco del polo pongono particolare attenzione alla sicurezza del giocatore e del cavallo.
I giocatori per essere idonei al gioco devono essere in possesso dei requisiti richiesti nelle norme di partecipazione.

ATTREZZATURE PER I GIOCATORI

- Non sono ammessi speroni affilati e sporgenti, fibbie o borchie su stivali o al ginocchio o sulle ginocchiere di un giocatore;
- I giocatori devono indossare copricapo protettivo con sottogola correttamente allacciato;
- Le squadre devono indossare colori contraddistinti.

CAVALLI, ATTREZZATURE E BENESSERE DEI CAVALLI

Possono essere montati cavalli di qualsiasi altezza;
Se un cavallo risulta non vedente da un occhio non può partecipare a nessun tipo di gara;
Un cavallo non può essere montato se dimostra di non essere sotto adeguato controllo o mostra condizioni che costituiscono pericolo per gli altri cavalli o giocatori;
Un cavallo che partecipa per una squadra, non può partecipare per un'altra squadra nello stesso torneo.

ATTREZZATURA PER I CAVALLI

I cavalli devono essere protetti da fasce e/o paracolpi su tutti e quattro gli arti;
non sono ammessi paraocchi o qualsiasi finimento che ostruisca la visuale del cavallo;
nella ferratura posteriore (solo posteriore e non anteriore) è ammesso il "rampone" 1,5 cm, non sono ammessi ferri con bordo esterno sporgente (viti, chiodi sporgenti o chiodi da neve).

BENESSERE DEI CAVALLI

Al fine di tutelare il benessere dei cavalli, Tutti i cavalieri devono rispettare le normative vigenti in materia riguardo " il benessere animale"
Se un cavallo presenta ferite o sanguinamenti da qualsiasi parte del corpo, dovrà essere sospeso dalla partita.
Se un cavallo cade durante la partita, lo stesso dovrà essere trottato a mano e confermato abile, prima che il giocatore possa rimontarlo per la prosecuzione della partita.
Se un cavallo presenta zoppie o infermità dovrà essere sospeso dalla partita.
Gli arbitri/giudici, qualora lo ritengano opportuno, in base ai regolamenti e norme di partecipazione, hanno l'autorità di sospendere un cavallo o giocatore dalla partita.
Per il regolare e corretto svolgimento del gioco si rimanda alle norme di partecipazione.

EQUITAZIONE DI CAMPAGNA

PREMESSA

Le attività dell'Equitazione di Campagna vanno realizzate nel rispetto dei principi sportivi e delle regolamentazioni vigenti.

Art. 1 PERCORSI

Il tracciato di un percorso va progettato tenendo conto delle emergenze turistiche, paesaggistiche e naturalistiche di un territorio per valorizzarlo, coinvolgendo ove possibile, gli operatori turistici che operano in loco (strutture ricettive, centri ippici, strutture enogastronomiche, enti parco, ecc.).

Art. 2 SEGNALETICA
La segnaletica utilizzata, sarà contraddistinta, oltre che dal simbolo evidenziato dalla Regione o dal territorio, dal logo delle "Ippovie Italiane".

Art. 3 NUMERI UTILI
Devono essere riportati lungo il percorso i numeri utili per le emergenze mediche e veterinarie di competenza; indicati i maniscalchi, i trasportatori ed i centri ippici presenti nell'area interessata.

Art 4 PERCORRENZA
I percorsi non possono avere dislivelli o pendenze superiori al 45%.
La lunghezza media delle tappe eÃ di 15 – 30 km al giorno, con un limite massimo 35 km. Tuttavia, eventuali variazioni saranno consentite in relazione alla specifica natura del territorio, all'entitaÃ dei dislivelli, alle difficoltaÃ del percorso, alla presenza dei punti tappa e degli abbeveratoi.

Art. 5 SPECIFICHE DEL PERCORSO
La segnalazione del percorso deve inoltre specificare:
la durata delle tappe;
la distanza coperta;
il grado di difficoltà dei percorsi: Facile (F) Blu, Medio (M) Rosso, Difficile (D) Nero;
la percentuale dei tratti asfaltati, di quelli sterrati, delle mulattiere e dei sentieri;
i dislivelli in salita e in discesa;
la quota di altitudine massima raggiunta.

Art. 6 PUNTI SOSTA
Si ritiene punto sosta la struttura che dispone di ospitalità per i cavalieri e/o ricovero per cavalli in box, poste, recinti che comunque garantiscano la sicurezza ed il benessere degli stessi.

Art. 7 PUNTI DI ABBEVERAGGIO
Lungo il tragitto vanno segnalati i luoghi di abbeveraggio per i cavalli.

Art. 8 NORME DI SICUREZZA
I tratti di un percorso o di un'ippovia utilizzati per altre discipline sportive (cicloturismo, trekking, attacchi) devono essere segnalati con appositi simboli.
E' fatto obbligo ai mezzi meccanici (biciclette, carrozze) l'utilizzo di segnalatori acustici nei tratti a visibilità limitata. L'equipaggiamento dei cavalieri deve prevedere la dotazione di torce, nel caso di spostamenti notturni.

Art. 9 MANUTENZIONE DEI PERCORSI
Per la manutenzione dei percorsi si privilegia, così come consentito dall'art. 15 del Dlgs 18.05.1001, n. 118, il modello della stipula di convenzioni pubblico privato con gli operatori presenti sul territorio.

Art. 10 FIGURE ABILITATE ALL'EQUITAZIONE DI CAMPAGNA
UISP riconosce le seguenti figure abilitate Operatore Equitazione di Campagna (CAVALCAMBIENTE).

ENDURANCE

DEFINIZIONE
Si definiscono manifestazioni di fondo equestre le manifestazioni sportive che mettono in luce le doti del cavaliere e del cavallo nell'effettuare percorsi di varie lunghezze, su terreni di diversa natura, in tempi determinati (per la fase di regolarità), o nel minor tempo possibile (nelle gare di velocità), salvaguardando sempre e comunque l'integrità del cavallo, impiegando le andature adatte al terreno e le velocità conformi all'allenamento e condizione fisica del cavallo stesso.
Le prove di regolarità sono prove di addestramento, atte a dimostrare la padronanza delle velocità e delle andature, in rapporto alle condizioni del terreno e a quelle fisiche ed atletiche del cavallo. Durante queste prove, il binomio deve mantenere un'andatura costante, all'interno delle velocità minime e massime fissate dai regolamenti di categoria e da quelli di gara.
Le classifiche saranno stilate in base allo specifico regolamento.
Le gare di velocità sono prove di resistenza con cui vengono valutate la capacità sportiva e di gestione del cavaliere unitamente alla condizione fisica del cavallo. In queste gare il risultato viene conseguito in base al tempo impiegato (gare a tempo) e le classifiche sono stilate secondo l'ordine di arrivo al traguardo finale.
Sia nelle gare di regolarità sia in quelle di velocità i cavalli sono sottoposti a controlli veterinari prima della partenza, durante il percorso e dopo l'arrivo, per salvaguardarne l'incolumità e la salute.

L'ottima condizione fisica del cavallo è presupposto indispensabile per la partecipazione alla gara e per l'inserimento nella classifica finale.
Durante le prove di Endurance i concorrenti nel percorrere le strade aperte al pubblico transito devono attenersi alle norme del codice della strada.

CATEGORIE DELLE PROVE DI FONDO EQUESTRE
Di seguito vengono definite le categorie delle prove di Endurance. Le distanze sotto indicate nell'ambito di ciascuna categoria, possono essere variate dietro approvazione della commissione UISP Nazionale Attività equestri

PROVE DI REGOLARITÀ
Le prove di regolarità sono organizzate in una o più fasi di lunghezza normalmente non superiore a 30 km, estendibili fino ad un massimo di 35 km in caso di particolari necessità di percorso nell'ambito delle distanze definite per ogni categoria.
Tra una fase di gara e l'altra dovranno essere previste delle soste obbligatorie di almeno **40** minuti, alle quali deve essere abbinato, in un'area predisposta, un cancello veterinario per le visite dei cavalli. Il Presidente di Giuria insieme alla Commissione Veterinaria possono decidere di:
- variare la durata della sosta obbligatoria tra le fasi di gara, nel caso di condizioni meteorologiche estreme o altre circostanze eccezionali. La modifica deve essere annunciata ai concorrenti prima dell'inizio della fase interessata;
- effettuare variazioni alle medie minime e massime soltanto prima della partenza della prova o della singola fase in cui la variazione viene applicata che dovranno essere comunicate ad ogni concorrente.

In ogni fase della prova potranno essere istituiti uno o più **controlli intermedi sulla media massima**, in qualsiasi tratto del percorso a scelta del Presidente di Giuria in accordo con il Comitato Organizzatore, che coincidano o meno con i punti di controllo per il rilevamento del passaggio, a mezzo di cronometristi e/o giudici di percorso o di qualsiasi altro strumento atto al rilevamento dell'orario di passaggio dei concorrenti.
La posizione dei punti di controllo lungo il percorso potrà essere comunicata o meno ai concorrenti, a scelta del Presidente di Giuria, e possono essere diversi nelle varie fasi di gara. Le medie in tali punti non potranno superare di oltre 4 chilometri orari la media massima della categoria. Eventuali medie superiori potranno essere stabilite dal Presidente di Giuria in accordo con il Comitato organizzatore, purché comunicate ai concorrenti prima della partenza della prova.
I punti di controllo dovranno essere segnalati con un cartello, posizionato in modo tale da essere ben visibile dai cavalieri in transito, con la dicitura —**Controllo Medie.**
I cavalieri potranno transitare con qualsiasi andatura, fare piede a terra, ma non è in nessun caso consentita la sosta in prossimità dei punti di controllo.
Dovrà essere inoltre indicata lungo tutto il percorso la distanza percorsa, con appositi cartelli posizionati ogni 5 km. e, nella fase finale (ultimi 3 km) ogni 500 metri.
Sarà inoltre indicato con apposito cartello "**Tratto a vista"** il tratto finale, a non meno di 100 metri dalla linea di arrivo.

Le gare di regolarità si dividono in:

Categoria BASE
Media oraria minima: **8** km/h
Media oraria massima: **11** km/h
(tolleranza di **0,5** km/h su media massima)
Il Presidente di Giuria, nel caso di condizioni di gara particolarmente gravose, potrà ridurre la media massima fino a 10 km/h.
Percorso: minimo **10 km** - massimo **40 km**
Visite veterinarie: La presentazione dei cavalli alle visite veterinarie dovrà avvenire entro **30 minuti** dall'arrivo.
Frequenza cardiaca:
I cavalli con un ritmo cardiaco uguale o inferiore a **48 battiti** al minuto saranno inseriti in classifica senza penalità.
I cavalli con un ritmo cardiaco compreso tra **49 e 64 battiti** al minuto avranno una penalità sul tempo pari a 1 minuto/ battito
I cavalli con un ritmo cardiaco superiore alla frequenza massima di **64 battiti** al minuto saranno eliminati.

Categoria REGOLARITA'
Media oraria minima: **10** km/h
Media oraria massima: **15** km/h
(tolleranza di **0,5** km/h su media massima)
Il Presidente di Giuria, nel caso di condizioni di gara particolarmente gravose, potrà ridurre la media massima fino a 11 km/h e la media minima fino a 10 km/h. Percorso: minimo **50 km** - massimo **70 km** (in due fasi).

Visite Veterinarie: La presentazione dei cavalli alle visite veterinarie dovrà avvenire entro **10 minuti (PRIMA FASE)** entro 30 minuti dall'arrivo al termine della gara.
Frequenza cardiaca:
I cavalli con un ritmo cardiaco uguale o inferiore a **56 battiti** al minuto saranno inseriti in classifica senza penalità.
I cavalli con un ritmo cardiaco compreso tra **57 e 64 battiti** al minuto avranno una penalità sul tempo pari a 1 minuto/ battito
I cavalli con un ritmo cardiaco superiore alla frequenza massima di **64 battiti** al minuto saranno eliminati.

GARE DI VELOCITÀ
Le gare di velocità sono organizzate in più fasi nell'ambito delle distanze definite per ciascuna categoria.
La lunghezza massima di una singola fase è di 40 km, mentre la lunghezza minima è di 10 km.
Tra una fase di gara e l'altra dovranno essere previste delle soste obbligatorie alle quali deve essere abbinato, in un'area predisposta, un cancello veterinario per le visite dei cavalli.
Il Presidente di Giuria in accordo con la Commissione Veterinaria, può decidere di variare la durata delle soste obbligatorie tra le fasi di gara, nel caso di condizioni meteorologiche estreme o altre circostanze eccezionali. Le modifiche devono essere annunciate ai concorrenti almeno prima dell'inizio della fase interessata.
In relazione alla durata delle soste obbligatorie:
nel caso sia previsto il riesame obbligatorio per tutti i concorrenti, la sosta dev'essere almeno di **40 minuti**, negli altri casi almeno di **30 minuti**;
la singola sosta non può essere superiore **60 minuti**;
nella categoria Velocità:
a) il tempo totale di sosta obbligatoria dev'essere almeno di **1 minuto per ogni chilometro** di gara (ad esempio una gara di 110 km deve avere un totale di soste obbligatorie di almeno 110 minuti);
b) è obbligatoria almeno una sosta non inferiore a **50 minuti**.

Le gare di velocità si dividono in:

Categoria VELOCITÀ BASE
Percorso gare : minimo **80 km** e massimo **99 km** (minimo tre fasi)
Percorso gare : Le prime due fasi sono di regolarità, la terza fase è di velocità singola (non in frotta)
Visite intermedie: La presentazione dei cavalli alle visite veterinarie intermedie dovrà avvenire entro **10 minuti** dall'arrivo intermedio
Visita finale: La presentazione dei cavalli alla visita veterinaria finale dovrà avvenire entro **30 minuti** dall'arrivo finale
Frequenza cardiaca: I cavalli con un ritmo cardiaco superiore alla frequenza massima di **64 battiti** al minuto alla visita finale saranno eliminati.

Categoria VELOCITÀ
Percorso gare 1 giorno: minimo **80 km** e massimo **119 km** (minimo tre fasi fino a 99 km, minimo quattro fasi da 100 km)
Visite intermedie: La presentazione dei cavalli alle visite veterinarie intermedie dovrà avvenire entro **10 minuti** dall'arrivo intermedio
Visita finale: La presentazione dei cavalli alla visita veterinaria finale dovrà avvenire entro **30 minuti** dall'arrivo finale
Frequenza cardiaca: I cavalli con un ritmo cardiaco superiore alla frequenza massima di **64 battiti** al minuto saranno eliminati.

QUALIFICHE DEI CAVALIERI
Partecipazione Cavaliere Cat. BASE
Sono ammessi a partecipare i cavalieri in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN e da quanto previsto nelle norme di partecipazione
Partecipazione Cavaliere Cat. REGOLARITA'
Sono ammessi a partecipare i cavalieri in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN e da quanto previsto nelle norme di partecipazione che abbiano concluso in classifica due gare di base
Partecipazione Cavaliere Cat. VELOCITÀ BASE
Sono ammessi a partecipare i cavalieri in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN e da quanto previsto nelle norme di partecipazione che abbiano concluso in classifica **DUE** gare di **Regolarità**;
Partecipazione Cavaliere Cat. VELOCITA'
Sono ammessi a partecipare i cavalieri in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN e da quanto previsto nelle norme di partecipazione.

DOCUMENTI CAVALLO
Per poter partecipare a qualsiasi categoria delle prove di Endurance i cavalli devono essere in possesso del passaporto segnaletico unire o libretto rilasciato dall'apa ed essere in regola con le norme sanitarie

ETÀ
L'età minima del cavallo per partecipare a gare di endurance dipende dalla categoria ed è la seguente:
Categorie Velocità ..... 7 anni
Categorie Velocità Base ..... 6 anni
Categoria Regolarità ..... 5 anni
Categoria Base ..... 4 anni

QUALIFICHE CAVALLI
Per avere validità, tutte **le qualifiche dovranno essere riportate negli archivi o su documenti ufficiali della LAE UISP nazionale** e dovranno essere verificate dalla Segreteria di Gara, pena l'impossibilità alla partecipazione del cavallo.
Qualsiasi vertenza inerente la documentazione comprovante le qualifiche dei cavallo è di competenza del Presidente di Giuria che dovrà attenersi esclusivamente alle suddette indicazioni.
Qualifiche Cavalli Debuttanti
Per partecipare ad una prova di cat. BASE ai cavalli non è richiesta alcuna gara di qualifica.
Qualifiche Cavalli Cat. Regolarità
Per partecipare ad una prova di cat. Regolarità i cavalli devono aver portato a termine in classifica:
almeno **DUE** prove di BASE;
Qualifiche Cavalli Cat. VELOCITA' BASE
Per partecipare ad una prova di cat. VELOCITA' BASE i cavalli devono aver portato a termine in classifica:
almeno **DUE** prove di REGOLARITA';
Qualifiche Cavalli Cat. VELOCITA'
Per partecipare ad una gara di cat. VELOCITA' i cavalli devono aver portato a termine in classifica:
TRE prove di VELOCITA' BASE.

RIPOSO OBBLIGATORIO
I cavalli che hanno **preso il via** in una prova dovranno osservare un periodo di riposo obbligatorio per partecipare ad un'altra prova di endurance.
I giorni di riposo dipendono dal tipo di categoria come segue:
- categorie di **regolarità**: giorni di riposo obbligatorio **11**
- categorie di **velocità**: giorni di riposo obbligatorio **19**

I giorni di riposo vanno conteggiati a partire dal giorno successivo alla prova fino al giorno precedente il giorno effettivo della prova.
I cavalli eliminati alla visita preliminare di una qualsiasi categoria non possono iscriversi a nessun altra categoria di qualsiasi manifestazione che si svolge nello stesso weekend.

SQUALIFICHE CAVALLI
Nel caso in cui venissero violate le norme sopra elencate relative all'età, alle qualifiche e al riposo obbligatorio dei cavalli, i binomi saranno esclusi dalla classifica e i cavalieri e/o proprietari responsabili saranno deferiti alla commissione di disciplina, anche se l'accertamento avvenisse in tempi successivi.

CLASSIFICHE
Al termine di ciascuna categoria, la Segreteria ha l'obbligo di pubblicare le classifiche finali con l'indicazione dell'orario e la firma del Presidente di Giuria e, trascorsi 30 minuti dall'orario di esposizione, saranno definitive e potranno essere divulgate.
E' invece facoltà della Segreteria pubblicare o meno le classifiche (se non richieste dal Presidente di giuria) al termine delle fasi intermedie delle prove di velocità (non esistono classifiche al termine delle fasi intermedie delle prove di regolarità).
Nel caso le classifiche contengano nominativi di cavalieri e/o cavalli errati, le stesse potranno essere corrette anche successivamente.

CLASSIFICHE INDIVIDUALI DI REGOLARITÀ
I binomi che hanno portato a termine la prova rispettando i parametri della categoria (medie imposte, limite tempo ingresso visite veterinarie, frequenza cardiaca) e che non siano stati eliminati per ragioni veterinarie o squalificati dalla Giuria o fuori gara, accederanno alla classifica, che è effettuata in base al miglior tempo dei binomi.
A parità di tempo i binomi con frequenza cardiaca entro il limite minimo imposto dalla categoria, si classificano

ex aequo.

Rispetto delle medie al termine delle fasi

Il binomio, pena l'eliminazione, dovrà rispettare:

- la media oraria massima aumentata di 0,5 km/h (tolleranza) al traguardo intermedio;
- la media oraria massima aumentata di 0,5 km/h (tolleranza) al traguardo finale;
- la media oraria minima al cancello veterinario intermedio;
- la media oraria minima al traguardo finale;

La media oraria del binomio per la verifica del rispetto delle medie è sempre calcolata sulla fase, cioè dall'orario di partenza della fase all'orario del rilevamento (traguardo e/o ingresso al cancello veterinario).
Il superamento della media massima (non oltre la tolleranza di 0,5 km/h) comporta la penalità aggiuntiva sul tempo.

Rispetto della media massima ai controlli intermedi sul tempo

Il binomio, per non incorrere nella penalità in tempo aggiuntivo dovrà rispettare la media oraria massima ai controlli intermedi sul tempo.
La media al punto di controllo è sempre calcolata sulla fase, cioè dall'orario di partenza della fase all'orario del passaggio al punto di controllo.

Penalità in tempo aggiuntivo per mancato rispetto media massima

Nel caso il binomio abbia uno o più dei seguenti casi:

- media oraria superiore alla media oraria massima (ma non eccedente la tolleranza di 0,5 km/h che comporta l'eliminazione) ai traguardi e ai cancelli veterinari intermedi;
- media oraria superiore alla media oraria massima ai controlli intermedi sul tempo; allo stesso verrà attribuita una penalità in tempo aggiuntivo calcolata nel seguente modo:

Penalità in tempo aggiuntivo = Tempo di anticipo totale x 1

Penalità in tempo aggiuntivo per mancato rispetto dell'andatura nel tratto a vista

Il mancato rispetto dell'andatura nel tratto a vista, comporta una penalità in tempo aggiuntivo pari a 10 minuti per ogni infrazione.

Tempo di gara del binomio

I binomi non eliminati o squalificati, ottengono un Tempo di gara, calcolato secondo la seguente formula:

[(Media binomio per il punteggio) – (Media minima di gara)]

La Media binomio per il punteggio è calcolata sul tempo totale del binomio aumentato di eventuali penalità in tempo aggiuntivo.
Si specifica che il tempo totale del binomio è dato da:
gare in una fase: *Arrivo al traguardo - Partenza*
gare in più fasi: *Arrivo al Traguardo Finale – Partenza Iniziale – Totale Tempo Soste Obbligatorie*

Individuale di velocità

I binomi che hanno portato a termine la prova rispettando i parametri della categoria (limite tempo ingresso visite veterinarie, frequenza cardiaca, tempo limite ecc.), e che non siano stati eliminati per ragioni veterinarie o squalificati dalla Giuria, formeranno la classifica finale in base al miglior tempo totale di percorrenza, senza ex-aequo-

PREMI E BEST CONDITION

Premi

Un premio deve essere consegnato almeno ai primi 3 classificati .
Non c'è un valore minimo per i premi nelle Gare di Endurance. Possono essere previsti premi di varia natura:

- tutti i premi in denaro costituiscono un parziale rimborso delle spese sostenute per la scuderizzazione e il viaggio;
- i premi in denaro devono essere consegnati durante la premiazione della prova, con classifiche divenute definitive 30 minuti dopo l'esposizione e dopo l'esame di eventuali ricorsi.

Squalifica binomio per doping

La conferma da parte dei laboratori autorizzati di uso di sostanze proibite comporterà la squalifica del binomio, il deferimento del cavaliere alla Commissione di Disciplina.
Si applica quanto riportato nel regolamento generale manifestazioni UISP – LAE sezione doping, norme sportive antidoping umano, controlli antidoping.

PARTENZA
Nelle **prove di velocità** la partenza dei concorrenti avviene **in frotta**.
Nelle **prove di regolarità e Velocità Base** la partenza deve essere sempre individuale con l'intervallo di almeno due minuti fra un concorrente e l'altro.
Tuttavia è possibile, nelle prove di categoria Regolarità Base, la partenza insieme di due o al massimo 3 binomi su richiesta dei concorrenti stessi e con il benestare della Giuria.
Nel caso di partenza di più binomi insieme, il concorrente successivo dovrà partire con il distacco stabilito moltiplicato per il numero di concorrenti partiti insieme.
(per esempio: se partono insieme 3 binomi ed il distacco tra i concorrenti è di 1 minuti, il successivo dovrà partire dopo 6 minuti).
Se i concorrenti non partono in frotta l'ordine di partenza è di norma secondo l'ordine d'iscrizione, oppure stabilito per sorteggio o secondo altro criterio dalla Giuria.
Il **numero minimo dei partenti** per ogni categoria deve essere di **TRE partenti**.
Nelle gare a squadre, il **numero minimo di squadre partenti** deve essere di **TRE squadre**.
Un binomio può presentarsi alla partenza della prova o alla ripartenza di una fase intermedia con un ritardo massimo di 15 minuti rispetto al tempo previsto, superato il quale verrà eliminato. La partenza anticipata rispetto al proprio orario comporta la squalifica del binomio.

GESTIONE TEMPI
Rilevamento Tempi
Tutti gli orari relativi alle partenze, punti di controllo medie sul percorso, passaggio ai traguardi intermedi e finali ed ingressi alle visite veterinarie devono essere registrati e conteggiati in secondi. Si terrà conto dei centesimi di secondo solo al traguardo finale delle gare di velocità se gli stessi sono necessari per evitare attribuzioni di arrivo ex-aequo.
Tutti gli orari saranno trascritti al concorrente sulla scheda dei tempi ed i cavalieri sono tenuti a verificare la correttezza dei dati indicati durante tutta la manifestazione.
Il cavaliere dovrà ritirare la scheda dei tempi ai traguardi e consegnarla all'ingresso veterinario. All'uscita delle visite intermedie sarà cura della Giuria aggiungere il tempo di ripartenza sulla scheda dei tempi, che il concorrente dovrà presentare alla partenza. Modalità diverse potranno essere autorizzate soltanto dal Presidente di Giuria.
Al termine della manifestazione, il Comitato Organizzatore (UISP o suo delegato) dovrà inviare tutta la documentazione alla SdA competente e conservare tutta la documentazione di rilevamento tempi fino alla fine dell'anno solare.

Ingresso alle visite veterinarie
L'ingresso alle visite veterinarie dovrà avvenire entro il tempo massimo previsto dalle categorie.
Non più di due persone potranno accompagnare il cavallo nell'area di visita, tuttavia, in caso di condizioni logistiche non idonee, tale numero potrà essere ridotto a uno.
Nelle visite intermedie, qualora il cavallo non superi l'esame della frequenza cardiaca e se il tempo massimo di presentazione alla visita non sia scaduto, lo stesso potrà uscire dal cancello veterinario e ripresentarsi per una seconda visita veterinaria. Non sono consentite ulteriori presentazioni.
La presentazione del cavallo alla visita finale, invece, è una sola, senza possibilità di seconda visita.

Funzionamento Tempo di Sosta Obbligatoria
Il tempo di sosta obbligatoria tra le fasi viene calcolato dall'orario di ingresso in visita.
Qualora il cavallo sia presentato per la seconda visita, il tempo di sosta obbligatoria viene calcolato dall'orario di ingresso della seconda visita.

Tempo Limite
Il Tempo Limite per le prove di regolarità corrisponde alla media oraria minima prescritta.
Il superamento del tempo limite comporta l'eliminazione del concorrente.
Nelle categorie di velocità, il Presidente di Giuria in accordo con il Comitato Organizzatore, stabilirà il tempo massimo, il cui superamento comporta l'eliminazione del binomio.

Ritiro del concorrente
Il concorrente risulta ritirato quando, al termine di una fase intermedia e dopo aver superato tutte le visite veterinarie di quella fase (compreso quindi il riesame richiesto o obbligatorio), decide di abbandonare volontariamente la prova.
In caso di ritiro sul percorso, il concorrente risulterà comunque eliminato in quanto non ha percorso interamente la fase di prova. Nel caso, il concorrente dovrà darne immediata comunicazione alla Giuria per aggiornare le postazioni di controllo del passaggio dei concorrenti e il cavallo dovrà essere presentato alla Commissione Veterinaria per la visita veterinaria, l'esito della quale potrà essere ulteriore motivo di eliminazione.

ANDATURE

Regolarità

Per tutte le categorie di regolarità è obbligatorio superare la linea di partenza e di arrivo in sella. Durante il percorso i cavalieri sono liberi di scegliere la loro andatura, di fermarsi, di fare piede a terra.

Non è in nessun caso consentita la sosta in prossimità del tratto a vista se non per il tempo necessario alla risalita in sella del cavaliere che dovesse arrivare a piedi.

In questo tratto (lungo almeno 100 metri, opportunamente segnalato al suo inizio con il cartello **Tratto a Vista**) precedente la linea del traguardo (sia finale che dei traguardi intermedi), il binomio dovrà mantenere l'azione in avanti e solo con andatura al trotto e/o galoppo - non passo - non potrà sostare, né zigzagare o fare giravolte fino al superamento della linea del traguardo.

Il mancato rispetto di questa norma, salvo cause accidentali che saranno valutate dalla Giuria, comporta l'attribuzione di una penalità in tempo aggiuntivo

Velocità

Per tutte le categorie di velocità, durante il percorso, i cavalieri sono liberi di scegliere la loro andatura, di fermarsi e di fare piede a terra.

E' consentito il passaggio a piedi dei traguardi delle fasi intermedie ma e' obbligatorio superare a cavallo i traguardi della partenza e dell'arrivo finale, con qualsiasi andatura.

Errore di percorso

Qualsiasi errore di percorso deve essere ripercorso dal luogo dove è iniziato l'errore, pena l'eliminazione.

In casi eccezionali, se non è possibile correggere un errore di percorso e/o per il benessere del cavallo, la Giuria può determinare, se fattibile, un'alternativa che richiederà al concorrente di completare i chilometri equivalenti alla stessa distanza e allo stesso tipo di terreno. Tali chilometri devono essere effettuati in una singola fase del percorso, in modo da assicurare che il concorrente passi ad ogni Cancello Veterinario nell'ordine corretto e nei limiti di tempo imposti. In tal caso il concorrente riceverà solamente un certificato attestante il completamento, e non potrà essere considerato per il Premio della Best Condition o entrare a far parte della classifica.

ASSISTENZE E MODALITA'

Il Delegato Tecnico in accordo con il Comitato Organizzatore può limitare i punti per l'assistenza indicandoli nel programma e sulla cartina fornita ai concorrenti. In tal caso dovranno essere fissati punti di assistenza o punti acqua almeno ogni 10 km e sarà vietata l'assistenza in tutti gli altri punti del percorso, ad eccezione degli attraversamenti stradali, sempre che il Delegato Tecnico non li vieti espressamente.

L'assistenza di terzi è ammessa soltanto per aiutare il concorrente ad abbeverare e a prendersi cura del cavallo. Nelle stesse circostanze il concorrente potrà essere anche assistito per aggiustare parti della bardatura e per avere quanto può necessitare (acqua, cibo, equipaggiamento).

In ogni punto del percorso, dopo una caduta o in caso di allentamento o perdita di un ferro, il cavaliere può essere aiutato per aggiustare la sella, per rimettere il ferro e per rimontare. Mentre è smontato o rimontato a cavallo, gli può essere restituito parte del suo equipaggiamento.

Prima della partenza, dopo l'arrivo e alle soste obbligatorie è sempre possibile assistere il concorrente e prendersi cura del suo cavallo.

Gli assistenti sono tenuti a rispettare il Codice della Strada e a rispettare l'ambiente ed i beni altrui, soprattutto di non lasciare bottiglie, fusti o altri rifiuti su tutta l'area della manifestazione. Nel caso di simili comportamenti, Il Presidente di Giuria potrà allontanare i responsabili dal luogo della manifestazione e anche squalificare il proprio concorrente.

ASSISTENZA PROIBITA

Ad eccezione di quanto previsto all'assistenza verrà eliminato chi si farà assistere lungo il percorso di gara e qualsiasi intervento di terzi, tendente a facilitare il compito del concorrente o ad aiutare il cavallo è considerato assistenza illecita, anche se non richiesto dal cavaliere. In particolare è vietato:

- far montare il cavallo ad altro cavaliere sia o no concorrente;
- essere seguiti, accompagnati o preceduti in qualsiasi parte del percorso da veicolo, bicicletta, pedone o cavaliere fuori gara;
- avere qualcuno ad un passaggio obbligato che in qualunque modo incoraggi il cavallo;
- tagliare reticolati, demolire parte di recinti e abbattere vegetazione in modo da facilitare la strada.

E' consentito l'uso di cellulare. Ogni altro dispositivo di comunicazione dovrà essere approvato dalla Giuria il giorno della gara. In caso di dubbi su assistenze illecite, la Giuria deciderà dopo un'analisi del caso e sentiti tutti i testimoni.

IL DRESSAGE

ARTICOLO 1 - SCOPO E PRINCIPI GENERALI

Il Dressage ha per scopo lo sviluppo armonioso dell'organismo e dei mezzi del cavallo. Di conseguenza rende il cavallo calmo, morbido, sciolto e flessibile, ma anche fiducioso, attento e perspicace, realizzando così una perfetta intesa con il proprio cavaliere.

Queste qualità si manifestano attraverso: a) la franchezza e la regolarità delle andature; b) l'armonia, la leggerezza e la facilità dei movimenti; c) la leggerezza dell'anteriore e l'impegno dei posteriori, origine di un impulso sempre pronto; d) la sottomissione all'imboccatura senza alcuna tensione e resistenza, cioè in totale decontrazione.

Il cavallo dà così l'impressione di lavorare di sua iniziativa. Fiducioso e attento, si affida generosamente alle richieste del suo cavaliere, rimanendo assolutamente diritto durante tutti i movimenti in linea retta e adattando la sua incurvatura alla curvatura delle altre linee.

Il suo passo è regolare, franco e disinvolto. Il suo trotto è libero, elastico, regolare, sostenuto e attivo. Il suo galoppo è regolare, leggero e cadenzato. Le sue anche debbono mostrarsi attive in ogni circostanza. Al minimo richiamo del cavaliere si animano e animano con la loro azione tutte le altre parti del cavallo.

Grazie all'impulso sempre pronto e alla scioltezza delle articolazioni, non irrigidite da alcuna resistenza, il cavallo ubbidisce volentieri e senza esitazioni, con calma e precisione alle differenti azioni degli aiuti, manifestando un equilibrio naturale e armonioso, sia fisico che psicologico.

Durante tutto il lavoro, compreso l'alt, il cavallo deve essere "nella mano". Un cavallo è detto "nella mano" quando l'incollatura è più o meno sostenuta e arrotondata, secondo il grado d'addestramento e secondo l'estensione o la riunione dell'andatura, e manifesta la sua sottomissione con un leggero e morbido contatto con la briglia e una decontrazione totale. La testa deve restare ferma e, come regola generale, appena davanti alla verticale, la nuca è il punto più alto dell'incollatura. Il cavallo non oppone alcuna resistenza al suo cavaliere.

La cadenza è l'espressione della particolare armonia che un cavallo mostra quando si muove con regolarità, impulso ed equilibrio ben marcati. Il ritmo che un cavallo mantiene in tutte le sue andature è parte integrale della cadenza. La cadenza deve essere mantenuta in tutti i differenti esercizi e nelle variazioni di ciascuna andatura.

ARTICOLO 2 - DISPOSIZIONI GENERALI

Tutte le valutazioni sono sempre date in base ad un valore unico ed imprescindibile, "IL BENESSERE DEL CAVALLO" . Le riprese di "dressage/prove di addestramento" e quindi gli esercizi di ginnastica che esse contengono, dovranno essere svolti con l'intento di migliorare e mantenere nel tempo il benessere psico-fisico del cavallo, sempre attraverso sistemi di comunicazione non coercitiva.

Manifestazioni/prove di addestramento

Le manifestazioni possono essere svolte solamente presso i centri affiliati UISP

Abilitazione dei cavalieri/amazzoni

Tutti i concorrenti devono essere in possesso con le norme di tesseramento approvate dal CN. I concorrenti sono divisi in base alle fasce di età indicate nel Regolamento Attività.

Passaporto cavalli

I cavalli per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del passaporto segnaletico UNIRE o libretto rilasciato dall'APA. E' fatto obbligo alla Giuria, tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti certificati e passaporti, i cavalli partecipanti ad un concorso. Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti. Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto segnaletico, comprovante l'iscrizione del cavallo in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cavallo ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

I cavalli di 4 anni possono partecipare alle sole categorie "E",

I cavalli di 5 anni possono partecipare alle categorie "E" – "F" "M".

Per i cavalli di 6 anni ed oltre si applica il vigente regolamento FEI.

I cavalli di età minima otto (8) anni possono partecipare alla categoria Freestyle Test.

Per l'accertamento dell'età dei cavalli si fa riferimento alla normativa vigente in materia. I Pony che partecipano a categorie con cavalli devono osservare e sottostare al presente regolamento, eccetto eventuali disposizioni in merito a tenuta e bardatura.

Aiuti ausiliari cavalieri paraolimpici

I cavalieri paraolimpici potranno partecipare alle categorie di dressage in base all'autorizzazione Categoria di qualifica a montare posseduta. Tali cavalieri potranno utilizzare gli aiuti ausiliari previsti. A loro è concesso il saluto senza staccare la mano dalle redini. I cavalieri sono tenuti ad osservare il testo della ripresa (es. trotto sollevato in luogo del trotto seduto) errore di ripresa in base a quanto previsto dal presente regolamento). Per le categorie paraolimpiche vedasi specifico regolamento. (regolamento Special Olympics in convenzione con UISP).

Categorie delle riprese

Le riprese sono classificate, a seconda della loro difficoltà, in:

- categorie E (riprese elementari – Categoria di qualifica a montare bronzo /argento)
- categorie F (riprese facili – Categoria di qualifica a montare argento)
- categorie M (riprese medie – Categoria di qualifica a montare oro)
- categorie D (riprese difficili Categoria di qualifica a montare oro/platino)
- categorie riservate a cavalli giovani di 4,5,6 anni.
- categoria Kur, nota anche come *freestyle (divisa per rispettive licenze a montare)*. Il cavaliere deve eseguire una ripresa da lui creata che contenga i movimenti obbligatori della categoria, il tutto accompagnato da musica. Il ritmo della musica deve seguire il più possibile il ritmo del cavallo, nelle varie andature, per cui anche in una ripresa E devono essere presenti tutte e 3 le andature: passo, trotto e galoppo. È valutata anche la scelta della musica, con giudizio sulla parte artistica.

In ogni categoria le riprese sono distinte da un numero progressivo. Nelle categorie "D", il livello di difficoltà è stabilito dall'immediata successione numerica, identifica il livello, riportata nel titolo del protocollo della ripresa.

Manifestazioni

Sarà specificato nelle norme di partecipazione se il campo di gara sia con fondo di sabbia, pfu, o in erba, indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.

Disposizione del rettangolo

Sui lati sono disposte delle lettere a distanze fisse che suddividono i lati corti in due parti della lunghezza di dieci metri (lettere A e C). Nei rettangoli di dimensione 20x40 i lati lunghi sono per semplicità divisi da sole tre lettere ciascuno: la E e la B identificano la metà del lato (20m). A distanza di sei metri dal lato corto sono poste la F e la K dal lato della lettera A, mentre dal lato della C si trovano le lettere M e H. Nei rettangoli di dimensione 20x60 i lati lunghi sono suddivisi come sopra, ma ovviamente le lettere B ed E sono poste 30m dal lato corto, mentre tra le lettere F-B, M-B, H-E, K-E sono poste le lettere, nell'ordine, P, R, S, V. Tutte le lettere menzionate sopra sono segnate all'esterno del rettangolo. Il punto di intersezione tra la linea A-C (parallela ai lati lunghi) e i segmenti paralleli ai lati corti identifica ulteriori punti, che non vengono segnalati. Partendo da quello più vicino alla lettera A (intersezione con F e K) si identificano le lettere: D, L, X, I, G.

Campo di gara

Generalità Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e ben delimitato. Le dimensioni del rettangolo sono normalmente di m.60 x 20 oppure di m. 40 x 20.

Queste distanze vengono prese all'interno della recinzione che possibilmente deve essere distante dal pubblico di almeno 15 metri. La recinzione deve essere alta 30 cm. circa. Nei campi in cui la misura sopra indicata non corrisponde si potranno effettuare solo ed esclusivamente manifestazioni di categoria E ed F. La parte di recinzione che chiude l'ingresso in A deve essere formata da un elemento mobile lungo 1 metro circa. Deve essere previsto un servizio di apertura e chiusura del rettangolo in corrispondenza dell'ingresso in A durante la prova di ogni singolo concorrente.

Nelle riprese fino a livello "M", con particolare riguardo ai concorsi didattici, formativi o di crescita, durante la gara il rettangolo potrà essere lasciato aperto in corrispondenza dell'ingresso in A, con sistema ad imbuto o similare (in analogia a quanto applicato nelle prove di addestramento dei concorsi di completo). Nei campi gara le cui dimensioni esterne al rettangolo non rendono pratico o possibile eseguire il giro intorno al campo gara, ai cavalieri sarà consentito di entrare nel rettangolo prima che la campana sia suonata. Il cavaliere potrà iniziare la prova direttamente da dentro il rettangolo, dopo il suono della campana. La ripresa si considera iniziata non appena il cavaliere taglia in A procedendo sulla linea di centro. Le lettere all'esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di 70 cm. circa. Si raccomanda di porre un segno sulla recinzione all'altezza della relativa lettera, che ne permetta l'identificazione. Le lettere sono posizionate come da schema prove. È raccomandabile programmare un intervallo di circa 10 minuti dopo il passaggio di 8 o 9 concorrenti, sia che si tratti di un terreno erboso, sia sabbioso, per il ripristino delle condizioni migliori del terreno. Se la prova si svolge al chiuso, le recinzioni del rettangolo non sono obbligatorie ove le dimensioni non corrispondono al limite minimo ed in tal caso le lettere potranno essere poste sulle pareti.

Campi di prova
Generalità Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le gare. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara. Possibilmente nel campo di prova devono essere delimitati e marcati con le relative lettere uno o più rettangoli, con le misure di quello di gara, a seconda del numero dei concorrenti. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza. esposta una tabella con l'ordine di partenza. Qualora il concorso si svolga su più campi dovrà essere previsto un campo prova per ciascun campo gara. Il presidente di giuria potrà derogare a tale indicazione in funzione della programmazione oraria delle categorie e delle vigenti normative di stewarding. Nel caso di un campo di ampie e sufficienti dimensioni, questo potrà essere suddiviso in due o più parti, con apposito materiale, nel rispetto delle norme di sicurezza, a consentirne l'impiego per i relativi campi gara preventivamente assegnati.
Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate in gara, e dovranno essere attuate le stesse regole valide per il campo gara. Il campo prova sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima categoria prevista, salvo eventuali diverse indicazioni del presidente di giuria, prese in accordo con il Comitato organizzatore (UISP o proprio delegato). E' obbligatorio indossare il casco protettivo, omologato, per tutti i cavalieri a prescindere dall'età. Sono ammessi gli speroni fittizzi (dummy spurs) ossia senza alcun braccio. Sono ammessi gli speroni di metallo con terminale arrotondato (Knobs) di plastica. In campo gara sono vietate le cuffie/auricolari e tutti i tipi di comunicazione elettronica, pena l'eliminazione. Sono ammesse solo in campo prova.
In tutte le riprese "E" è vietato il frustino. E' ammesso nelle categorie "F", "M" e "D". La lunghezza massima consentita per la frusta è pari a cm 80. Per i pony cm 60. L'uso del frustino non va mai inteso in maniera punitiva, ma come incentivo. Se un cavallo presenta ferite da speroni o segni della frusta, il cavaliere viene squalificato e sanzionato in base alle leggi vigenti in materie di tutela del benessere animale. E' consentito solo l'utilizzo della sella tipo inglese o selle specifiche per la disciplina dressage.
Nelle cat. "M": filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o plastica rigida, o morso e filetto salvo specifiche indicazioni.
Nelle categorie "E" ed "F" sarà consentito l'utilizzo del solo filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o in plastica rigida. Sarà pertanto vietato l'impiego del morso e filetto con barbozzale.
Nelle categorie F sarà ammesso l'impiego del morso e filetto con barbozzale ai soli cavalieri senior.
Nelle categorie M filetto semplice, snodato in una o due parti in metallo o plastica rigida, o morso e filetto con barbozzale per cavalli e pony.
Nelle cat. "E", "F", "M": con il solo filetto sono ammesse la capezzina inglese o la capezzina incrociata o la capezzina di Hannover, o senza capezzina.
Nelle cat. "D": viene tollerato l'uso del morso. L'uso del morso e filetto con barbozzale. Con il morso e filetto è ammessa la capezzina inglese e la capezzina combinata senza il chiudi bocca.
Per tutte le Categorie: tutte le parti dell'imboccatura all' interno della bocca, siano esse del filetto o del morso e filetto, devono essere di metallo o di plastica rigida; il braccio di leva del morso non deve superare 10 cm.; gli anelli del filetto gli 8 cm. Di diametro misurati dall'interno. Oltre alle imboccature autorizzate, deve essere permesso di presentare un cavallo in gara senza capezzina (escluse le capezzine chiudi-bocca), solo con essa e quindi con o senza imboccatura, o con entrambe le condizioni, con richieste che possono essere effettuate sia sull'imboccatura che sulla capezzina (fuori dalla bocca). Sono proibiti Tutto ciò che può ledere la salute e il benessere psico-fisico del cavallo; pena la squalifica immediata e denuncia alle autorità competenti. Qualsiasi tipo di copertura della sella, la martingala con forchetta, qualsiasi tipo di redini speciali tutti i mezzi ausiliari fissate all'imboccatura, sia nel campo prova e campo gara, le rosette, capezzine allacciate strette, ogni tipo di fasce o stinchiere, paraglomi ed ogni tipo di paraocchi. In casi eccezionali il Presidente di Giuria può autorizzare, se richiesto, l'uso della cuffia antimosche.

Esecuzione delle riprese cause di eliminazione
Generalità In tutti i concorsi di Dressage le riprese, D escluse, potranno essere lette se sarà richiesto dal concorrente e se il concorrente avrà a sua disposizione un lettore di sua fiducia. Il concorrente rimane l'unico responsabile della corretta esecuzione della ripresa. Un movimento che deve essere eseguito in un dato punto del rettangolo è corretto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto, eccetto nelle transizioni quando il cavallo si avvicina alla lettera da una linea diagonale o perpendicolare al punto dove la lettera stessa è posizionata. In questo caso, le transizioni, ed i cambi al volo, devono essere eseguiti quando il naso del cavallo raggiunge la lettera, così che il cavallo sia diritto nella transizione e/o nel cambio al volo.

Voti d'insieme
Collaborazione e comunicazione:
- Richieste del cavaliere (leggerezza, armonia, discesa degli aiuti e capacità di cogliere l'intenzione di fare, stabilità del contatto).
- Atteggiamenti del cavallo e reazioni (leggerezza, franchezza nel cercare la mano del cavaliere portando

in leggera tensione le redini mantenendo il contatto in maniera stabile, volontà ed impegno nello svolgere gli esercizi.
- Assetto del cavaliere.
- Status: toelettatura del cavallo e presentazione estetica del binomio
- Vengono privilegiate le esecuzioni corrette dei movimenti piuttosto che la loro esecuzione in un punto preciso. Nelle riprese E – F utilizzare la dicitura "in prossimità di…"

Inizio della ripresa
Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti. Il cavaliere deve lasciare il campo gara come prescritto nel testo della ripresa

campana
La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il giudice in C che presiede la categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione. Essa serve: a dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45". Dopo tale segnale il concorrente deve entrare nel rettangolo entro 45"; allo scadere dei 45" il concorrente ha a disposizione ulteriori 45" fino al massimo complessivo di 90" per iniziare la ripresa . In caso di ingresso oltre i 45" ed entro i 90",sarà considerato errore e comporterà la deduzione di 1 punti come precisato nello specifico articolo. Se il concorrente non entra nel rettangolo allo scadere dei 90 secondi verrà eliminato. Dopo che la campana è stata suonata per indicare al concorrente la partenza, il giudice in C può, per circostanze impreviste, interrompere il conto alla rovescia dei 45"/90" .Nel caso il conteggio dei secondi riprenderà con un ulteriore segnale del suono della campana. Il tempo trascorso dal momento in cui è stato interrotto ed il segnale di ripresa viene neutralizzato. Ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto, in caso di un guasto tecnico disturbi esterni, cause metereologiche. Nel caso di interruzione della musica per guasto tecnico durante un test freestyle, nei casi in cui non ci sia un sistema back up, il cavaliere potrà uscire dal campo con il permesso del giudice in C. Ad evitare o ridurre al minimo l'interferenza con i tempi di partenza degli altri binomi, il cavaliere interessato dovrà rientrare per ultimo o ripetere la sua prova durante una delle pause programmate. Il Giudice in C, dopo aver conferito con il cavaliere, determinerà l'orario di partenza per la ripetizione del test dall'inizio o di riprendere la prova dal punto in cui la musica si è interrotta. In entrambi i casi, il punteggio già assegnato non verrà modificato. Per la ripetizione di una ripresa tecnica si procederà in analogia.

Errori di percorso
Quando un concorrente commette un "errore di percorso" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.), il Presidente della Giuria lo avverte suonando la campana. Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare. Tuttavia anche se il concorrente commette un "errore di percorso", nei casi in cui il suono della campana potrà inutilmente intralciare lo svolgersi del lavoro (per esempio se il concorrente esegue una transizione dal trotto medio al passo riunito in V in luogo K) deciderà il presidente di Giuria se suonare o no. Tuttavia, se la campana non è stata suonata ad un errore di percorso e la prova richiede che lo stesso movimento sia ripetuto e l'atleta commette di nuovo lo stesso errore, in tal caso sarà penalizzato solamente una volta. La decisione su come e se un errore di percorso sia stato commesso spetterà al giudice in "C". Gli altri giudici assegneranno il punteggio di conseguenza.

Errori di ripresa
Quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato, anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di percorso". In linea di principio ad un cavaliere non è permesso di ripetere un movimento della prova a meno che il Presidente in C abbia segnalato un errore di percorso (con il suono della campana). Tuttavia, se l'atleta ha avviato l'esecuzione di un movimento e tenta di ripetere lo stesso movimento di nuovo, i giudici devono valutare solo il primo movimento mostrato ed allo stesso tempo, assegnare la penalità per un errore di percorso.

Penalizzazioni eliminazioni
Ogni "errore", segnalato o no dal suono della campana, deve essere così penalizzato:
- il primo con 1 punti;
- il secondo con 4 punti;
- al terzo il concorrente viene eliminato, pur essendo eventualmente autorizzato a continuare il lavoro, ricevendo regolarmente il punteggio, fino alla fine. Nota: Nelle categorie riservate a cavalli giovani (4 primo errore - 0,5% del punteggio totale conseguito secondo errore - 1% del punteggio totale conseguito il terzo errore comporta l'eliminazione.

- Mascelle bloccate, lingue fuori o passata sopra e digrignamento dei denti vengono sanzionati ad ogni movimento con voto 1
- L'andatura in distensione (portamento allungato, in cui la criniera ha un andamento - all'incirca orizzontale e la linea fronte-naso rimane davanti alla verticale) diviene parte di tutte le riprese, in tutte e tre le andature e dalle due mani.
- Il passo viene inserito di nuovo come andatura di pieno valore nelle riprese, dove almeno nelle riprese di livello E, A, L ed M deve rappresentare fino al 30 percento del punteggio. La lateralizzazione del passo (passo simile all'ambio) porta alla squalifica.
- Nelle prove per cavalli giovani i cavalli vanno presentati nelle tre andature, mentre il cavaliere al trotto, deve procedere al trotto leggero.
- Le riprese potranno presentare modifiche di carattere sequenziale, mantenendo le figure specificate ma da eseguire in diverso ordine cronologico da come indicato sulla ripresa stessa. Questo per evitare un lavoro meccanico e ripetitivo in particolare nella fase preparatoria nel lavoro quotidiano. La sequenza delle figure verrà comunicato massimo un giorno prima e minimo due ore prima della gara. - All'interno di ogni ripresa potranno essere inseriti esercizi base di flessioni e contro flessioni laterali, con un preavviso di massimo un giorno e minimo due ore prima della gara.
- Al trotto si deve procedere sempre al trotto leggero. A meno ché specificato diversamente (trotto seduto), in particolare nelle riprese di classe "E" ed "F".
- Riprese "E" ed "F". Se durante la ripresa il cavallo mostrasse segni di irrequietezza dovuti ad inesperienza o fattori esterni, la ripresa potrà essere interrotta dando il tempo al cavallo ad abituarsi alle condizioni rimanendo all'interno del campo gara. L'esecuzione potrà essere ripresa dal momento dell'interruzione o riavviata dall'inizio. Il criterio di valutazione non sarà in alcun modo penalizzato dall'interruzione. Non potranno essere richieste più di due interruzioni per ripresa di cui, la prima interruzione con durata massima di 5 minuti e la seconda di 3 minuti. Durante l'interruzione il cavaliere potrà compiere l'azione appropriata che riterrà opportuna scendendo anche da cavallo. Azioni violente o eticamente non appropriate da parte del cavaliere verranno punite con l'eliminazione. Il cavaliere avrà la facoltà di avvalersi dell'aiuto dei giudici, dell'istruttore, o persona di fiducia da lui richiesta e segnalata prima dell'inizio della ripresa.
- Nelle riprese "E" ed "F", il cavaliere potrà avvalersi dell'aiuto in campo prova e in campo gara di un istruttore da lui richiesto. L'Educatore/operatore/istruttore avrà la facoltà di aiutare verbalmente l'allievo, ricordando la sequenza degli esercizi, o suggerendo correzioni sull'assetto, decontrazioni, messa in mano ecc. L'educatore/operatore/istruttore non potrà fornire aiuto materiale diretto se non durante eventuali interruzioni per irrequietezza. - L'educatore/operatore/istruttore dovrà tenere un comportamento eticamente corretto ed un tono di voce sommesso e non invadente, pena la squalifica e l'interdizione temporanea dai campi prova e campi gara. Il ripetersi di comportamenti scorretti da parte di un educatore/operatore/istruttore sia in campo prova o in campo gara, potrà portare all'interdizione permanente e la sospensione del brevetto da educatore/operatore/istruttore. - Al termine di ogni ripresa omassimo quattro, i giudici avranno l'obbligo di rivedere e se necessario rivalutare il giudizio espresso singolarmente valutandosi l'uno con l'altro arrivando ad un giudizio finale d'insieme. Le correzioni dovranno essere fatte barrando la valutazione ritenuta non adeguata e scrivendo a fianco la nuova valutazione. La valutazione barrata dovrà sempre essere visibile e tutto il materiale sarà pubblicamente disponibile in copia. Dopo la rivalutazione finale non potranno essere apportate modifiche al punteggio.

Altri errori

Sono considerati errori i seguenti casi e comporteranno la deduzione di 1 punti (per ogni scheda di valutazione) per ciascun errore, ma non saranno cumulativi ai fini della eliminazione: - entrare nello spazio circostante il campo gara con la frusta quando non consentito. Verranno dedotti 1 punti. Per ciascun movimento eseguito con la frusta, dal momento dell'ingresso nel rettangolo fino ad un massimo di tre movimenti; - entrare in rettangolo con la frusta, quando non consentito; - entrare in rettangolo prima del suono della campana; - entrare nel campo gara tra 45 e 90 secondi dal suono della campana (senza superare i 90 secondi). Nelle categorie freestyle entrare nel campo gara superando i 10 secondi prescritti di musica; se il test freestyle è più lungo o più corto della durata indicata nel protocollo del test saranno dedotti dal punteggio artistico totale 0,50 punti percentuali.

Cause di eliminazioni

Zoppia

In ogni caso di evidente zoppia. Il presidente di Giuria (giudice in C), avverte il concorrente che è eliminato suonando la campana. La sua decisione è inappellabile.

Resistenze

Ogni resistenza o difesa da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione. Peraltro ogni resistenza che possa mettere in pericolo l'atleta, il

cavallo, i giudici o il pubblico potrà causare l'eliminazione, per motivi di sicurezza, anche prima dello scadere dei 10 secondi. Ciò si applica anche a qualsiasi resistenza o difesa prima dell'entrata in campo gara.

Caduta
In caso di caduta del cavallo e/o del cavaliere, il concorrente sarà eliminato.

Uscita dal rettangolo
Un cavallo che durante l'esecuzione di una ripresa, tra il momento del suo ingresso e quello della sua uscita, in "A", esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.

Aiuti esterni
Ogni aiuto esterno quali ad esempio l'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, assistenza al cavallo o al cavaliere, non sono consentiti, pena l'eliminazione.
Altri motivi di eliminazione sono:

- la performance va contro la salute ed il benessere del cavallo;
- entrare nel campo gara oltre 90 secondi dal suono della campana. Fatta eccezione per cause di forza maggiore di cui deve essere informato il giudice in "C", (es. perdita di un ferro, ecc.); portare la frusta in gara per più di tre (3) movimenti (quando non consentita);
- terzo errore di percorso o ripresa;
- bardatura o tenuta non consentita;
- "rollkur", capezzine serrate saranno elementi squalificanti;
- valutazione del "contatto" con punteggi non superiori a 3 se sotto la mano o sopra la mano in modo non continuativo. In caso che tali condizioni risulteranno persistenti e prolungate, il cavaliere verrà eliminato;
- l'uso eccessivo e prolungato e coercitivo degli aiuti porta all'eliminazione;
- il controllo della bocca del cavallo va effettuato sistematicamente ad ogni ripresa prima del lavoro in campo prova. Ogni ferita alla bocca del cavallo porta alla squalifica;
- l'incappucciamento del cavallo (linea fronte-naso dietro alla verticale) viene sanzionato in ogni movimento con un voto massimo 3. Se protratto viene squalificato;
- presenza di sangue: se il giudice in C sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del cavallo , in campo gara, ferma il cavallo per un controllo. Se il cavallo dovesse mostrare del sangue, verrà eliminato. L'eliminazione sarà inappellabile. Se il giudice in C dopo il controllo dovesse confermare che il cavallo non mostra sangue, il concorrente può continuare. Se il cavallo dovesse essere eliminato per il motivo sopra citato o se il cavallo si fosse ferito durante la ripresa, se avesse iniziato a sanguinare dopo averla finita, dovrà essere controllato dal veterinario di servizio prima di poter di nuovo gareggiare. La valutazione del veterinario di servizio sarà comunicata al Presidente di Giuria e la decisione di quest'ultimo sarà inappellabile.

Tenuta cavalieri/amazzoni
Tutti i partecipanti di un concorso hanno l'obbligo di presentarsi in tenuta corretta.
Polo o camicia bianca per la tenuta estiva, bomber in tinta unita per la tenuta invernale o giacca da concorso in tinta unita (con camicia con collo chiaro, cravatta, plastron o collo chiuso dritto "alla coreana" chiari), pantaloni in tinta unita chiari, stivali scuri.
Sono ammessi stivaletti scuri coordinati a ghette aderenti, in cuoio liscio dello stesso colore, purché somiglianti nell'insieme ad un paio di stivali.
Casco da equitazione con tre punti d'attacco, guanti. Speroni facoltativi.

Saluto
Cavalieri e amazzoni salutano tenendo le redini in una mano, lasciando distendere naturalmente l'altro braccio lungo il corpo e chinando la testa (valido con qualsiasi copricapo). Per i cavalieri, è sempre possibile salutare tenendo le redini con una mano e con l'altra scoprirsi il capo.

Tempo accordato
L'esecuzione delle riprese non ha limiti di tempo, salvo che per le riprese Libere (Kur). Il eventualmente indicato sulle schede dei Giudici ha solo scopo informativo.

Valutazione delle riprese
Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

Punteggio
Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

10 - eccellente
9 - molto bene
8 - bene
7 - abbastanza bene
6 - soddisfacente
5 - sufficiente
4 - insufficiente
3 - abbastanza male
2 - male
1 - molto male
0 - non eseguito

Nella valutazione di ciascun movimento/figura e nei punti d'insieme potranno essere impiegati i mezzi punti decimali da 0,5 a 9,5 a discrezione del giudice. Nelle categorie freestyle i mezzi punti decimali potranno essere impiegati per tutti i punteggi parziali di ciascuna figura/movimento, a discrezione del giudice. Nei test per giovani cavalli potranno essere impiegati nella valutazione i punti decimali da 0,1 a 9,9. Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

Punti d'insieme

I voti d'insieme vengono assegnati, dopo che il concorrente ha terminato la ripresa, e ciò per:

1 l'andatura
2 l'impulso
3 la sottomissione
4 la posizione e l'assetto del cavaliere; la correttezza nell'impiego degli aiuti
5 lo status: valutazione della toelettatura del cavallo e presentazione estetica del binomio

Ove possibile, allo scopo di uniformare i giudizi, è opportuno far eseguire mezz'ora prima dell'inizio della categoria una ripresa da un cavaliere che non vi partecipi o inserire gli eventuali iscritti fuori gara come "test rider".

Classifica

Dopo ogni prova e dopo che ciascun Giudice ha dato i voti d'insieme, le schede dei Giudici passono al Centro calcoli. I voti saranno moltiplicati per i corrispondenti eventuali coefficienti, e poi sommati. Quindi sulla scheda di ciascun Giudice vengono sottratti i punti di penalità ottenuti per gli errori. La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente da ciascun Giudice, convertita in punti percentuali. Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità per le prime tre posizioni la classifica sarà definita dalla somma dei punti d'insieme. In caso di ulteriore parità si ha ex-aequo. In caso di parità per i primi tre posti nelle categorie freestyle la classifica sarà stabilita in base al più alto punteggio artistico. In caso di ulteriore parità si ha l'ex-aequo. Per le posizioni di classifica inferiori al terzo posto in caso di parità i cavalieri verranno classificati ex-aequo. L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato. Qualora un cavaliere potrà far parte di una squadra solo con 1 cavallo, sia inserito nella squadra con due cavalli, in livelli diversi , ai fini della classifica sarà considerato uno solo, il migliore dei punteggi conseguiti nelle due prove. Un cavaliere non potrà partecipare ai fini della classifica di squadra con due cavalli nello stesso livello. Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente insieme al totale generale.

Crudeltà

Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni. E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei cavalli, ovvero causarne sofferenza. Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto e l'uso eccessivo di frusta e speroni. Ciò potrà essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della manifestazione ed è passibile di sanzione. Le crudeltà potranno essere, denunciate alle autorità competenti.

Frodi

La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione.

Squalifica

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.

In particolare sono causa di squalifica:

1 la partecipazione a un concorso senza essere in possesso della Categoria di qualifica a montare UISP per l'anno in corso;
2 l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3 le frodi;
4 il doping;
5 il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
6 le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare riuscita della manifestazione.

Reclami

Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo. Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante. Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale.

ARTICOLO 3 - L'ALT

Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, in appiombo sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco. L'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale. Restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

L'alt si ottiene con uno spostamento del peso del corpo sul posteriore per mezzo di un'azione corretta e crescente dell'assetto e delle gambe del cavaliere, che spingono il cavallo in avanti su una mano che lo trattiene sempre più, ma morbida per ottenere un alt quasi istantaneo, mai brusco, nel punto richiesto.

ARTICOLO 4 - IL PASSO

Il passo è un'andatura "camminata", nella quale gli arti del cavallo si posano uno dopo l'altro in "quattro tempi" ben marcati e mantenuti tali durante tutto il loro lavoro al passo.

Quando l'anteriore ed il posteriore dello stesso lato si posano quasi contemporaneamente, il passo tende a diventare un movimento laterale. Questa irregolarità, che può diventare un movimento di ambio, è un serio deterioramento dell'andatura.

È al passo che si fanno meglio notare le imperfezioni dell'addestramento. È anche il motivo per cui la "messa 14 in mano" del cavallo al passo deve essere richiesta in funzione del suo grado di addestramento e non deve essere spinta più di quanto il grado di addestramento lo permetta. Una riunione troppo precoce altera non solo il passo riunito, ma anche il passo medio e il passo allungato.

Si distinguono: passo riunito, passo medio, passo allungato, passo libero

Il passo riunito

Il cavallo, mantenuto "nella mano" si porta risolutamente in avanti, con l'incollatura rilevata e arrotondata, e mostrando chiaramente di sostenersi in equilibrio da solo. La posizione della testa si avvicina alla verticale, il contatto con la bocca rimane morbido. Gli arti posteriori si impegnano con un buon movimento dei garretti. L'andatura del cavallo rimane "camminata" ed energica, con una regolare successione della posata degli arti. Ogni battuta copre meno terreno che al passo medio, ma è più elevata perché ogni articolazione si flette di più, mostrando che il cavallo si porta chiaramente. È più corto del passo medio, al fine di non diventare precipitato o irregolare, ma è più attivo.

Il Passo Medio

È un passo deciso, regolare e disinvolto, di media estensione. Il cavallo mantenuto "nella mano" cammina energicamente, ma con calma, con passo uniforme e deciso, con le orme posteriori che si posano davanti alle orme degli anteriori. Il cavaliere conserva un contatto leggero, morbido e costante con la bocca del suo cavallo.

Il passo allungato

Il cavallo copre il maggior terreno possibile, senza precipitare e senza alterare la regolarità della battuta. Gli zoccoli posteriori si posano molto nettamente davanti alle impronte degli zoccoli anteriori. Il cavaliere lascia che il suo cavallo distenda l'incollatura e avanzi la testa senza tuttavia perdere il contatto con la bocca.

Il passo libero
Il passo libero è un'andatura di riposo nella quale si dà al cavallo la completa libertà di abbassare la testa e di distendere l'incollatura.

ARTICOLO 5 - IL TROTTO
Il trotto è un'andatura a "due tempi" separati da un tempo di sospensione, nella quale il cavallo avanza per bipedi diagonali con appoggio simultaneo dell'anteriore e del posteriore corrispondenti (anteriore sinistro, posteriore destro e inversamente).
Il trotto, sempre franco, attivo e regolare nelle sue battute, deve essere preso senza esitazione.
La qualità del trotto si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dall'elasticità delle falcate, dovute alla morbidezza della schiena e al buon impegno del posteriore, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo e un equilibrio naturale anche dopo una transizione da un trotto ad un altro.
Si distinguono: Il trotto riunito, il trotto di lavoro, il trotto medio, il trotto allungato.

Il trotto riunito
Il cavallo, mantenuto "nella mano", si porta in avanti con l'incollatura rilevata e arrotondata; i garretti, decisamente impegnati, mantengono l'energia dell'impulso, permettendo così alle spalle di spostarsi con facilità in tutte le direzioni. Il cavallo compie falcate più corte che negli altri tipi di trotto, ma è più leggero e più mobile.

Il trotto di lavoro
Il trotto di lavoro è un'andatura intermedia che sta tra il trotto riunito e il trotto medio, nella quale un cavallo non ancora allenato e pronto ai movimenti riuniti, si presenta in un buon equilibrio; mantenuto "nella mano" si porta in avanti con falcate uniformi ed elastiche, con le anche molto attive. L'espressione "anche attive" non significa che in questa andatura sia obbligatoria la riunione. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso che deriva dall'attività del posteriore.

Il trotto medio
Il trotto medio è un'andatura intermedia che sta tra il trotto di lavoro e il trotto allungato, ma è più "rotondo" del trotto allungato. Il cavallo si porta in avanti con franchezza, allunga moderatamente le sue falcate con un deciso impulso che viene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di portare la testa un po' più davanti alla verticale che nel trotto riunito e nel trotto di lavoro; gli permette nello stesso tempo di abbassare leggermente la testa e l'incollatura. Le falcate devono essere le più regolari possibile e il movimento nel suo insieme equilibrato e disinvolto.

Il trotto allungato
Nel trotto allungato il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando la stessa cadenza, allunga al massimo la falcata, grazie ad un grandissimo impulso del posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, che rimane "nella mano", di abbassare e allungare l'incollatura senza cercare un punto d'appoggio sul ferro, allo scopo di evitare un'andatura rilevata. Gli zoccoli anteriori non devono posarsi dietro la loro proiezione sul terreno. Il movimento di anteriori e di posteriori deve essere similare (più o meno parallelo) nel momento dell'estensione in avanti.
Tutto il lavoro al trotto deve essere eseguito "seduto", a meno che nel testo della ripresa vi sia diversa indicazione.

ARTICOLO 6 - IL GALOPPO
Il galoppo è un'andatura a "tre tempi" nella quale, al galoppo destro, per esempio, le battute si succedono nell'ordine: posteriore sinistro, diagonale sinistro (l'anteriore sinistro si muove contemporaneamente al posteriore destro) anteriore destro, seguito da un tempo di sospensione dei quattro arti prima dell'inizio della falcata successiva.
Il galoppo, sempre con falcate regolari, cadenzate ed eseguite nella leggerezza, deve essere preso senza esitazione.
La qualità del galoppo si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dalla leggerezza dei "tre tempi" derivante dall'accettazione dell'imboccatura, con una nuca morbida, e dall'impegno del posteriore, che proviene dall'attività delle anche, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo ed un equilibrio naturale anche dopo una transizione da un galoppo ad un altro. Il cavallo deve sempre restare completamente dritto sulla linea dritta.
Si distinguono: Il galoppo riunito, il galoppo di lavoro, il galoppo medio, il galoppo allungato.

Il galoppo riunito
Nel galoppo riunito, il cavallo mantenuto "nella mano", si sposta con l'incollatura rilevata e arrotondata. Questa andatura è caratterizzata dalla leggerezza dell'anteriore e dall'impegno del posteriore: cioè le spalle

morbide libere e mobili e le anche molto attive. Le falcate sono più corte che negli altri tipi di galoppo, ma il cavallo è più leggero e più mobile.

Il galoppo di lavoro
È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo riunito e il galoppo medio. In questa andatura, un cavallo non ancora allenato e pronto ai movimenti riuniti, si presenta in un buon equilibrio; mantenuto nella mano, si porta in avanti con falcate uniformi, leggere e cadenzate, con le anche che rimangono attive. L'espressione "anche attive" non significa che in questa andatura sia obbligatoria la riunione. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso, che proviene dall'attività del posteriore.

Il galoppo medio
È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo di lavoro e il galoppo allungato. Il cavallo si porta in avanti con decisione conservando il suo equilibrio, allunga moderatamente le falcate, con chiaro impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo mantenuto "nella mano", di piazzare la testa un po' davanti alla verticale che nel galoppo riunito e nel galoppo di lavoro; nello stesso tempo gli permette di abbassare leggermente la testa e l'incollatura. Le falcate devono essere allungate e le più regolari possibili, il movimento nel suo insieme deve essere equilibrato e disinvolto.

Il galoppo allungato
Nel galoppo allungato, il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando lo stesso ritmo, allunga al massimo le sue falcate, senza perdere nulla della sua calma e della sua leggerezza, grazie ad un grandissimo impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di abbassare e allungare la testa e l'incollatura; la punta del naso si porta più o meno in avanti senza cercare un punto d'appoggio sul ferro.

Il galoppo rovescio
È un movimento nel quale il cavaliere, per esempio su un circolo a mano sinistra, fa galoppare volontariamente il cavallo sul piede destro. Il galoppo rovescio è un esercizio di ammorbidimento. Il cavallo mantiene la posizione naturale con un leggero piego della nuca verso il lato esterno del circolo. Il cavallo è incurvato dalla parte corrispondente. La sua conformazione si oppone ad un'incurvatura della colonna vertebrale secondo il circolo descritto. Il cavaliere, evitando ogni contorsione, origine di contrazione e di disordine, si impegnerà soprattutto per impedire che le anche scappino verso l'esterno e limiterà le sue richieste al grado di morbidezza del cavallo.

Il cambio di piede semplice (da fermo a fermo)
È un cambio di piede nel quale il cavallo, dal galoppo, si mette immediatamente al passo; dopo due o al massimo tre passi deve ripartire al galoppo sull'altro piede.

Il cambio di piede in aria
È un cambio di piede eseguito in stretta relazione con il tempo di sospensione che segue ogni falcata di galoppo. Il cambio di piede può anche essere eseguito in serie, cioè a quattro, tre, due tempi e a un tempo. Anche nelle serie, il cavallo deve restare leggero, calmo e diritto, con un impulso sempre pronto. Durante tutto il movimento, il ritmo e l'equilibrio non devono variare. Il grado di riunione nelle serie dovrà essere leggermente minore di quello normalmente richiesto al galoppo riunito, per evitare un raccorciamento delle falcate e una diminuzione della leggerezza e della facilità di cambio di piede in serie.

ARTICOLO 7 - I PASSI INDIETRO
I passi indietro sono un movimento retrogrado, simmetrico, nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, i piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea.
Durante l'alt e l'immobilità che precedono i passi indietro, come durante lo stesso movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tuttavia il desiderio di portarsi in avanti. Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinamento degli anteriori sono errori gravi.
Se in una ripresa di Dressage i passi indietro sono seguiti dal trotto o dal galoppo, il cavallo deve rompere immediatamente a questa andatura, senza alt, né passi intermedi.

ARTICOLO 8 - LE TRANSIZIONI
I cambiamenti d'andatura e di velocità devono essere effettuati chiaramente alla lettera prescritta; devono essere eseguiti rapidamente, ma in modo morbido e non brusco. Il ritmo della precedente andatura è mantenuto fino al momento in cui il cavallo prende la nuova andatura o compie l'alt. Il cavallo deve rimanere leggero alla mano, calmo e conservare una posizione corretta. Ciò si verifica anche nelle transizioni da un movimento ad un altro, ad esempio nella transizione del passage al piaffer o viceversa.

ARTICOLO 9 - LA MEZZA-FERMATA
La mezza fermata, che deve essere appena visibile, risulta da un'azione quasi simultanea e coordinata dell'assetto, delle gambe e della mano del cavaliere. Ha lo scopo di aumentare l'attenzione e l'equilibrio del cavallo prima dell'esecuzione di certi movimenti o di transizioni alle andature inferiori e superiori. Riportando leggermente più peso sul posteriore del cavallo, l'impegno dei posteriori e l'abbassamento delle anche sono facilitati, favorendo l'alleggerimento del treno anteriore e un miglior equilibrio generale del cavallo.

ARTICOLO 10 - I CAMBIAMENTI DI DIREZIONE
Nei cambiamenti di direzione, il cavallo deve adattare la sua incurvatura a quella della linea che percorre, restare morbido e seguire le indicazioni del cavaliere senza alcuna difesa, né variazione di andatura, ritmo e velocità.
Nei cambiamenti di direzione ad angolo retto, ad esempio nel passaggio degli angoli, il cavallo, alle andature riunite e di lavoro, deve descrivere un quarto di circolo del diametro di circa sei metri e, alle andature medie e allungate un quarto di circolo del diametro di circa dieci metri.
Nei contro-cambiamenti di mano, il cavaliere lascia la propria direzione per una linea obliqua e avanza sia fino alla linea longitudinale del primo quarto del rettangolo, sia fino alla linea centrale, sia fino al lato lungo opposto, da cui riprende per una linea obliqua la linea che seguiva all'inizio del movimento.
Nei contro-cambiamenti di mano, il cavaliere rimetterà diritto il proprio cavallo un istante prima di cambiare direzione.
Quando nella ripresa è prescritto il numero di metri, o di falcate, per esempio in un contro-cambiamento di mano appoggiando da ciascuna parte della linea centrale, questo numero deve essere rigorosamente rispettato e il movimento deve essere simmetrico.

ARTICOLO 11 - LE FIGURE
La volta è un circolo di 6, 8 o 10 metri. Se il diametro è maggiore di 10 metri si usa il termine di circolo con l'indicazione della misura.
La serpentina è composta da mezzi circoli uniti tra loro da una linea dritta. Il cavallo deve essere parallelo al lato corto quanto attraversa la linea di mezzo. La lunghezza di tale linea varia a seconda della misura dei mezzi circoli.
L'otto. Questa figura è formata da due volte o circoli d'ugual diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o circoli sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere diritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura.

ARTICOLO 12 - LAVORO SU DUE PISTE
Il lavoro su due piste ha lo scopo di: a) perfezionare l'obbedienza del cavallo agli aiuti del cavaliere; b) ammorbidire il cavallo nel suo insieme, aumentando la libertà delle spalle e la morbidezza del posteriore; così come l'elasticità dell'insieme tra bocca, nuca, incollatura, dorso e anche; c) perfezionare la cadenza e armonizzare l'equilibrio e l'andatura; d) sviluppare e aumentare l'impegno dei posteriori e in tal modo anche la riunione.
Una distinzione deve essere fatta tra i seguenti movimenti: Cessione alla gamba, Spalla in dentro, Travers, Renvers, Appoggiata.

Cessione alla gamba
Il cavallo è pressoché dritto, eccetto che per una leggera flessione alla nuca dalla parte opposta alla direzione verso la quale si dirige, cosicché al cavaliere è appena possibile scorgere l'arcata sopracciliare ed il naso del cavallo dalla parte interna. Gli arti interni scavalcano ed incrociano davanti agli arti esterni. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del movimento. La cessione alla gamba è la base fondamentale del lavoro su due piste e deve essere inclusa nella preparazione di un cavallo prima che sia pronto al lavoro riunito. In seguito, insieme alla spalla in dentro che è un movimento più avanzato, la cessione alla gamba è il miglior esercizio per rendere un cavallo leggero, libero e disinvolto, migliorandone la franchezza, l'elasticità e la regolarità delle andature, così come l'armonia, la leggerezza e la disinvoltura dei movimenti.
La cessione alla gamba può essere eseguita "sulla diagonale". In tal caso, il cavallo deve rimanere il più parallelo possibile ai lati lunghi del rettangolo, con l'anteriore che tuttavia precede leggermente il posteriore.
Il movimento può essere anche eseguito "lungo la parete". In tal caso, l'angolo formato dal cavallo con la direzione del movimento non supera i 35 gradi.

ARTICOLO 13 - I MOVIMENTI LATERALI
In tutti i movimenti laterali, Spalla in dentro, Travers, Renvers, Appoggiata, il cavallo è leggermente piegato dalla testa alla groppa e si muove con l'anteriore e il posteriore su due piste distinte.
Poiché, dal punto di vista generale, l'incurvatura o la flessione della nuca e dell'incollatura si ripercuotono sull'insieme della colonna vertebrale, il piego o la flessione non debbono mai essere esagerati; l'equilibrio e la disinvoltura del movimento ne sarebbero compromessi. Questo è valido soprattutto nell'appoggiata, dove il

piego deve essere meno evidente che nella spalla in dentro, il travers (testa al muro) ed il renvers (groppa al muro).

Nei movimenti laterali, l'andatura deve rimanere disinvolta e regolare, sostenuta da un costante impulso. Ciò nonostante, deve restare morbida, cadenzata e equilibrata. Spesso si constata una perdita d'impulso dovuta principalmente alla preoccupazione del cavaliere di incurvare il suo cavallo e di spingerlo lateralmente. In tutti i movimenti sia su due piste che laterali, il lato verso il quale il cavallo deve essere curvato o piegato è per definizione l'interno. Il lato opposto è dunque l'esterno.

La spalla in dentro
Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. L'arto anteriore del lato interno scavalca l'arto del lato esterno. L'arto posteriore del lato interno è piazzato davanti all'arto del lato esterno. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del movimento. La spalla in dentro, quando è eseguita correttamente, con il cavallo piegato leggermente intorno alla gamba interna del cavaliere, con un'angolazione corretta non è soltanto un esercizio di ammorbidimento, ma anche di riunione; in effetti, il cavallo ad ogni passo deve impegnare il posteriore interno sotto la massa e davanti all'altro posteriore, movimento che non può eseguire senza abbassare l'anca corrispondente.

Il travers (o groppa in dentro o testa al muro)
Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento.

Il renvers (o groppa in fuori o groppa al muro)
È il movimento inverso della groppa in dentro, con la groppa, invece della testa, verso la parete. Tutti i principi e le condizioni che riguardano la groppa in dentro sono validi anche per la groppa in fuori.

L'appoggiata
È una variante della groppa in dentro eseguita nella diagonale anziché lungo la parete. Il cavallo, è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore. Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio. È importante soprattutto non solo che il cavallo sia incurvato correttamente e di conseguenza eviti di avanzare troppo con la spalla del lato interno, ma che conservi anche l'impulso, in particolare con l'impegno del posteriore interno, al fine di dare una più grande libertà e una più grande mobilità alle spalle; ciò rende il movimento più fluido e più elegante.

ARTICOLO 14 - LA PIROETTA E LA MEZZA PIROETTA
La piroetta (mezza-piroetta) è un circolo (mezzo circolo) su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.
Le piroette (mezze-piroette) si eseguono di norma al passo o al galoppo riunito, ma si possono eseguire anche al piaffer.
Nella piroetta (mezza-piroetta) gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.
Qualunque sia l'andatura alla quale la piroetta (mezza-piroetta) viene eseguita, il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.
Durante tutto il movimento della piroetta (mezzapiroetta), il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.
Nell'esecuzione della piroetta e della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche. Il tutto conservando una perfetta leggerezza. Le anche sono ben ingaggiate ed abbassate, denotando una buona flessione delle articolazioni.
La qualità della piroetta (mezza-piroetta) si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle piroette (mezze-piroette) al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate (sono richieste da 6 a 8 per la piroetta, da 3 a 4 per la mezza-piroetta).

ARTICOLO 15 - IL PASSAGE
Il passage è un trotto misurato, molto riunito, molto rilevato e molto cadenzato. È caratterizzato da un pronunciato impegno delle anche e da una più accentuata flessione del ginocchio e dei garretti, così come

dall'eleganza e dall'elasticità del movimento. Ogni bipede diagonale si alza e si posa alternativamente con una cadenza molto regolare ed un tempo di sospensione aumentato.
In linea di principio, la punta dell'anteriore in sospensione si alza e all'altezza della metà dello stinco dell'anteriore d'appoggio; la punta del posteriore in sospensione si alza leggermente al di sopra del nodello del posteriore in appoggio.
L'incollatura si deve rilevare, elegantemente arrotondata, la nuca il punto più alto, e la testa che si avvicina alla verticale. La "messa in mano" rimane leggera e morbida e permette al cavallo di passare senza contrasti dal passage al piaffer e viceversa, senza sforzo apparente e senza variazione di cadenza con un impulso sempre attivo e generoso.
L'irregolarità della posata dei posteriori, l'ondeggiamento laterale del treno anteriore e delle anche, ogni gesto forzato e rigido degli anteriori, i posteriori che si trascinano, così come ogni alterazione della messa in mano, sono errori gravi.

ARTICOLO 16 - IL PIAFFER
Il piaffer è un movimento diagonale, estremamente riunito, rilevato, cadenzato e che dà l'impressione di essere eseguito sul posto. Il dorso del cavallo è morbido e vibrante. La groppa si abbassa leggermente, le anche e i garretti attivi e molto impegnati danno alle spalle e a tutto il treno anteriore una grande leggerezza, libertà e mobilità dei movimenti. Ogni bipede diagonale si alza e si riappoggia alternativamente con la stessa cadenza e con un tempo di sospensione leggermente aumentato.
In linea di principio, la punta dell'anteriore in sospensione si alza all'altezza della metà dello stinco dell'anteriore d'appoggio; la punta del posteriore in sospensione si alza leggermente al di sopra del nodello del posteriore in appoggio.
L'incollatura deve rilevarsi e arrotondarsi, mentre la testa è perpendicolare al terreno. La "messa in mano" rimane leggera, la nuca morbida, il cavallo conserva un morbido contatto sulle redini tese. Il corpo del cavallo si alza e si abbassa in un movimento morbido, cadenzato e armonioso.
Il piaffer deve sempre essere animato da un impulso energico e caratterizzato da un equilibrio perfetto. Dando l'impressione di stare sul posto, deve mostrare una visibile tendenza ad avanzare, che si manifesta nella palese disponibilità del cavallo a portarsi in avanti istantaneamente appena gli viene richiesto. 5. Anche il più piccolo movimento di indietreggiamento, l'irregolarità del movimento dei posteriori, l'incrociarsi degli anteriori o dei posteriori, il dondolamento del treno anteriore o delle anche sono errori gravi. Una serie di battute precipitate, irregolari, forzate o senza cadenza e senza sospensione, non ha niente in comune con il vero piaffer.

ARTICOLO 17 - LA RIUNIONE
Lo scopo della riunione del cavallo è quello di: 1.1 sviluppare maggiormente e migliorare la regolarità e l'equilibrio del cavallo, equilibrio modificato più o meno dal peso del cavaliere; 1.2 sviluppare e aumentare la capacità del cavallo di abbassare la groppa e di impegnare i posteriori a vantaggio della leggerezza e della mobilità del treno anteriore; 1.3 migliorare la disinvoltura e la capacità di portarsi del cavallo e renderlo più piacevole da montare.
I mezzi migliori per ottenere questi risultati sono i passi laterali, groppa in dentro o travers, groppa in fuori o renvers e soprattutto la spalla in dentro, così come le mezze-fermate.
In altre parole, la riunione risulta dall'aumento dell'impegno dei posteriori, con le articolazioni piegate e morbide sotto la massa, grazie ad un'azione discontinua ma spesso ripetuta dell'assetto e delle gambe del cavaliere, che spingono il cavallo in avanti su una mano più o meno ferma o che trattiene e le lascia filtrare il giusto impulso. Di conseguenza, la riunione non è il risultato del raccorciamento dell'andatura per mezzo di un'azione della mano che resiste, ma, al contrario, dell'uso dell'assetto e delle gambe allo scopo di impegnare i posteriori sotto la massa del cavallo.
Gli arti posteriori, tuttavia, non debbono impegnarsi troppo sotto la massa, altrimenti il movimento è ostacolato da un raccorciamento troppo grande della base (del cavallo). In questo caso, la linea della parte superiore si allunga e si rialza in rapporto a quella della base di appoggio, la stabilità è compromessa ed il cavallo ha difficoltà di trovare un equilibrio armonioso e corretto.
D'altra parte, un cavallo la cui base è troppo lunga, che non può o non vuole impegnare i posteriori sotto la massa, non arriverà mai ad una riunione corretta, caratterizzata dalla facilità e dal sostenersi, e da uno spiccato impulso proveniente dall'attività del posteriore.
La posizione della testa e dell'incollatura di un cavallo alle andature riunite, dipende naturalmente dal suo grado di preparazione e in parte dalla sua conformazione. In ogni modo deve presentare un'incollatura che si alza liberamente in una curva armoniosa dal garrese alla nuca, punto culminante, con la testa leggermente avanti alla verticale. Tuttavia, nel momento in cui agiscono gli aiuti del cavaliere per ottenere una riunione momentanea e passeggera, la testa del cavallo può avvicinarsi alla verticale.

ARTICOLO 18 - LA SOTTOMISSIONE/L'IMPULSO
La sottomissione non significa un assoggettamento cieco, bensì un'obbedienza dimostrata dall'attenzione,

dalla buona volontà e dalla fiducia continua in tutta la condotta del cavallo, contemporaneamente all'armonia, alla leggerezza e alla fluidità nell'esecuzione dei singoli movimenti. Il grado di sottomissione si manifesta anche nel modo in cui il cavallo accetta la briglia con un contatto leggero, morbido ed una nuca decontratta, non resistendo o sfuggendo alla mano del cavaliere, ciò che lo porta ad essere rispettivamente "davanti" o "dietro" la mano.
Se il cavallo fa uscire la lingua, se la passa sopra l'imboccatura, se nello stesso tempo la ritrae, se digrigna i denti o scuote la coda, nella maggior parte dei casi è segno di nervosismo, tensione o resistenza da parte sua. I giudici ne debbono dunque tener conto nei loro voti, sia nel movimento considerato, sia nel voto d'insieme "sottomissione".
L'impulso è il termine impiegato per descrivere il trasmettere una energia propulsiva, vibrante ed attiva, ma controllata, che si origina dalle anche, e che anima il potenziale atletico del cavallo. La sua migliore espressione può essere mostrata solo attraverso la schiena morbida ed elastica del cavallo, guidata dalla mano del cavaliere con un contatto morbido.
La velocità, in sé, ha poco da spartire con l'impulso; il risultato più comune è un appiattimento delle andature. Una caratteristica visibile dell'impulso è una flessibilità più pronunciata delle articolazioni posteriori, in un'azione continua piuttosto che a scatti. I garretti, quando gli arti posteriori si staccano dal suolo, devono inizialmente portarsi in avanti piuttosto che verso l'alto e soprattutto non indietro. Una delle principali componenti dell'impulso è la tendenza del cavallo a rimanere sospeso in aria piuttosto che a terra: in altri termini, è l'espressione che tale tendenza aggiunge alle andature, sempre distinguendo chiaramente trotto riunito e passage. L'impulso è caratteristico delle andature che hanno un tempo di sospensione.

ARTICOLO 19 - LA POSIZIONE E GLI AIUTI DEL CAVALIERE
Tutti i movimenti debbono essere ottenuti senza sforzo apparente da parte del cavaliere. Questi dev'essere seduto d'appiombo, con le reni e le anche morbide, le cosce e le gambe ferme e ben discese, con la parte superiore del corpo disinvolta, libera e diritta, con le mani basse e vicine, senza che tuttavia si tocchino o tocchino il cavallo, con i pollici punto più alto, i gomiti e le braccia vicine ai fianchi. Ciò permette al cavaliere di seguire i movimenti del cavallo senza azioni brusche e di servirsi dei suoi aiuti in un modo impercettibile. È la sola posizione che permette al cavaliere di far progredire correttamente l'addestramento di un cavallo.
L'assetto, in dressage, è tanto importante quanto l'azione delle mani e delle gambe. Solo un cavaliere che sa sostenere o rilasciare le sue reni al momento opportuno è in grado d'agire direttamente sul suo cavallo
In tutti i Concorsi Internazionali di dressage è obbligatorio tenere le redini con due mani, non soltanto nel corso di una Ripresa Ufficiale della F.E.I., ma anche nell'esecuzione di una ripresa nazionale in programma nello stesso concorso. Tuttavia, per uscire al passo dal rettangolo, a redini lunghe, terminata la prova, il cavaliere può a volontà prendere le redini in una sola mano. Tenere le redini in una sola mano è tuttavia permesso nelle riprese libere. 4. L'uso della voce, in un modo qualsiasi, e della lingua, isolato o ripetuto, sono errori gravi che fanno abbassare di almeno due punti il voto del movimento durante il quale si sono verifica.

CONCORSO COMPLETO

Questo Regolamento è una formula di gara combinata su due prove avente lo scopo di iniziare alla disciplina del Concorso Completo di Equitazione cavalli e cavalieri. E' programmabile anche in impianti che non dispongono degli spazi necessari per l'organizzazione di gare di Concorso Completo.

CARATTERISTICHE DEGLI IMPIANTI
È sufficiente disporre di un area ove allestire un rettangolo e un campo abbastanza grande per allestire un percorso di 14/16 ostacoli, se possibile con qualche con qualche dislivello, un talus, un piccolo fosso e eventualmente anche un laghetto.
La gara prevede due prove:

- Una **Prova di dressage** che si svolge in maniera classica su di una ripresa adeguata al livello della categoria. Regolamento, ordine/orario di partenza, calcolo dei punteggi come da Regolamento UISP Settore attività equestri.
  Tenuta cavaliere, bardatura del cavallo da Regolamento UISP Sda Equestri e Cinofile.
  Nell'Avviamento al Completo 1, nella Prova di dressage è ammesso il giubbotto-maglione-felpa di club.
- Una **Prova mista cross country/salto ostacoli** che si svolge su di un percorso misto di ostacoli "naturali/fissi" e ostacoli "abbattibili". Si può svolgere su di un campo naturale (con eventuali dislivelli, talus o banchine, laghetto e fossi), oppure in un campo ostacoli attrezzato, anche prevedendo la possibilità di uscire e rientrare. Ordine di partenza, postazione giuria, procedure di partenza, cronometraggio come nelle gare di salto ostacoli. Tenuta cavaliere, bardatura del cavallo come da Regolamento UISP Settore attività equestri.

LIVELLI

AVVIAMENTO AL COMPLETO 1
Prova di dressage: Ripresa E50
Prova mista cross country/salto ostacoli: percorso di 11/14 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso. Altezza massima degli ostacoli "fissi/naturali"40 cm. Altezza massima degli ostacoli abbattibili 50 cm. Velocità 300-350 mt/min. Non ammessi fossi, talus e passaggi nell'acqua.
Possono partecipare Cavalieri:UISP – Unione Italiana Sport Per tutti 61
- Categoria bronzo: Categoria di qualifica bronzo da almeno 3 mesi
- Categoria argento: Categoria di qualifica argento (*Eliminare: da almeno 8 mesi*)

AVVIAMENTO AL COMPLETO 2
Prova di dressage: Ripresa livello categorie E 80
Prova mista cross country/salto ostacoli: percorso di 11/16 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso. Altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 60 cm. Altezza massima degli ostacoli abbattibili 80 cm. Velocità 350 mt/min. Ammessi fosso naturale, piccolo talus, eventuale passaggio obbligato nell'acqua.
Possono partecipare Cavalieri:
- Categoria bronzo: Categoria di qualifica bronzo da almeno 1 anno
- Categoria argento: Categoria di qualifica argento da almeno 3 mesi
- Categoria oro: Categoria di qualifica oro

AVVIAMENTO AL COMPLETO 3
Prova di dressage: Ripresa livello categorie E106
Prova mista cross country/salto ostacoli: percorso di 14/16 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso. Altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 90 cm. Altezza massima degli ostacoli abbattibili 100 cm. Velocità 350/400 mt/min. Ammessi fossi, talus, salti ad uscire dall'acqua.
Possono partecipare Cavalieri:
- Categoria argento: Categoria di qualifica argento da almeno 1 anno
- Categoria oro: Categoria di qualifica oro

Punteggi e classifiche (Avviamento al Completo 1,2,3)
Calcolo del punteggio negativo della Prova di dressage come da regolamento dressage
Penalità per la Prova mista cross country /salto ostacoli:
1° rifiuto ad un ostacolo fisso/naturale 10 penalità
1° rifiuto ad ostacolo fisso/naturale 10 penalità
1° rifiuto ad ostacolo abbattibile 4 penalità
1° rifiuto ad ostacolo abbattibile 8 penalità
3° rifiuto sull'intero percorso Eliminazione
Abbattimento 4 penalità
Caduta Eliminazione
Errore di percorso Eliminazione
Superamento del tempo massimo 1 penalità per ogni secondo iniziato
Superamento del tempo limite Eliminazione
La classifica in base alla somma dei punti negativi totalizzati nella Prova di dressage con le penalità della Prova mista cross country/salto ostacoli. In caso di parità classifica in base al miglior risultato della Prova di dressage. In caso di ulteriore parità classifica ex aequo.

AVVIAMENTO AL COMPLETO 4
Prova di dressage: Ripresa livello categorie E206
Prova mista cross country/salto ostacoli - Categoria speciale a fasi consecutive: la prova comprende due fasi senza interruzione essendo la linea di arrivo della prima fase la stessa di partenza della seconda fase.
Possono partecipare Cavalieri in possesso di licenza oro o superiore.
Tutti i concorrenti sia penalizzati che non alla prima fase, proseguiranno sulla seconda. Verranno calcolati separatamente tempo massimo e tempo limite per entrambe le fasi.
Prima fase: percorso di 9/11 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso.
Penalità della Prima fase:
1° rifiuto ad un ostacolo fisso/naturale 10 penalità

1° rifiuto ad ostacolo fisso/naturale 10 penalità
1° rifiuto ad ostacolo abbattibile 4 penalità
1° rifiuto ad ostacolo abbattibile 8 penalità
3° rifiuto sull'intero percorso Eliminazione
Abbattimento 4 penalità
Caduta Eliminazione
Errore di percorso Eliminazione
Superamento del tempo massimo 1 penalità per ogni secondo iniziato
Superamento del tempo limite Eliminazione
Velocità da 350 a 400 mt/min. Ammessi fossi, talus, salti ad entrare e/o a uscire dall'acqua.
Seconda fase: percorso di 5 ostacoli abbattibili (no ostacoli fissi), senza combinazioni.
Penalità della Seconda Fase:
Abbattimento penalizzazione - Reg.S.O.
Rifiuto penalizzazione - Reg.S.O.
3° rifiuto sull'intero percorso – entrambe le fasi Eliminazione
Caduta Eliminazione
Errore di percorso Eliminazione
Superamento del tempo massimo 1 penalità per ogni secondo iniziato
Superamento del tempo limite Eliminazione
I secondi impiegati per lo svolgimento della Seconda Fase (a cui vanno sommati i secondi di penalità determinati dagli eventuali errori agli ostacoli) sono tramutati in punti negativi. Le frazioni di secondo arrotondate al secondo successivo. Velocità da 350 a 400 mt/min.
Altezza massima degli ostacoli nelle due Fasi:
- Abbattibili 110 cm
- Altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 100 cm

Punteggi e classifiche (Avviamento al Completo 4)
· Calcolo del punteggio negativo della Prova di dressage come da Regolamento UISP struttura attività equestri .
· Classifica sommando i punti negativi totalizzati nella Prova di dressage con i punti negativi della Prova mista cross country/salto ostacoli. In caso di parità classifica in base alla miglior Prova mista cross country/salto ostacoli. In caso di ulteriore parità classifica in base al miglior risultato nella Prova di dressage. In caso di ulteriore parità classifica ex aequo

ALCUNE PRECISAZIONI SULLE GARE COMPLETO UISP
COMPOSIZIONE DELLA GIURIA
La giuria può essere composta da:
· Uno o più Giudici sia per la "Prova di dressage" e per la "Prova mista cross country/salto ostacoli".
Oppure
· Uno o più Giudici di dressage per la "Prova di dressage" e almeno un giudice di salto ostacoli per la "Prova mista cross country/salto ostacoli".

DISEGNATORI DEI PERCORSI O DIRETTORE DI CAMPO PER LA "PROVA MISTA CROSS COUNTRY/SALTO OSTACOLI"
I percorsi saranno preparati da un Disegnatore di percorsi che dovrà essere presente durante la manifestazione.
Qualora la gara sia inserita nel programma di una manifestazione di salto ostacoli i percorsi saranno preparati comunque da un Disegnatore di percorsi, che potrà anche non essere presente durante la manifestazione, e che delegherà al Direttore di campo del concorso il compito di svolgere le sue mansioni (ripristino degli ostacoli, terreni, etc.)

PERCORSI DELLA "PROVA MISTA CROSS COUNTRY/SALTO OSTACOLI"
DISTANZA (lunghezza del percorso)
· Livelli 1 e 1 massimo 800 metri
· Livello 3 massimo 1.100 metri
· Livello 4 massimo 1.500 metri nell'insieme delle due fasi.

CARATTERISTICHE DEI PERCORSI
- I tracciati devono essere concepiti per mettere in evidenza le capacità dei cavalieri di "condurre" e controllare il proprio cavallo e non la velocità. Ciò significa che nel progettare i grafici dovrebbero essere evitati lunghi tratti di galoppo in linea che invitino il cavaliere ad impostare una velocità esagerata, o al cavallo di "prendere la mano" al cavaliere.

- Inoltre, visto che si tratta di una prova che deve essere propedeutica alla disciplina del Concorso Completo, le curve e le girate dovrebbero essere progettate perché la migliore esecuzione sia riuscire ad impostare la traiettorie con un raggio costante, mantenendo un ritmo regolare nel galoppo. A tal proposito può essere utile l'uso di più passaggi obbligati in curva per aiutare i cavalieri ad impostare la migliore traiettoria (es.: una all'ingresso della curva, uno a metà della curva, uno all'uscita della curva).
- La collocazione degli ostacoli "abbattibili" sul percorso dovrebbe essere tale per cui il cavaliere che non controlla velocità e ritmo del galoppo facilmente farà errore.

CARATTERISTICHE DEGLI OSTACOLI

- Gli ostacoli fissi/naturali devono essere classici e facili, ma vanno predilette le dimensioni massime; possibilmente con un fronte agevole, profilo invitante, e di "volume" (a tal proposito, può essere di grandissimo aiuto l'utilizzo delle siepi o del "verde").
- È necessario non dimenticare che un fosso "banchinato", anche di misure minime, spesso mette a dura prova il coraggio di cavalli e cavalieri, per cui è da evitare ai livelli 1, 1 , da valutare bene ai livelli 3 e 4 (non troppo scuro, non troppo profondo, ecc.).
- I talus a salire troppo bassi possono essere pericolosi perché spesso sono sottovalutati dai cavalli; si consiglia pertanto di metterli alla misura massima o di aumentarne la visibilità con un'opportuna colorazione. Per i talus a scendere la misura massima deve essere la stessa indicata come altezza massima degli ostacoli fissi/naturale (esempio: Livello 1: altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 70 cm. Talus a scendere non più di 70 cm)
- Un laghetto deve avere una dimensione minima tale per cui un cavallo non abbia mai il dubbio se entrarci o saltarlo per intero.
- La composizione e l'uso del materiale degli ostacoli "abbattibili" dovrebbe essere il più classico possibile, prediligendo sempre un profilo invitante (anche sui verticali).
- La composizione delle eventuali combinazioni (non più di due e da evitare al Livello 1) non può essere di più di tre elementi e può essere anche mista (un elemento "fisso" e un elemento "abbattibile" o viceversa). La proposizione delle combinazioni deve essere elementare e chiara, evitando assolutamente difficoltà legate a cambi di traiettoria.

DELEGATO TECNICO

I Comitati UISP di competenza nomineranno un Delegato Tecnico anche nel caso la manifestazione si inserita nel programma di una manifestazione di salto ostacoli.
Nel caso in cui non siano disponibili Delegati Tecnici sono abilitati ad assumere tale funzione i giudici di completo e gli educatori UISP.

FORMULA PROMOZIONALE

La "Prova di dressage" può essere una normale gara di dressage, (valida anche ai fini dei punteggi per il passaggio di patente qualora la ripresa sia qualificante) cioè aperta anche a binomi che prendono parte a solo questa.
La partecipazione alla "Prova mista cross country/salto ostacoli" è comunque riservata ai cavalieri partecipanti alla gara di Avviamento al Completo.

NUMERO MASSIMO DI GARE/PERCORSI CONSENTITI

In relazione all'ipotesi che uno stesso Pony/Cavallo possa partecipare a più categorie nella stessa manifestazione di Completo , si fa riferimento al Regolamento Nazionale di salto ostacoli UISP "Numero massimo dei percorsi consentiti" con le precisazioni e le limitazioni di cui di seguito.
Uno stesso Pony/Cavallo può partecipare a:
· Due categorie di Livello 1, se montato da cavalieri diversi
· Due categorie di livello 1, se montato da cavalieri diversi
· Due categorie delle quali una di Livello 1 ed una di Livello 1, montato dallo stesso cavaliere o da due cavalieri diversi.
· Una sola categoria di livello 3
· Una sola categoria di Livello 4
In ogni caso per ogni cavaliere la Prova di dressage si deve svolgere sempre prima della Prova mista cross country /salto ostacoli.

ATTIVITA' EQUESTRI DI TRADIZIONE E RASSEGNE

Tutte le valutazioni sono sempre date in base ad un valore unico ed imprescindibile,
"IL BENESSERE DEL CAVALLO" .
Le riprese e quindi gli esercizi di ginnastica che esse contengono, dovranno essere svolti con l'intento di migliorare e mantenere nel tempo il benessere psico – fisico del cavallo, sempre attraverso sistemi di comunicazione non coercitiva, sicurezza per il cavaliere.
TALI PROVE NON DEVONO CONSISTERE IN UNA CORSA CONTRO IL TEMPO, MA ESSERE UNA PROVA DI ABILITA' E PRECISIONE.

Premessa
L'**Ability Horse** è una prova di abilità, di sensibilità e rispetto verso il cavallo, è svolta su un percorso ad oggetti ed ostacoli atto a simulare in via generale le situazioni che si potrebbero riscontare durante il lavoro quotidiano o in campagna durante il trekking. Vengono quindi valutate l'esecuzione di ogni singolo passaggio sugli ostacoli, quella globale del percorso, l'atteggiamento del cavallo ed il grado degli aiuti che il cavaliere utilizza.
La prova può essere svolta alle seguenti andature:
- passo (anche in back e side-pass)
- trotto
- canter
- galoppo

può essere richiesto di scendere e salire da cavallo e/o l'esecuzione di esercizi da terra

Requisiti dei comitati organizzatori
Le prove di Ability Trail Horse possono essere svolte solamente presso i Centri affiliati

Requisiti dei cavalli
I cavalli devono avere i seguenti requisiti:
- età non inferiore ai 4 (quattro) anni
- condizioni fisiche idonee
- documenti in regola (passaporto)
- trattamenti sanitari obbligatori in validità Noci sono limitazioni di razza.

Categorie
Junior: 06 – 13 anni
(**per i cavalieri da 06 a 08 anni di età è obbligatorio essere accompagnati in campo dall'educatore/operatore LAE ed effettuare la prova con lo stesso a fianco del proprio cavallo**)
Youth: 14 – 17 anni
Senior: da 18 anni in poi

Limitazioni per categoria junior:
Numero massimo passaggi: 08

Oggetti ed ostacoli consentiti
E' consentito utilizzare qualsiasi tipo di oggetto o ostacolo che siano in linea con i principi in premessa e non arrechino danni a cavalli e cavalieri

Oggetti ed ostacoli vietati
Sono vietati gli oggetti e gli ostacoli non rispondenti a etica e/o che possano arrecare danni a cavalli e cavalieri, in linea esemplificativa:
- animali (escluso silhouettes in materiale non ferroso)
- tubi metallici
- strutture mobili, fragili o traballanti
- vasche d'acqua sopra-terra di altezza sup. a cm.10
- materiali scivolosi
- elementi sospesi in materiale metallico o vitreo
- oggetti appuntiti o con lame di ogni genere

Criteri di valutazione

La valutazione della prova è la somma di tutti i punteggi ottenuti nei singoli passaggi, valutati secondo una scala numerica da 0 a 5

0

1	1	3	4	**5**	

0	No score - Affrontare l'ostacolo in modo scorretto - affrontare l'ostacolo in modo non consentito - rinunciare ad affrontare l'ostacolo dopo il terzo tentativo - utilizzare un modo eccessivo gli aiuti con la conseguenza di creare disagio, dolore o reazione avversa del cavallo - caduta da cavallo - uscire dalle linee di delimitazione del percorso - mancato controllo del cavallo - abbattimento di due o più oggetti o ostacoli
1	**-** perdita dell'oggetto che è previsto portare nel percorso - abbattimento di un oggetto o ostacolo - cambio di andatura all'interno di un passaggio per più di 1 falcata - passaggio con palese disobbedienza del cavallo (sgroppata, impennata, scalciata) - abbandono dell'esercizio dopo aver eseguito meno di 1/3 correttamente
2	- movimento del cavallo di 3 passi e più nell'azione di discesa e salita - movimento del cavallo di 3 passi più nell'azione di recupero di oggetti - abbandono dell'esercizio dopo aver eseguito almeno 1/3 correttamente - spostamento di un oggetto o ostacolo (non abbattimento) - cambio di andatura all'interno di un passaggio per 1 falcata
3	- movimento del cavallo di 1 passi nell'azione di discesa e salita - movimento del cavallo di 1 passi nell'azione di recupero di oggetti - abbandono dell'esercizio dopo aver eseguito almeno i 1/3 correttamente - toccata dell'oggetto o dell'ostacolo durante l'esecuzione corretta (senza spostamento)
4	- movimento del cavallo di 1 passo nell'azione di discesa e salita - movimento del cavallo di 1 passo nell'azione di recupero di oggetti - esecuzione corretta con discreto utilizzo degli aiuti
5	Top score - Esecuzione corretta con il minimo utilizzo degli aiuti

Criterio di attribuzione del punteggio

Attribuire un range da 0 (no score) a 5 (top score)

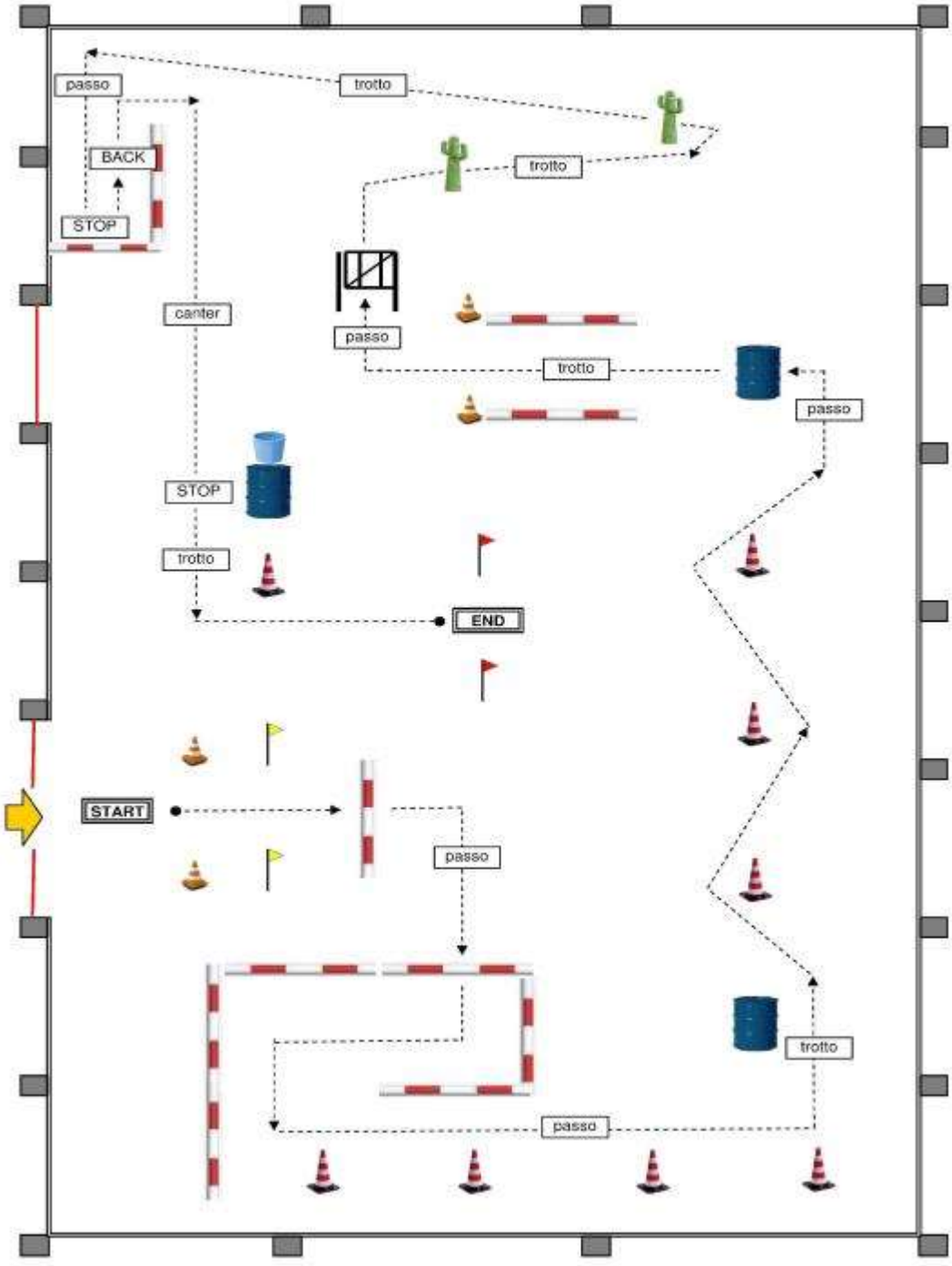
Ai concorrenti viene preso anche il tempo di esecuzione che verrà tenuto conto solo ed esclusivamente in considerazione in caso di parità di punteggio; per l'esecuzione del percorso esiste un tempo limite massimo stabilito dal giudice prima dell'inizio della prova e comunicato ai partecipanti.

Equipaggiamento obbligatorio

- pantalone lungo
- stivali / ghette
- cap indossato (omologato)
- corpetto protettivo (per i minori di anni 14)

Attrezzatura non consentita (nemmeno in campo prova)

- frusta lunga (tipo Dressage)
- frustino
- tutti i tipi di speroni
- tie-down o altre tipologie di abbassatesta
- doppia imboccatura
- imboccature eccessivamente costrittive
- paraocchi



SCHEMA TIPO

ATTACCHI

Possiamo dividere questa attività sportiva un due categorie :

- Attività sportiva Attacchi Ludica (non agonistica);
- Attività sportiva Attacchi competitiva.

E' qualificata come Attività Ludica, l'attività svolta nella disciplina attacchi secondo i seguenti parametri tecnici:

- Avvicinamento alla disciplina;
- Le manifestazioni di tradizione ed eleganza;
- Le sfilate ed i raduni;
- Le manifestazioni effettuate sia con attacco singolo che multiplo, non a tempo, senza passi indietro, galoppo, ostacoli multipli o fissi.

E' qualificata come competitiva, l'attività svolta nella disciplina attacchi secondo i seguenti parametri tecnici:

- Qualsiasi prova eseguita con attacco singolo o multiplo a tempo; Qualsiasi prova che preveda passi
- indietro, andature trotto e galoppo;
- Qualsiasi percorso con ostacoli mobili e/o ostacoli fissi o con passaggi fra porte obbligatorie.

GUIDA AGLI ATTACCHI

Un ATTACCO è composto da carrozza, da uno o più cavalli, da un Driver (guidatore o cocchiere per gli attacchi di servizio) e da uno o più groom.

ATTACCARE significa attaccare il veicolo rotabile carrozza (4 ruote) e calesse (2 ruote) ad uno o più equidi tramite bardatura. Una persona tiene il cavallo ponendosi davanti a lui, mentre un'altra si avvicina per effettuare le manovre necessarie per agganciare il veicolo al cavallo, le redini devono essere pronte arrotolate sopra la schiena del cavallo.

Quando si guida una carrozza, si comunica con il cavallo o il pony tramite la voce, le redini e la frusta. Le parole "passo" e "trotto" pronunciate con un tono incoraggiante dicono al cavallo di muoversi in avanti, mentre pronunciando l'andatura inferiore e con il supporto delle redini gli dice di rallentare e ALT per fermarsi. Un cavallo ben addestrato obbedisce ad un tocco o ad un comando leggerissimi, che deve essere impercettibile all'occhio di chi guarda.

Quando si conduce un attacco la voce indica al cavallo di muoversi, rallentare, fermarsi, la frusta deve solo sfiorarlo tra il collare ed il sellino, come sostituto dea gamba nei cavalli montati. La frusta va sempre tenuta in mano dal guidatore durante la guida ed egli deve ricordarsi che senza di essa è alla mercé dei suoi cavalli

LO SPORT DEGLI ATTACCHI

Le prove di sport attacchi sono aperte a tutti gli equidi (cavalli e pony) a tutti i raglianti (asini e/o muli) e a tutti i tipi di attacco (compresi quelli da lavoro, storici e di tradizione popolare)

E' formato da due diversi tipi di gara:

a. Prova di maneggevolezza o dressage;
b. Prova di regolarità con percorso ad ostacoli mobili (coni) e/o fissi normale (non a tempo) o veloce (a tempo).

PROVA "A".

Questa prova si svolge su un rettangolo di terreno pianeggiante possibilmente delle dimensioni di m. 40x100, segnalato sui quattro lati da lettere alfabetiche, il guidatore esegue le figure previste a memoria (andature, circolo, volta, serpentina…) eventuali suggerimenti del groom comporta l'eliminazione. Le andature sono passo, i tre tipi di trotto e galoppo saranno indicate dal testo di dressage consegnato all'iscrizione e sarà relativo al livello di preparazione dell'atleta, che verrà giudicato da uno o più giudici i quali daranno un punteggio la cui media sottratta dal punteggio massimo ottenibile di 160 darà luogo a delle penalità, vince chi ha totalizzato meno penalità.

PROVA "B"

La prova di regolarità B può essere svolta sia su campo aperto che su un rettangolo di terreno di dimensioni variabili ma che sia comunque ritenuto idoneo dalla commissione tecnica. Il percorso di lunghezza variabile, può essere non a tempo o a tempo (di velocità) e può essere formato da ostacoli mobili (coni) sormontati da palline, o da ostacoli fissi fino ad un numero massimo di 10 ostacoli. Ogni pallina abbattuta comporta 3 punti di penalità.

Nella prova a tempo invece si tiene conto dei secondi impiegati per completare il percorso e delle palline abbattute (3 secondi di aggiunta al tempo per ogni pallina caduta) vince ovviamente chi ha impiegato meno tempo ed abbattuto meno palline.

1. ORGANIZZAZIONE

Il Comitato Organizzatore (UISP o suo delegato) della manifestazione dovrà mettere a disposizione:

- Campo gara allestito ed adeguato alle esigenze tecniche;
- Circuito di passaggio concorrenti sicuro che non presenta pericoli per le persone e per gli animali;
- Di una segreteria con bacheca per presa visione del percorso, ordine di partenza e classifiche;
- Di un'area presentazione dei concorrenti e controllo dei medesimi;
- Di un'area adibita a campo prova e riscaldamento;
- Della presenza di un addetto qualificato munito di defibrillatore con personale medico e paramedico secondo le normative relative alle attività sportive;
- Di un veterinario di servizio con area riservata.

In tutte le prove gli ostacoli saranno identificati progressivamente da numeri e/o lettere dove il colore rosso sarà posto sul lato destro ed bianco sarà sul lato sinistro che indicano l'ingresso dell'ostacolo. Possono partecipare alle manifestazioni tutti gli atleti in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale.

Le gare saranno suddivise in:
AVVIAMENTO BABY da 6 a 11 anni (solo al passo)
AVVIAMENTO da 11 a 18 anni
NO PRO da 14 ai 18 anni e oltre
OPEN da 18 anni in su;

Le categorie saranno suddivise in:

- Singolo
- Pariglia
- Tandem (solo No Pro e Open)
- Tiro a quattro (solo No Pro e Open)

Nel caso in cui vi sia un numero inferiore a tre per ogni categoria No Pro e Open, il giudice o la giuria può far svolgere la gara in categoria unica, mentre per la categoria Avviamento non si può unificare alle altre.

1. DIREZIONE GARA

Art. 1.1
Per le gare Territoriali Regionali ed Interregionali:
la Giuria sarà composta dal Presidente di giuria e da un Ispettore/Tracciatore di percorso;
Mentre per l'organizzazione si dovrà disporre di segreteria, ambulanza con defibrillatore e la presenza di un veterinario;

Art. 1.2
Per le gare Nazionali:
La Giuria sarà composta dal Presidente di giuria, un Ispettore/Tracciatore di percorso ed un Giudice;
L'organizzazione dovrà disporre di segreteria, cronometristi, veterinario e maniscalco;

Art. 1.3
Per le gare Trofeo delle Regioni vedi art. precedente (1.2) con la differenza, per quanto riguarda l'organizzazione, della presenza di una figura chiamata Capo squadra (rappresentante dei concorrenti) per ogni Regione iscritta alla gara.

2. RUOLI

Art. 2.1
Ruolo del Presidente di Giuria:
Il Presidente di Giuria, ha il compito di ordinare e controllare i singoli Giudici nell'espletamento delle loro funzioni; in questo caso, tutte le decisioni della Giuria, dovranno essere sempre assunte a maggioranza dei suoi componenti. In caso di parità sarà determinante il voto espresso dal Presidente di Giuria.
In presenza di Giurie composta da più di un Giudice, il Presidente di Giuria assegna i Giudici alle varie mansioni, cura personalmente i rapporti con Presidente o il Responsabile del Comitato Organizzatore, per il rispetto delle norme regolamentari, riguardanti la sicurezza e le formule di gara previste dal programma della manifestazione, avendo cura di non apportare alcuna modifica alla programmazione, salvo autorizzazione scritta da parte di chi ha approvato il programma o per cause di forza maggiore. A manifestazione ultimata, il

Presidente di Giuria/Giudice unico ha l'obbligo di relazionare al Referente Nazionale Giudici di disciplina e al Referente Nazionale e Regionale di Disciplina, in merito all'organizzazione, alle eventuali infrazioni regolamentari, mediante la redazione di un verbale completo delle notazioni sul concorso, da inoltrarsi entro 3 gg dalla conclusione della gara unitamente alle classifiche ed all'ordine di partenza. Il Presidente di Giuria, entro 15 gg. invierà solo al Referente Nazionale Giudici di Disciplina/Responsabile Nazionale di disciplina, il modulo contenente i giudizi sui componenti la Giuria.

Art. 2.2
Ruolo dell'ispettore /tracciatore di percorso:
L'Ispettore/Tracciatore per le gare Territoriali deve essere un Operatore Attacchi in regola con il tesseramento e gli aggiornamenti. In deroga, può essere nominato un QT con le stesse caratteristiche.
E' responsabile delle caratteristiche dei vari percorsi.
Traccia il percorso indica il grado di difficoltà. Ne definisce partenza, arrivo, tracciato, punti di controllo, velocità ecc.. Ne accerta l'idoneità tecnica, la sicurezza del tracciato, la congruenza delle dimensioni e misure delle varie difficoltà in relazione alla categoria. Deve aver compiuto 18 anni, non deve avere pendenze penali o di qualsiasi altro tipo e non essere stato assoggettato a squalifiche o inibizioni superiori ad un anno.

Art. 2.3
Ruolo Educatore Attacchi
Per le gare Nazionali, Regionali ed Interregionali ci sarà l'Educatore Attacchi, il quale deve aver compiuto 11 anni di età, a cui sarà demandata la gestione dell'insegnamento di avvicinamento alla disciplina degli attacchi presso un centro affiliato. A lui è demandata la preparazione di allievi all'esame per il conseguimento della patente Addestrativa Attacchi, l'accompagnamento degli allievi Juniores fino al 18° anno di età in concorsi Territoriali, regionali e Nazionali assistendoli sia in campo prova che in campo gara (come groom), sarà compito dell'Educatore Attacchi dare lezioni pratiche sui finimenti, su come attaccare il cavallo alla carrozza e sulle varie regolazioni.

Art. 2.4
Ruolo dei Giudici:
Sotto l'autorità del Presidente di giuria, officiano sulle differenti prove:
la presentazione e controllo dell'equipaggio, la prova del Percorso di Regolarità, la prova del Percorso di Velocità.

Art. 2.5
Ruolo del rappresentante concorrenti:
"Il capo squadra" nel caso di gara a squadre (Trofeo delle Regioni):
ha mandato di rappresentare tutti gli equipaggi durante le riunioni della giuria, esprime e motiva, in maniera anonima, le interrogazioni tecniche riscontrate durante le fasi dai partecipanti, informa i concorrenti delle decisioni prese dalla giuria e partecipano ai breefing.

3. CONCORRENTI

I concorrenti sono divisi in base alle fasce di età indicate nel Regolamento. Attività.
Il concorrente, JUNIOR o SENIOR, può partecipare con lo stesso/i cavallo/i ad una sola categoria, per un solo ingresso, in base alla suddivisione indicate all'art. 1.
Il concorrente, JUNIOR o SENIOR può, cambiando equidi, effettuare al massimo 3 ingressi in totale. Gli Equidi, invece, possono partecipare ad un massimo di 1 ingressi in totale tra le varie categorie.
I minorenni possono partecipare ad una gara unicamente se iscritti dal proprio istruttore, il quale sarà responsabile della partecipazione e del comportamento dei propri allievi.
Tutti i componenti dell'equipaggio devono essere in possesso con le norme di tesseramento approvate dal CN.
Gli Juniores, fino al compimento dei 14 anni, possono gareggiare come Driver solo se accompagnati da un Istruttore Attacchi, ma possono sempre partecipare come Groom.

4. ABBIGLIAMENTO

Art. 4.1
Abbigliamento nel Dressage e prova di regolarità o velocità con carrozza da Dressage:
Per gli standard DEGLI ATTACCHI CLASSICI si fa riferimento al codice F.E.I.

- L'abbigliamento dell'Atleta e del Groom devono uniformarsi allo stile della carrozza e dei finimenti usati.
- La giacca o il costume nazionale, il grembiule, il copricapo ed i guanti sono obbligatori per l'Atleta
- I Groom devono indossare la giacca o il costume nazionale, il copricapo ed i guanti.

Il Presidente della Giuria di terreno può decidere in casi eccezionali o di condizioni meteorologiche avverse, di derogare a dette norme (estremo caldo o pioggia).

Nel caso di abbigliamento improprio e/o non consono l'equipaggio incorrerà in penalità fino all'eliminazione dalla gara.

Art. 4.2

Abbigliamento nelle prove con carrozza tipo maratona:

In questo caso viene accettato un abbigliamento meno formale per l'Atleta ed i Groom, pantalone lungo; camicia o polo manica lunga (in inverno) manica corta (in estate) di colore uguale; giacca tipo bomber; i colori di scuderia sono ammessi; scarpe allacciate o scarponcini di colore nero o marrone, mai stivali. Stesso abbigliamento per Driver e Groom

Per la prova di regolarità e/o velocità Atleti e Groom devono indossare caschi protettivi affibbiati in maniera sicura e giubbini protettivi per la schiena testati in conformità agli standard internazionali. La mancata osservanza comporta l'Eliminazione.

Art. 4.3

Abbigliamento per Atleti e Groom sotto i 18 anni:

Devono indossare un giubbino protettivo ed un casco saldamente affibbiato in qualsiasi momento quando si trovano sulla carrozza. La trasgressione comporta l'Eliminazione.

Durante l'Ispezione Veterinaria si raccomanda vivamente che Atleti e Groom sotto i 18 anni indossino caschi protettivi saldamente affibbiati.

Art. 4.4

Frusta:

L'Atleta deve portare una frusta da attacchi (non sono ammesse quelle da sella o da lavoro) proporzionata idonea all'attacco.

L'Atleta deve entrare in campo iniziare la prova con la frusta in mano, altrimenti incorre in 10 punti di penalità.

Se un Atleta fa cadere o depone la frusta mentre è in campo tra la partenza e l'arrivo, o se non viene tenuta in mano incorrerà in 10 punti di penalità.

La frusta, se cade, non deve essere rimpiazzata e l'Atleta può finire senza la frusta.

Tuttavia il Groom può passare all'Atleta una frusta di riserva senza altre penalità. La frusta può essere usata solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 10 punti di penalità.

Art. 4.5

Caratteristiche dei tiri e dell'equipaggio:

- L'equipaggio del Singolo e della Pariglia è composto da un minimo di un Driver e da un Groom.
- L'equipaggio del Tandem e del Tiro a Quattro è composto da un minimo di un Driver e da due Groom.
- In tutte le prove il conducente deve gareggiare con gli stessi membri dell'equipaggio, stessi equidi e stessa tipologia vettura.
- Il conducente ed il compagno o compagni di squadra non possono scambiare la loro funzione.
- L'equipaggio non può allontanarsi più di 10 m. dalla vettura.
- È ammesso il blocca ralla per le vetture a quattro ruote.

5. IL GROOM

Il Groom nella disciplina degli attacchi, svolge una funzione molto importante, è seduto nella parte posteriore della carrozza ed è subito pronto a fornire aiuto al Driver/Cocchiere per qualsiasi necessità, in gara, in strada, sempre e nella gestione dei cavalli soprattutto quando il rotabile è in sosta.

Per poter svolgere la funzione di Groom, gli atleti devono essere in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN. Per gli atleti minorenni, il groom deve aver compiuto il 18° anno di età.

Per tutti i guidatori minorenni, i groom devono aver compiuto 18 anni ed essere in regola con le norme di tesseramento approvate dal CN.

6. EQUIDI

Art. 6.1

Possono partecipare alle competizioni cavalli, pony, asini e muli purché abbiano compiuto il 4° anno di età in regola con l'identificazione legge (anagrafe equidi) e le relative vaccinazioni in corso di validità.

Devono essere presentati puliti e in buon stato di salute, devono possedere un documento di identificazione riconosciuto in base alla legislazione vigente e verificato dal veterinario di servizio, devono essere in regola con le disposizioni sanitarie locali e nazionali in vigore. Lo stesso equide può prendere parte a più Categorie con un massimo di due.

Art. 6.2

Altezza

- I Pony da attacco non devono superare i 148 cm senza ferri o i 149 cm con i ferri. Sopra a queste misure vengono considerati Cavalli.
- I Pony nelle Pariglie e nei Tiri a Quattro non possono misurare meno di 108 cm senza ferri o 109 con i ferri. I Pony singoli non devono misurare meno di 110 cm senza ferri o 111 cm con i ferri.

Art. 6.3
Benessere del cavallo (abusi sui cavalli e doping)
Abuso sui Cavalli significa qualsiasi azione od omissione che causa o potrebbe causare dolore o un inutile disagio al Cavallo, compreso ma non limitato a:
a. spingere cavalli esausti
b. uso eccessivo della frusta
c. uso di un'imboccatura troppo severa, non adatta, rotta o danneggiata
d. finimenti mal regolati che possono causare dolore al Cavallo
e. danni alla carrozza che possono ferire il Cavallo

Art. 6.4
Ferite e lacerazioni
- Sangue sui Cavalli può essere un'indicazione di abuso e deve essere oggetto di esame caso per caso da parte di un membro qualsiasi della Giuria di Terreno
- Nei casi minori di sangue in bocca, tali da far supporre che il Cavallo si sia morsicato la lingua o il labbro, o di piccoli sanguinamenti agli arti, dopo un'indagine della commissione, l'Atleta può essere autorizzato a proseguire la Gara.

Il benessere del cavallo ha la priorità assoluta.
Nel caso in cui la Giuria o un membro della Giuria di terreno evidenziasse un maltrattamento al/ai cavallo/i l'atleta viene eliminato.

Art. 6.5
Finimenti e materiali
I finimenti devono risultare in buono stato, ben puliti e ben regolati, adatti alla disciplina.
La vettura in buono stato ben pulita ed adatta alla disciplina, con ruote pneumatiche o piene, sia a 1 che a 4 ruote.
L'imboccatura obbligatoria, scelta a discrezione fra morso e filetto. Sono ammesse tutte le imboccature tipiche della disciplina: Liverpool, Postale, i vari tipi di filetto. Non sono ammesse costrizioni fisse o mobili tipo martingale o serrette.
E' consentita la frusta di riserva.
Sono vietate le fasce e paranoiche o stinchiere nel Dressage, la mancata osservanza, comporterà 10 punti di penalità.
Sono consentite le protezioni (paranocche e stinchiere) solo per la prova di regolarità e/o velocità (coni).

Art. 6.6
Ferrature
I cavalli sono presentati al momento della visita veterinaria iniziale nello stesso stato di ferratura che avranno durante lo svolgimento delle prove e devono essere in buono stato di manutenzione.
I cavalli non ferrati possono partecipare alla gara.

Art. 6.7
Controllo veterinario
Il controllo iniziale avverrà prima dell'inizio della gara.
Viene valutato con un esame generale se il cavallo è idoneo a partecipare alla gara.

7. ELIMINAZIONE
Sarà causa di eliminazione:
- Il binomio che risulta positivo al controllo antidoping
- Il concorrente che non si presenta al controllo veterinario iniziale
- Il concorrente di il cui cavallo è fermato dal veterinario
- Il concorrente che si presenta oltre l'ora ufficiale di partenza ad una delle prove
- Il concorrente che prova anche uno solo dei percorsi prima della gara
- Compiere brutalità verso i cavalli in campo gara e fuori campo
- Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della giuria e dei rappresentanti del comitato organizzatore.
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della

manifestazione
- Uso della frusta in modo eccessivo (dopo il richiamo delle giuria), imprecazioni volgari o violente o poco consone al comportamento etico sportivo che un campo gara richiede
- Iniziare prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria
- Non indossare copricapo o corpetto di protezione non omologato
- Perdita totale o parziale del copricapo o corpetto di protezione se volontaria
- Aspettare più di 30 secondi a partire dopo il permesso ufficiale o suono della campana
- Non presentarsi in campo entro la terza chiamata
- Imboccatura, bardatura e tenuta non regolamentari.
- Rovesciamento della carrozza e/o caduta a terra del driver
- Piede a terra del groom in area non consentita
- Il Groom che suggerisce il percorso al Driver utilizzando scheda o appunti del percorso, indicazioni con mani o braccia e utilizzando la voce in tono alto.
- Aiuti o suggerimenti provenienti dall'esterno del campo gara
- Il Groom che sposta volontariamente l'attacco per evitare l'abbattimento di una difficoltà
- Abbattimento delle fotocellule
- Abbattere o attraversare una difficoltà che deve ancora essere superata salvo autorizzazione del Giudice
- La rottura di un finimento che possa mettere a rischio la sicurezza del concorrente
- Entrare in campo con il percorso montato senza autorizzazione
- Provare o attraversare un' ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della prova.

L'eliminazione dalla gara viene indicata inserendo, nella classifica, la lettera E nella casella del punteggio della prova non completata regolarmente e nella casella del punteggio totale.
La giuria, a propria discrezione, può consentire ai concorrenti eliminati la partecipazioni alle prove successive della gara
N.B. se un concorrente commette errore di percorso ma lo rettifica prima di entrare nella difficoltà successiva, tornando indietro e riaffrontandolo, continuando secondo il piano di gara, non incorre nell'eliminazione in quanto già penalizzato dal tempo impiegato per tornare nel percorso giusto.

8. PERCORSO

Art. 8.1
Particolarità percorso
Per la costruzione del percorso si possono utilizzare un numero di ostacoli fino ad un massimo di 10. Le difficoltà possono essere inserite dal costruttore di percorso, con la sequenza a sua scelta (campana, guado, passaggio a Z, passaggio ad L, rotonda, immobilità…)
Lo svolgimento del percorso metterà in evidenza e valorizzerà l'addestramento dei cavalli soprattutto la fiducia, la franchezza la maneggevolezza, l'equilibrio, la sicurezza del piede e la qualità tecnica del driver nell'affrontare le varie difficoltà. E' obbligatorio da parte dell'equipaggio il superamento delle linee di partenza e di arrivo, la frusta tenuta in mano dal driver. Gli aiuti autorizzati sono la voce e il compagno di squadra, quest'ultimo solo però per il superamenti di alcuni ostacoli come ad esempio il cancello. E' assolutamente vietato qualsiasi sistema di attacco del Driver alla carrozza o calesse.

Art. 8.2
Ricognizione del percorso
La ricognizione del percorso verrà effettuata solo ed esclusivamente a piedi, l'orario di apertura e chiusura della stessa sarà fissata dalla giuria ed esposta presso la segreteria.

Art. 8.3
Partenza-Arrivo
Le linee di partenza e di arrivo devono essere segnalate con bandiere bianche e rosse.
Dopo il suono della campana da parte del giudice, il concorrente ha 45 secondi di tempo per attraversare la linea di partenza. Il mancato superamento della linea di partenza entro il tempo previsto comporta l'eliminazione dalla fase.
Le andature sono libere sia nel superamento delle difficoltà che nel tracciato tra una difficoltà e l'altra, tranne nei casi stabiliti dal tracciatore di percorso o previsti dal regolamento.

Art. 8.4
Errori di percorso
Sono considerati errori di percorso:
- il Driver che non si presenta almeno una volta davanti alla difficoltà;
- affrontare una difficoltà in senso contrario;
- non seguire la sequenza alfabetica o numerica delle difficoltà,

- non rispettare un punto fisso;
- non superare la linea di partenza e di arrivo.

9. CLASSIFICA

E' dichiarato vincitore della competizione l'equipaggio o la squadra, che ha ottenuto più punti. Nella stessa manifestazione si possono organizzare una due o più mance tra regolarità e velocità.
In caso di parità, è dichiarato vincitore l'equipaggio o squadra che ha ottenuto il miglio piazzamento nella gara di Regolarità.

10. RICORSO

Ricorsi e/o reclami
Eventuali reclami o ricorsi contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati da una cauzione di € 70.00 (settanta/00). Se il ricorso viene accolto, la cauzione verrà restituita, in caso contrario verrà trattenuta. Il ricorso sarà esaminato da una commissione formata dal presidente di giuria, ispettore di percorso e da un giudice nominato fra i giudici regolarmente iscritti all'elenco UISP.
Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 30 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante.
Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale. Per tutto ciò non contemplato nel presente regolamento valgono le regole espresse nel regolamento di disciplina Attacchi FEI in vigore.

ATTACCHI DI TRADIZIONE ED ELEGANZA

Il traguardo che si intende raggiungere organizzando concorsi di attacchi di Tradizione è di coltivare e mantenere l'arte di guida tradizionale e la cultura storica di epoche delle carrozze diverse (prima 1945). Vengono valutati la conoscenza ed il corretto utilizzo che dimostrano i conduttori.
Il concorso si sviluppa in tre parti:

a. Presentazione;
b. Percorso su distanza;
c. Manegevolezza.

Condizioni di partecipazione

I conduttori partecipanti ad un concorso nazionale , regionale od interregionale devono avere l'età minima di 11 anni.
Se il cocchiere partecipante è minorenne, da 11 a 16 anni, dev'essere accompagnato da una persona maggiorenne esperta nella disciplina degli attacchi o che abbia titolo abilitativo in merito.
Si può partecipare soltanto se sono state pagate le spese d'iscrizione.
Devono essere presentati i passaporti validi dei cavalli e la comprova che i partecipanti abbiano un'assicurazione infortuni come pure l'assicurazione quali detentori di animali che comprenda pure la conduzione di carrozze con equini.
Possono partecipare solamente cavalli, pony, muli ed asini che sono ferrati e debitamente vaccinati (certificato veterinario da presentare). Se i certificati non vengono presentati non è ammessa la partecipazione. Un cavallo da tiro pesante può partecipare in tutte le categorie.

Giuria

La giuria è composta da un giudice responsabile e da uno a due giudici conosciuti UISP. E' loro compito garantire la corretta applicazione del regolamento.
La giuria ha la facoltà di eliminare un equipaggio se: un cavallo si trova in cattivo stato di salute, il conduttore dimostra insufficiente esperienza o se i finimenti e/o carrozza presentano mancanze tali da compromettere la sicurezza.

Carrozza

Le carrozze d'epoca (costruite prima del 1945) sono valutate su una scala di 10 punti (coefficiente 3). Copie di carrozze d'epoca raggiungono un massimo di 10 punti (coefficiente 1).
Il numero di partenza di ogni equipaggio dev'essere esposto ed appeso sulla carrozza in modo ben visibile.
Il partecipante che dà false informazioni della carrozza, viene punito con l'eliminazione.

Prove

Gli equipaggi devono essere accompagnati con un numero di groom seguenti (con vestiti adatti):

- Attacco singolo, Pariglie, Tandem o Troika: 1 accompagnatore,

- Unicorno, Random, Tiri a 4, cinque o più elementi: 1 accompagnatori.

Non è permesso durante tutta la gara di cambiare cavalli, numero dei groom, nè carrozza o finimenti. Ogni cambiamento viene punito con 10 punti di penalità. Il cambiamento del cocchiere comporterà l'eliminazione. Cocchiere, groom e passeggieri possono cambiare i vestiti durante le 3 prove soltanto per motivo di pioggia forte.
La frusta, adatta per il tipo di carrozza (tiro a uno, due, quattro o tandem), deve essere tenuta nella mano durante tutto il concorso. Per uso di frusta non ammesso o non tenuto nella mano durante le prove, si applicano 10 punti di penalità. Ogni cavallo può partire solamente una volta per ogni prova. La partecipazione alla premiazione é obbligatoria. Eccezioni per motivi di forza maggiore devono essere concesse dal presidente della giuria. Ogni aiuto esterno durante le 3 prove viene punito con la squalifica.

A. Presentazione
Gli attacchi vengono valutati da parte di ogni giudice in posizione di arresto (alt). Durante la presentazione valgono i criteri vigenti della UISP che vietano stinchiere, bendaggi, protezione per gli zoccoli, protezioni per le gambe di qualsivoglia genere. In caso di mancata osservanza di questa regola verranno applicati 10 punti di penalità.
Ogni partecipante che si presenterà in ritardo alla presentazione o/e alla partenza per il percorso di distanza (1. giorno) sarà penalizzato con 5 punti.

B. Percorso di campagna
Il percorso di campagna richiede da parte del cocchiere sufficiente conoscenza delle andature e la capacità di condurre l'attacco in condizioni normali. Il percorso di campagna è concepito in modo tale che ogni modello di carrozza possa percorrerlo senza problemi. La distanza del percorso dev'essere tra 11 e 17 km e meno di 9 km per gli asini e deve essere fatto senza interruzione del percorso. Il cocchiere guida sotto la propria responsabilità ed in ogni momento deve rispettare le regole generali di circolazione.
Le velocità medie sono le seguenti: 6 km/h per asini
9 km/h per piccoli poni (fino 1.31 m) sangue freddo e asini grandi
11 km/h per poni (da 1.33 m)
13 km/h per sangue caldo
11 km/h per cavalli da tiro pesanti (carrozza Coaches)
Il Delegato Tecnico può ridurre in ogni momento le suddette velocità in considerazione della struttura topografica del terreno o di condizioni particolari. Deve informarne la giuria.
Il tempo stabilito ha un margine di 1 minuto in più o in meno. Ogni secondo in più o in meno verrà penalizzato con 0.1 punti.
Il percorso di campagna dovrà contenere al massimo 5 ostacoli (PC = passaggi controllati)
L'ultimo ostacolo dovrà essere almeno 300 metri prima dell'arrivo (vedi lista sugli ostacoli della UISP).
Un attacco che negli ultimi 300 metri si ferma viene penalizzato con 5 punti.
Chi prova l'esecuzione di un esercizio (ostacolo) prima dell'inizio della gara verrà squalificato. Per ogni aiuto esterno durante il percorso di distanza verranno dati 10 punti di penalità. L'uso dei freni nelle prove viene punito con 10 punti di penalità. Se viene danneggiato un ostacolo all'arrivo, durante l'esercizio o alla fine, tanto che non si può più eseguire la prova nel modo corretto, vengono applicati 10 punti di penalità. I PC devono essere attraversati nella linea diretta e senza interruzione. Eccezione: retromarcia.
Esempio: la volta è un cerchio chiuso. La prova del bicchiere può essere fatto solamente in una linea diretta da A a B.

C. *Maniabilité*
Questo esercizio richiede al cocchiere di percorrere con il suo equipaggio un percorso predefinito.
La superficie del campo gara dev'essere tra 6000 e 8000 m1. Il terreno dev'essere pianeggiante e non contenere buchi o essere dissestato, per non mettere in pericolo gli equipaggi. La velocità per i sangue freddo, tandem o quadriglie è di 180 mt/min, per tutte le altre categorie è di 100 mt/min. L'utilizzo dei freni a disco è proibito e viene penalizzato con 10 punti.
Un equipaggio viene squalificato se per eseguire il percorso impiega il doppio del tempo permesso.
Il percorso contempla al massimo 10 ostacoli, la combinazione con pertica (scatola) non è permessa.
La distanza tra un ostacolo e l'altro dev'essere di almeno 11 metri. Distanza delle porte:
per carrozze con 1 ruote la distanza viene aumentata di 30 cm
per carrozze con 4 ruote viene misurata la distanza delle ruote dell'asse posteriore.
Poiché carrozze d'epoca sono spesso costruite lunghe, viene calcolata la distanza dei coni in proporzione alla distanza minore tra il rivestimento (può essere una gommazione o un ferramento esterno) delle ruote anteriore e posteriore.

Come segue:

Distanza tra le ruote (riferimento)	*Distanza tra i coni*
meno di 40 cm	Convergenza + 30 cm
tra 40 cm e 59cm	Convergenza + 35 cm.
tra 60 cm e 89 cm	Convergenza + 40 cm
più di 90 cm	Convergenza + 45 cm Troika (sangue caldo)
	Distanza totale 130 cm
Troika (sangue freddo)	Distanza totale 150 cm

Il percorso di manegevolezza è reso libero alla visione dei concorrenti un'ora prima dell'inizio della competizione. I cocchieri devono presentarsi alla visita del percorso in tenuta corretta. Ogni mancato rispetto di questa regola viene punito con 5 punti. Prima della partenza dell'equipaggio il partecipante deve salutare la giuria. Al termine del percorso non deve nuovamente salutare la giuria.
Ogni eccedenza di tempo viene penalizzato con 0.1 punti per secondo. Il mancato passaggio attraverso la linea di partenza viene penalizzato con 10 punti. La giuria invita l'equipaggio a ripetere la partenza.
Per ogni pallina che cade vengono conteggiati 5 punti di penalità ma per ogni porta verrano conteggiati al massimo 5 punti.
Il passaggio attraverso le porte con l'equipaggio completo dovrà avvenire secondo i numeri segnalati. In nessun caso è permesso ripassare, indipendentemente dalla direzione, da una porta la seconda volta. Se dovesse accadere vengono conteggiati 5 punti di penalità.
Se un conducente ha tralasciato una porta può ancora effettuare il passaggio fintanto che non abbia già passato un'altra porta. In caso contrario vengono conteggiati 10 punti di penalità. Qualsiasi porta che, indipendentemente che sia già stata passata o meno, viene abbattuta viene conteggiata con 10 punti di penalità.
Se vengono abbattute porte non ancora attraversate, la giuria suona il campanello per fermare il tempo, fintanto che la porta è rimessa in ordine. L'equipaggio può continuare il percorso soltanto dopo il segnale della giuria.
Una porta che viene superata solo parzialmente viene penalizzata, anche senza abbattimento della pallina, con 5 punti.
La giuria suona il campanello subito nei casi di discrepanze. L'equipaggio corregge immediatamente la discrepanza e finisce il percorso. In questo caso il tempo non viene fermato.
Al termine del percorso se il concorrente lascia il campo gara senza passare attraverso l'arrivo il conteggio del tempo prosegue. In questo caso al concorrente vengono conteggiati, oltre al tempo, 10 punti di penalità.
Un rifiuto o una manovra di deviazione non vengono penalizzati extra.

UISP sportpertutti

CONCORSO NAZIONALE ATTACCHI DI TRADIZIONE

N°: ……. **Data:** ……..

Nome guidatore: …….. **Luogo:** ……

Presentazione				Osservazioni	Punteggi
Criteri di giudizio	**Criteri di giudizio**	**NOTA**	**COEF**		20. Eccellente / Excellent / Excellent
IMPRESSIONE GENERALE	-Prima impressione generale, nel complesso; -Proporzioni tra cavalli e carrozza; -Impressione generale; -Armonia dei colori tra carrozza e gli abiti del guidatore, passeggeri e groom;	/20	1		18. Molto buono / Très bien / Very good
CAVALLI PONY	-Bellezza, portamento ed omogeneità; -Impressione generale; -Pulizia, pelo, criniera e coda; -Qualità dello zoccolo e della ferratura;	/20	2		16. Buono / Bien / Good
FINIMENTI	-Conformità alla tradizione -Armonia con cavalli e carrozza; -Stato generale e cura; -Sicurezza;	/20	2		14. Abbastanza buono / Assez bien / Passable
CARROZZA Prima del 1945 ☐	-Modello d'epoca, stato generale (pulizia generale, colore); -Accessori autentici(lanterne,cesto,frustino,ecc); -Adattamento ai cavalli/poni e conforme alla tradizione;	/20	3		12. Discreto / Satisfaisant / Satisfying
Dopo il 1945 ☐		/20	1		10. Sufficiente / Suffisant / Sufficient
COCCHIERE, GROOM(S), PASSEGGIERI	-Stile e cura degli abiti; -Stato dei singoli componenti; scarpe,cappello, coperta,guanti; -Cura dei dettagli; -Posizione e tenuta delle redini e frustino.	/20	1		8. Insufficiente / Insuffisant / Insufficient
					6. Abbastanza male / Assez mal / Rather bad
PRESENTAZIONE GENERALE: **/180** *totale di max 10 punti* →				☐ **Ritardo alla presentazione (1° giuria): 5 punti di penalità.** ☐ **Stinchiere, bendaggi, protezioni zoccoli, ecc: 10 p.ti di penalità.** ☐ **Frusta non ammesso, non frusta in mano: 10 p.ti di penalità**	4. Male / Mal / Bad
					2. Molto male / Très mal / Very bad
Nome del giudice :				***Firma :***	

ATTIVITÀ CINOFILE

Attività Cinofile

- ATTIVITA' SPORTIVA CINOTECNICA suddivisa nelle seguenti specialità:
  - Obedience
  - Rally Obedience
  - Mobydog
  - Agility Dog
  - Disc Dog
  - Dog Dance
  - Prove Naturali (piste olfattive, Rapport e ricerca di persone)
  - Protezione civile (Ricerca su superficie, macerie, valanga)
  - Soccorso Sportivo in acqua
  - Sheep dog
  - Cani cross/Cani trail
  - Ret trieving
  - Slee dog
  - Fly ball
  - Dog Nordic walking
  - Treibbal
  - Sleddog
  - Hoopers

ATTIVITA' CINETECNICA
RALLY- OBEDIENCE

La Rally Obedience (Rally-O) è una disciplina sportiva adatta a tutti i cani che favorisce una relazione positiva all'interno del binomio cane-conduttore, relazione basata su reciproca fiducia e rispetto.
Per questo le regole di gara e i criteri di giudizio incoraggiano i rinforzi positivi durante un percorso di Rally-O e vietano l'uso di correzioni fisiche o verbali. La collaborazione e la sintonia sul percorso di Rally-O è più importante della precisione nel compiere i vari esercizi. L' obiettivo, sia per il cane sia per il suo conduttore, è che il tempo passato nel ring di gara sia piacevole

CANI

Potranno partecipare alle gare cani meticci o di razza, di età superiore o uguale ai 11 mesi.
Le femmine in calore non possono partecipare alle gare. Il giudice può consentirne la partecipazione solo nel caso in cui le condizioni logistiche lo permettessero, senza arrecare disturbo agli altri concorrenti.
I cani con disabilità possono partecipare alle prove di Rally-O. Il Giudice può escludere i cani che mostrano evidenti segni di dolore o disagio.
Non potranno prendere parte alle prove: i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari, in convalescenza post operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o cospecifici.
I cani per partecipare devono essere microchippati ed avere il libretto sanitario in regola con il piano vaccinale.

CONDUTTORI

I conduttori per partecipare alle gare di campionato devono essere tesserati UISP. Ai partecipanti viene richiesto un comportamento corretto ed educato nei confronti del giudice, degli aiutanti di campo e degli altri concorrenti; il giudice può espellere il partecipante qualora riscontrasse comportamenti in contrasto con quanto scritto sopra.
I partecipanti alle gare dovranno essere in possesso del libretto delle qualifiche.

TENUTA IN GARA

Il cane potrà indossare durante la prova, sia un collare fisso che una pettorina . Nelle gare di livello L1 il cane verrà condotto con il guinzaglio della lunghezza di almeno 1,1 mt.

CATEGORIE

I concorrenti devono possedere il Libretto delle qualifiche dove si annoteranno i risultati delle gare svolte che ottengono la qualifica di eccellente (almeno 190 punti).
Premi: ai cinque migliori punteggi delle Classi A devono essere assegnati i premi di classifica.

QUALIFICA LIVELLO 1

Si ottiene dopo aver ricevuto nr. 3 qualifiche di eccellente in classe 1A (da due giudici diversi).

Il titolo di Livello 1 è indicato con RL1. Il binomio che ha ottenuto la qualifica RL1 potrà partecipare alle gare di classe RL1A e RL1B

QUALIFICA LIVELLO 2

Il binomio per accedere al livello 2 deve aver superato il Livello 1. Si ottiene dopo aver nr. 3 qualifiche di eccellente in classe 2A (da due giudici diversi). Il titolo di Livello 2 è indicato con RL2.

Il binomio mio che ha ottenuto la qualifica RL2 potrà partecipare alle gare di classe RL3A ed RL2B, e non potrà più partecipare alle gare di classe RL1A, RL2A e RL1B.

QUALIFICA LIVELLO 3

Il binomio per accedere al Livello 3 deve aver superato il Livello 1. Si ottiene dopo aver ricevuto nr. 3 qualifiche di eccellente in classe 3A (da due giudici diversi). Il titolo di Livello 3 è indicato con RL3.

Il binomio che ha ottenuto la qualifica RL3 potrà partecipare alle gare di classe L3B, e non potrà più partecipare alle gare di classe RL1A, RL1A, RL3A, RL1B e RL1B. Potrà partecipare anche alle gare di L1Bbis, che avranno finalità solo per la combinata di giornata.

ORGANIZZAZIONE

L'approvazione dei programmi delle gare è di competenza della UISP. I programmi da approvare devono essere inviati almeno 30 giorni prima della manifestazione, e se approvati, verranno poi pubblicati sul sito sette giorni prima della competizione.

Sul programma devono essere riportati: i giorni stabiliti per lo svolgimento delle gare, l'ordine delle stesse, il tipo di categorie, il nome della Segreteria, e del Giudice designato dalla competente SdA ; La successione dell'esecuzione dei percorsi, in ogni gara, sarà la seguente:

RL1A, RL1B, RL1Bbis, RL1B, RL1A, RL3A, RL3B

Il Giudice: ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi. Ha il compito di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova, della compilazione dei grafici dei percorsi stessi.

Segreteria di gara: ha il compito di verificare la regolarità delle iscrizioni da parte dei concorrenti partecipanti; Garantire la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione del monte premi e della sua attribuzione.

ISCRIZIONI

La domanda di iscrizione del binomio deve pervenire attraverso l'apposita modulistica UISP e consegnata entro i termini prestabiliti.

Si considera valida l'iscrizione quando il modulo è accompagnato dalla somma prevista per la partecipazione alla gara.

I moduli dovranno obbligatoriamente riportare i seguenti dati: nome del soggetto, sesso, data di nascita e codice identificativo (tatuaggio e/i microchip). Nome, cognome, data di nascita del conduttore.

Alla gara si iscrive il binomio, che è composto da conduttore + cane. Nell'ambito di una stessa gara un cane non può eseguire più di 1 percorsi, con lo stesso conduttore o con due conduttori diversi. Può eseguire un terzo percorso nel caso partecipi alla contemporanea gara di junior-rally-o o di special-rally-o.

PERCORSI & PROVE

Posizione dei cartelli

Ogni esercizio sarà svolto con il cartello sulla destra del conduttore, con le seguenti eccezioni:

- ✓ negli esercizi di cambio di direzione e pivot i cartelli saranno posti di fronte al conduttore
- ✓ negli esercizi n. 16 Spirale a Sinistra, n. 19 Slalom A/R, n. 30 Slalom solo andata, n. 31 slalom a sinistra, n. 43 Salto, i cartelli saranno posizionati alla sinistra del conduttore
- ✓ in alcune circostanze particolari il cartello potrebbe essere posto in una posizione diversa rispetto a quelle previste. Il giudice lo comunicherà ai concorrenti durante il briefing pre-gara.

Rinforzi

Cibo e rinforzo sociale sono consentiti quando il binomio ha completato l'esecuzione di un esercizio "stazionario" e prima che il binomio abbia ripreso la condotta verso il successivo esercizio. Un esercizio è considerato terminato quando l'ultimo elemento dell'esercizio è stato eseguito e il binomio non ha ancora iniziato la condotta verso l'esercizio successivo.

Il cibo può essere tenuto in una tasca o in un portapremi o marsupio appesa alla cinta.

Non può essere tenuto né in mano né in bocca. Il cane deve mantenere la posizione statica mentre riceve il rinforzo.

Adescamento
Ad ogni singola stazione il conduttore può dichiarare l'uso di cibo o gioco in mano, per adescare il cane al fine di eseguire l'esercizio. Questo comporterà, ad ogni occorrenza, l'assegnazione di 5 punti di penalità. Se non viene dichiarato, non è consentito adescare il cane, cioè fingere di tenere cibo o gioco nella mano, o tenere le mani chiuse a pugno o tenere le dita delle mani unite come se si tenesse del cibo. Tale comportamento comporta un punteggio di NQ.

Comandi
I comandi possono essere di tipo verbale o gestuale. Comando verbale e comando gestuale dato contemporaneamente è considerato singolo comando. Comandi verbale e/o gestuale dati in tempi diversi, o dati una seconda volta prima che il cane abbia completato l'esecuzione dell'esercizio, sono considerati doppio comando. I comandi possono essere dati per ogni singolo comportamento che il cane deve eseguire. Se nel singolo esercizio sono previsti più comportamenti può essere dato un comando per ognuno di essi.
Il conduttore può comunicare con il cane durante il percorso; lodi e incoraggiamenti non sono considerati comandi e vengono pertanto incoraggiati.
Durante le fasi di condotta il cane deve camminare alla sinistra del conduttore.

Ripetizione tentativi
E' consentito ritentare l'esecuzione di un esercizio se il binomio non ha cominciato l'esecuzione dell'esercizio successivo. Quando si ritenta l'esecuzione di un esercizio, la detrazione di punti avvenuta per il tentativo precedente viene annullata, ma per ogni tentativo è prevista la detrazione di 3 punti. Si può tentare l'esecuzione di un esercizio per un massimo di 3 volte, dopodiché si passa all'esecuzione dell'esercizio successivo con una detrazione di 10 punti. Per alcuni esercizi non è previsto il tentativo di ripetizione dell'esercizio (vedi "10 punti di penalità")

Ricognizione
La durata della ricognizione per prendere visione del percorso (senza cane) e avere chiarimenti dal Giudice è di 7 minuti per tutte le categorie. Se i concorrenti sono in numero superiore a 10, sono consentiti due gruppi di ricognizione.
La ricognizione deve essere conclusa prima che inizi il giudizio per l'intera classe.

Tempo massimo per i percorsi
I percorsi di Rally-O, L1 devono essere svolti nel tempo massimo di 6 minuti; L1 – L3, devono essere svolti nel tempo massimo di 4 minuti.

Start
Quando cane e conduttore sono pronti sulla linea di partenza, il Giudice darà l'autorizzazione a iniziare il percorso. Il giudizio e il cronometraggio iniziano quando viene superata la linea di partenza. Il binomio deve iniziare il percorso entro 1 minuto da quando è entrato nel ring. Se non espressamente indicato da un cartello, non è obbligatorio iniziare il percorso con il cane sul seduto.
Il concorrente non può correre alla linea di partenza.

Finish
Il giudizio di percorso e il cronometro si fermano non appena il concorrente supera la linea di arrivo.

CRITERI DI GIUDIZIO
Ogni binomio entra nel Ring con 100 punti. Il Giudice osserva il binomio nel percorso e si assicura che vengano rispettate le istruzioni indicate sui cartelli. Il Giudice indica sulla scheda di giudizio le eventuali sottrazioni di punti quando si verificano errori. Le sottrazioni vanno da un minimo di 1 punto a un massimo di 10 punti
Il guinzaglio deve essere tenuto in modo che non ci sia tensione sul collare o sulla pettorina quando il cane è al piede. Può essere tenuto in una mano o in tutte e due le mani, e il guinzaglio e la posizione della mano possono cambiare durante il percorso. Durante la condotta il conduttore non deve dare l'impressione di adescare il cane.

PUNTI DI PENALITÀ

NOTA: Nella valutazione della condotta si terrà conto della distanza tra cane e conduttore: se tale distanza è omogenea (cane vicino al conduttore o distante non più di 30 - 40 cm) non c'è penalità.

1 Punto di penalità
- Guinzaglio teso (a ogni occorrenza)
- Il cane salta sul conduttore
- Esecuzione dell'esercizio con il cartello sul lato sbagliato
- Seduto storto oltre 45°
- Posizioni frontale del cane troppo lontana (indicativamente il conduttore deve poter toccare il cane)
- Errori nella condotta (cane in ritardo, troppo avanti, tocca il conduttore, lontano dal conduttore)
- Giro largo negli esercizi di 170° e 360°
- Il cane cambia la posizione statica mentre riceve i rinforzi

- Cartelli abbattuti dal cane e/o dal conduttore (il giudice a sua volta può non decretare penalità, nel caso in cui l'abbattimento fosse dovuto alla particolare conformazione dei cartelli o a particolari condizioni)
- Ogni passo del cane durante gli esercizi di Stand
- Il cane abbaia
- Ogni volta che si deve ripetere il segnale al cane per ripartire da una posizione stazionaria

3 Punti di penalità

- Tentativo di ripetizione dell'esercizio (le penalità ricevute precedentemente per quell'esercizio vengono annullate)
- Doppio comando
- Il conduttore fa cadere il cibo
- Il cane si siede durante un esercizio di movimento o durante la condotta
- Abbattere un cono
- Abbattere asta del salto
- Ogni volta che si deve ripetere il segnale al cane su un richiamo in distanza · Si inizia una svolta in senso sbagliato, ma ci si corregge prima di aver superato i 60°
- Il cane si gira non oltre i 45° nei seguenti esercizi: cartello 5 STOP-GIRA INTORNO e cartello 6 STOP TERRA GIRA INTORNO e cartello 49 IN PIEDI IN MOVIMENTO GIRA INTORNO
- Non esecuzione delle posizioni di seduto, terra o in piedi, con le seguenti eccezioni (vedi paragrafo "10 punti di penalità") CARTELLO 1 STOP, CARTELLO 45 TERRA IN MOVIMENTO E AVANTI, cartello 59 SVOLTA A DESTRA, 1-1 PASSI-CANE A TERRA e cartello 60 SVOLTA A SINISTRA, 1-1 PASSI-CANE A TERRA, cartello 61 STOP-LASCIA IL CANE PER IL RICHIAMO CON TERRA e cartello 61 GIRATI-RICHIAMO-TERRA-RICHIAMO
- Il cane si siede, va a terra o in piedi là dove non previsto dall'esercizio stazionario
- Mancata esecuzione del pivot da parte del conduttore
- Il conduttore è davanti al salto quando invia il cane nel cartello 43
- Il cane salta l'ostacolo quando non deve
- Esecuzione di una svolta in direzione sbagliata
- Cambio di andatura non eseguito
- Il cane abbandona il ring ma ritorna immediatamente al richiamo del conduttore
- Viene dato il cibo come rinforzo prima che l'esercizio sia completato
- Viene dato il cibo come rinforzo laddove non previsto
- Il cane si gira fra i 45° e i 90°nei seguenti esercizi: cartello 5 STOP-GIRA INTORNO , cartello 6 STOP-TERRA-GIRA INTORNO, cartello 49 IN PIEDI IN MOVIMENTO-GIRA INTORNO
- Mancata esecuzione del "seduto" nel cartello 1 Stop
- Mancata esecuzione del mantenimento della posizione nei seguenti esercizi: cartello 5 STOP-GIRA INTORNO e cartello 6 STOP-TERRA-GIRA
  INTORNO e caartello 49 IN PIEDI IN MOVIMENTO GIRA INTORNO
- Mancata esecuzione del "terra" nei seguenti esercizi : cartello 45 TERRA IN MOVIMENTO E AVANTI cartello 59 SVOLTA A DESTRA-1-1 PASSI-CANE A TERRA , cartello 60 SVOLTA A SINISTRA-1-1 PASSI- CANE A TERRA, cartello 61 STOP-LASCIA IL CANE PER IL RICHIAMO CON TERRA, cartello 61 GIRATI- RICHIAMO-TERRA-RICHIAMO

Non classificato:

- Il cane esce dal ring, oppure smette di essere attivo durante il percorso, e non ritorna immediatamente dal conduttore sul suo richiamo
- Il cane urina o defeca nel ring o Il guinzaglio è costantemente teso o Comportamento fuori controllo o Superamento del tempo limite o Adescamento apparente o effettivo
- Il conduttore non esegue un esercizio (salta un cartello) o lo esegue al di fuori della sequenza prevista
- Il conduttore tocca il cane per fargli eseguire un esercizio (tranne nei casi ove esplicitamente permesso) o Viene dato il cibo mentre ci si sposta da un cartello a un altro
- Il conduttore strattona il cane, si rivolge a lui con toni violenti e minacciosi, trattiene il cane

GIUDIZI

- Il GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE.
- Per quanto concerne il comportamento, i binomi verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di sosta, al momento in cui lo lasceranno;
- I concorsi di Rally-O saranno giudicati da giudici riconosciuti dalla UISP. Il giudice viene assistito da uno o più assistenti sia per registrare eventuali penalità sui fogli di giudizio sia per cronometrare il tempo di percorrenza. Il giudice attribuisce le penalità come indicato dalle relative tabelle.
- Il Giudice e gli assistenti dovranno coprire tutto il percorso di gara, durante l'esecuzione dei vari

binomi, premurandosi di mantenere una distanza dal binomio, tale per cui il rilevamento di situazioni descritte nel presente regolamento siano davvero possibili.

Il giudice può in qualsiasi momento:

- interrompere la prova di un concorrente che si dimostri incapace di eseguirla
- espellere un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.)

ALLONTANAMENTO DAL RING E/O DALL'AREA DI CONCORSO

Un cane che mostra comportamenti di minaccia o attacca persone o altri cani durante la gara verrà allontanato dal Ring e sulla scheda verrà indicato "N.Q."(non qualificato).

Un cane che mostra comportamenti di minaccia, attacca persone o altri cani fuori dal Ring, ma all'interno dell'area del concorso, verrà espulso dalla gara e dall'area.

Il Giudice può allontanare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo indesiderabile nei confronti del cane o delle persone .

Il Giudice può prendere provvedimenti in merito a maltrattamenti fisici e verbali. Qualsiasi atto di brutalità contro il cane, proprio o altrui, da parte di un conduttore, sarà punito con squalifica immediata da tutte le manifestazioni e gare organizzate UISP nonché con l'espulsione. Altri procedimenti potranno essere comunque messi in atto a carico dell'interessato.

Il Giudice ha facoltà di interrompere la prova di un binomio che a suo giudizio non sia in grado di eseguirla. Nell'eventualità in cui il Giudice riscontri difficoltà esecutive, potrà interrompere lo svolgimento di un esercizio, ma consentire al binomio di portare a termine la prova.

SVOLGIMENTO DI UNA GARA DI RALLY-OBEDIENCE

Dimensione dei ring

La dimensione minima di un Ring di Rally-O è circa 11 x 15 m.

Organizzazione e attrezzature

Fare riferimento al documento

Programma dei concorsi

Nelle prove di Rally-O, il binomio cane-conduttore è sempre in movimento e deve eseguire gli esercizi indicati dai cartelli posti in corrispondenza di ciascuna stazione. Dopo il segnale di inizio gara ("Avanti") da parte del giudice, il binomio agisce in totale autonomia per eseguire l'intera sequenza correttamente. La comunicazione illimitata tra conduttore e cane lungo il percorso non è penalizzata.

Ciascun percorso dovrà obbligatoriamente includere:

5 esercizi stazionari in classe RL1

6 esercizi stazionari in classe RL2

7 esercizi stazionari in classe RL3

Gli esercizi sono indicati nei cartelli e per ogni classe si dovrà affrontare un numero fisso di esercizi come di seguito riportato:

RL1A E RL1B	CANE AL GUINZAGLIO, PERCORSO CON 15 STAZIONI RL1A, RL1B E RL1BIS CANE LIBERO, PERCORSO CON 18 STAZIONI
RL3A, RL3B	CANE LIBERO, PERCORSO CON 10 STAZIONI

MISURE DEGLI ATTREZZI IN FUNZIONE DELL'ALTEZZA DEL CANE		
Altezza del cane al garrese	Altezza del salto	Lunghezza del salto in lungo
fino a 35 cm	10 cm	40 cm
da 35 a meno di 50 cm	35 cm	65 cm
oltre i 50 cm	50 cm	90 cm

Ciascuno degli esercizi da eseguire deve essere indicato da un apposito cartello riportante la descrizione tecnica dell'esercizio in questione, ricavabile dalla parte in neretto della descrizione nel presente regolamento (per esempio: condotta a passo normale) ed eventualmente anche da una figura illustrativa. Salvo quando diversamente indicato dai cartelli, lo spostamento del binomio da una stazione all'altra va eseguito in condotta e a passo normale. La condotta da una stazione all'altra viene valutata dal giudice.

LA CLASSE L1 DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 31 + START E FINISH.
LA CLASSE L2 DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 48 + START E FINISH.
LA CLASSE L3 DI RALLY-O COMPRENDE GLI ESERCIZI DAL N° 1 AL N° 63 + START E FINISH.

Le qualifiche attribuite per le prove con valutazione a punti e tempo sono le seguenti:

ECCELLENTE	Punteggio finale compreso tra 190 e 110
MOLTO BUONO	Punteggio finale compreso tra 180 e 189
BUONO	Punteggio finale compreso tra 170 e 179
N. Q.	Punteggio finale minore di 170

La classifica si determina come segue:
Per tutte le categorie: il miglior tempo associato al miglior punteggio.

DESCRIZIONE DEI CARTELLI UFFICIALI

In tutti i cartelli definiti come ESERCIZIO STAZIONARIO è consentito che il cane venga rinforzato. Là dove lo stesso cartello preveda più fermate, il cane potrà essere rinforzato dopo l'ultima, prima di riprendere il percorso.
Alcuni cartelli presentano l'icona di un cronometro per ricordare al concorrente che prima di proseguire deve "contare" i secondi indicati.

LIVELLO 1

Il percorso del Livello 1 viene eseguito al guinzaglio.
Il percorso del Livello 1 consiste in 15 stazioni, esclusi i cartelli di Start e Finish.
Il Livello 1 è diviso in due Classi: A e B. La Classe A è per i concorrenti che devono qualificarsi per il Livello RL1. La Classe B è riservata ai concorrenti che hanno ottenuto la qualifica in Classe A. Una volta che si è ottenuta la qualifica nel Livello RL1B si può continuare a fare gare in RL1 ma solo nella classe B.

1. **Stop** : Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**
2. **Stop – In piedi**: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi in piedi; il conduttore può lasciare la posizione al piede per aiutare il cane ad assumere la posizione richiesta; il conduttore può toccare il cane, ma non può forzarlo fisicamente ad assumere la posizione; dopo che il cane ha assunto la posizione in piedi e il conduttore ha eventualmente ripreso la posizione al piede il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**
3. **Stop – Terra**: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**
4. **Stop – Terra – Seduto:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il conduttore dà al cane il comando di seduto; ; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**
5. **Stop – Gira intorno:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di rimanere fermo e cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede; il cane deve rimanere nella posizione di seduto da quando ha ricevuto il comando di fino a quando il binomio riprenderà il percorso. **ESERCIZIO STAZIONARIO**
6. **Stop – Terra - Gira intorno:** Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore dà al cane il comando di mettersi a terra; dopo che il cane ha assunto la posizione di terra il conduttore dà al cane il comando di rimanere fermo e cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede; il cane deve mantenere la posizione del terra da quando ha ricevuto il comando di fino a quando il binomio riprenderà il percorso. **ESERCIZIO STAZIONARIO**
7. **Svolta a destra**: il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 90°. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**
8. **Svolta a sinistra:** il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 90°. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**
9. **Dietrofront a destra:** il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 180°. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**
10. **Dietrofront a sinistra:** il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 180°. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**
11. **170° a Destra** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 170° - (figura 1)

ESERCIZIO DI MOVIMENTO

12. **170° a Sinistra:** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 170° - (figura 1) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**
13. **360° a Destra:** il binomio esegue una svolta verso destra con un angolo di 360° - (figura 3) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**
14. **360° a Sinistra:** il binomio esegue una svolta verso sinistra con un angolo di 360° - (figura 4) **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

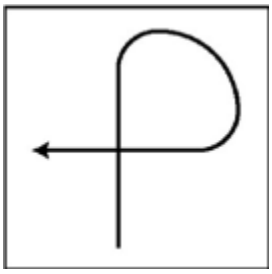


figura 1

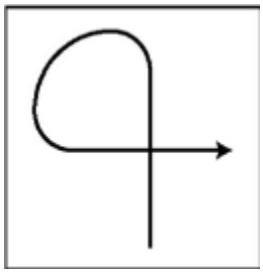


figura 1

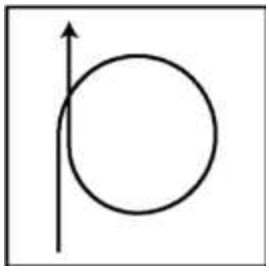


figura 3

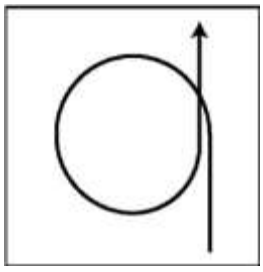


figura 4

15. Fronte – Al posto - Avanti: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al posto": il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

16. Fronte – Al piede – Avanti: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

17. Fronte – Al posto - Stop: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al posto": il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando. Dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

18. Fronte – Al piede - Stop: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando. Dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

19. Passo lento: il binomio rallenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale; l'andatura a passo lento inizierà di fianco al cartello PASSO LENTO e sarà mantenuta sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

20. Passo veloce: il binomio aumenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale; l'andatura dovrà essere abbastanza veloce che il cane proceda almeno al trotto; l'andatura a passo veloce inizierà di fianco al cartello PASSO VELOCE e sarà mantenuta sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

21. Passo normale: Il binomio riprende l'andatura a passo normale

22. Passo laterale a destra in movimento: il conduttore esegue un passo laterale con il piede destro, in avanti e verso destra; poi si muove con il piede sinistro, sempre laterale e verso destra, lungo la nuova linea stabilita; il cane deve seguire in condotta il conduttore; non è richiesto al cane di eseguire un passo

laterale. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

23. Stop – 90° Pivot a destra – Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 90° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

24. Stop – 90° Pivot a sinistra – Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 90° a sinistra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un piatto di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

25. Spirale a destra: questo esercizio richiede tre coni (o oggetti analoghi) disposti in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro. Il binomio compie un giro completo intorno a tutti e tre i coni in senso orario; quindi il binomio compie un giro completo intorno ai primi due coni in senso orario; infine il binomio compie un giro completo intorno al primo cono in senso orario; ingresso, direzione di marcia e uscita dalla spirale sono indicati nella figura 5. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

26. Spirale a sinistra: questo esercizio richiede tre coni (o oggetti analoghi) disposti in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio compie un giro completo intorno a tutti e tre i coni in senso antiorario; quindi il binomio compie un giro completo intorno ai primi due coni in senso antiorario; infine il binomio compie un giro completo intorno al primo cono in senso antiorario; ingresso, direzione di marcia e uscita dalla spirale sono indicati nella figura 6. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

27. Stop – 1, 1, 3 passi avanti Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà un passo in avanti con uno dei piedi e si fermerà con i due piedi paralleli; il cane si muoverà con il conduttore e si siederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà due passi in avanti e si fermerà con i due piedi paralleli; il cane si muoverà con il conduttore e si siederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto, il conduttore farà tre passi in avanti e si fermerà con i due piedi paralleli; ; il cane si muoverà con il conduttore e si siederà automaticamente o sotto comando nella posizione al piede; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

28. Stop – 90° Pivot a destra – 1 passo avanti – Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando**;** dopo che il cane si è seduto, il conduttore esegue un pivot di 90° a destra dando al cane il comando di muoversi simultaneamente, fa un passo e si ferma; il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando**;** dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

29. Slalom A/R (Avanti e Ritorno): questo esercizio richiede quattro coni (o oggetti analoghi) collocati in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio si muoverà a serpentina tra i coni, girerà intorno all'ultimo cono, e tornerà indietro sempre con un movimento a serpentina fra i cono; la direzione di uscita sarà determinata dalla posizione del cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

30. Slalom (SOLO ANDATA) questo esercizio richiede quattro coni (o oggetti analoghi) collocati in linea retta a una distanza di circa 1,50 m l'uno dall'altro; il binomio inizierà l'esercizio con il primo cono alla propria sinistra; il binomio si muoverà a serpentina tra i coni una sola volta in una sola direzione; la direzione di uscita sarà determinata dalla posizione del cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

31. SLALOM a DESTRA: Questo esercizio prevede cinque coni posizionati ad angolo ad una distanza di 1,5 mt. l'uno dall'altro. L'entrata dell'esercizio è tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla destra.

32. SLALOM a SINISTRA: Questo esercizio prevede cinque coni posizionati ad angolo ad una distanza di 1,5 mt. l'uno dall'altro. L'entrata dell'esercizio è tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla sinistra.

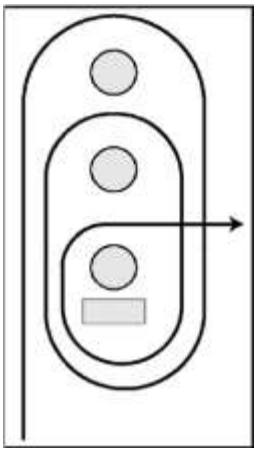


figura 5

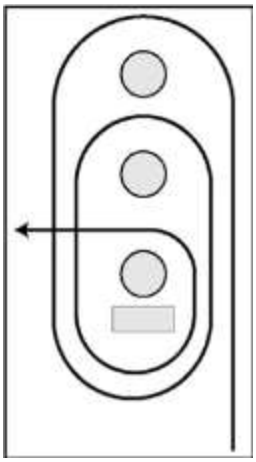


figura 6

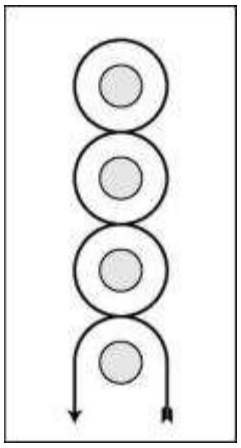


figura 7

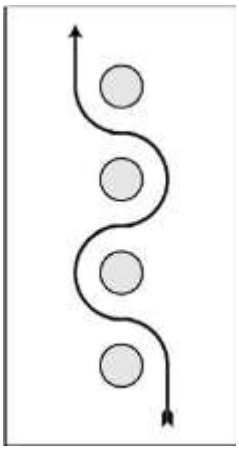


figura 8

LIVELLO 2

Il percorso del Livello 2 viene eseguito senza guinzaglio. Il conduttore si presenta sul ring con il cane al guinzaglio, stacca il guinzaglio dal collare o dalla pettorina prima di iniziare il percorso, lo mette a tracolla o in tasca

Il percorso del Livello 2 consiste in 18 stazioni, esclusi i cartelli di Start e Finish .

Il Livello 2 è diviso in due Classi: A e B. La Classe A è per i concorrenti che devono qualificarsi per il Livello RL2. La Classe B è riservata ai concorrenti che hanno ottenuto la qualifica in Classe A. Una volta che si è ottenuta la qualifica nel Livello RL2 si può continuare a fare gare in RL2 ma solo nella classe B.

Gli esercizi che prevedono più di un cartello si devono considerare conclusi solo nel momento in cui gli esercizi previsti da tutti i cartelli sono stati eseguiti.

33. STOP - LASCIA IL CANE: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore avanza fino al cartello successivo. Questo esercizio viene completato dall'esercizio numero 34 oppure 35 **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

34. RITORNO - AVANTI: è preceduto dal cartello 33; il conduttore si gira, ritorna verso il cane e passando alle sue spalle riprende la posizione al piede, quindi il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

35. Richiamo frontale – al piede: è preceduto dal cartello 33; il conduttore si gira verso il cane, lo richiama di fronte a sé mettendolo in posizione seduto; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede"; il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento**.** **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

36. Al posto - Stop: è preceduto dal cartello 44; il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al posto": il conduttore darà il comando al cane di fare un movimento circolare in senso orario, andando dietro la schiena del conduttore e procedendo al fianco sinistro del conduttore; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento in circolo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

37. Al piede - Stop: è preceduto dal cartello 44 il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il cane si siederà nella posizione al piede automaticamente o sotto comando; dopo che il cane avrà assunto la posizione di seduto il binomio potrà proseguire il precorso. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

38. Stop - 180° Pivot a destra - Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

39. Stop – 180° Pivot a sinistra – Stop: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e di sedersi nella posizione al piede al termine del pivot del conduttore; il cane si siederà automaticamente o sotto comando; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta; dopo che il cane si è seduto il binomio può procedere verso il cartello successivo. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

40. Stop – Dietrofront a destra: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e senza che il cane si sieda il binomio può procedere verso il cartello successivo; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

41. Stop – Dietrofront a sinistra: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il comando di muoversi contemporaneamente e senza che il cane si sieda il binomio può procedere verso il cartello successivo; il conduttore dovrà eseguire il pivot in uno spazio della dimensione di un foglio di carta. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

42. Fronte –1, 1, 3 passi indietro -Stop: il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore fa un passo indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui; fa due passi indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui; fa tre passi indietro e si ferma, il cane lo segue nel movimento e si siede di fronte a lui il conduttore darà il comando al cane di eseguire il movimento "al piede": il conduttore darà il comando al cane di spostarsi alla sinistra del conduttore, e di girarsi; il binomio proseguirà il percorso non appena il cane avrà raggiunto la posizione alla sinistra del conduttore; il cane non deve sedersi nella posizione al piede. I piedi del conduttore non devono spostarsi mentre il cane esegue il movimento**. ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

43. Salto: il binomio, in condotta e al passo indicato (normale o di corsa o lento), si avvicina al salto; senza fermarsi, il conduttore indica al cane di saltare e lo riprende in condotta subito dopo il salto (il conduttore può passare dal passo normale al passo di corsa mentre il cane sta saltando, ma deve riprendere l'andatura iniziale fino a successiva indicazione sul percorso). **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

44. Corri – Chiama di fronte: il conduttore si ferma il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo e prima di raggiungerlo chiamerà il cane al proprio fianco, procedendo quindi con la condotta a passo normale; questo cartello è sempre seguito dal cartello 36 o 37, che sarà posto a circa 10 metri di distanza. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

45. Terra in movimento e avanti: il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

46. Stop – Da seduto avanti veloce: il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo e il cane deve seguirlo prontamente e in condotta; il passo di corsa sarà mantenuto sino a quando il binomio non incontrerà il cartello PASSO NORMALE. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

47. Stop – un passo a destra – Stop il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto, il conduttore compie un passo laterale verso destra e si ferma; il cane si muove con il conduttore e si ferma nella posizione di seduto al piede, concludendo l'esercizio con il cane seduto. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

48. Dietrofront classico: durante la condotta, il conduttore compie una svolta a "U" di 180° alla sua sinistra, mentre il cane svolta alla destra, muovendosi dietro al conduttore, e riprendendo poi la sua posizione al piede, per continuare a camminare a fianco del conduttore, nella direzione opposta.
ESERCIZIO DI MOVIMENTO

LIVELLO 3

Il percorso del Livello 3 viene eseguito senza guinzaglio. Il conduttore si presenta sul ring con il cane al guinzaglio, stacca il guinzaglio dal collare o dalla pettorina prima di iniziare il percorso, lo mette a tracolla o in tasca

Il percorso del Livello 3 consiste in 10 stazioni, esclusi i cartelli di Start e Finish .

Il Livello 3 è diviso in due Classi: A e B. La Classe A è per i concorrenti che devono qualificarsi per il Livello RL3. La Classe B è riservata ai concorrenti che hanno ottenuto la qualifica in Classe A. Una volta che si è ottenuta la qualifica nel Livello RL3 si può continuare a fare gare in RL3 ma solo nella classe B.

49. In piedi in movimento – gira intorno: in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, quando il cane è fermo il conduttore gira intorno al cane in senso antiorario e ripresa la posizione al suo fianco riprende la condotta. **ESERCIZIO STAZIONARIO**

50. In piedi in movimento - richiamo: in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, lascia il cane e raggiunge il cartello 51. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

51. Girati Chiama il cane: il conduttore si gira e richiama il cane; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo pu assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane pu sedersi oppure il binomio pu proseguire il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede

52. In piedi in movimento - posizioni: in movimento il conduttore si ferma e chiede al cane di rimanere nella posizione in piedi, lascia il cane e raggiunge il cartello 53. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

53. Terra – Seduto – Richiamo: il conduttore si gira e chiede al cane di assumere la posizione Terra, poi Seduto e quindi lo richiama; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo pu assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede

54. Tre passi indietro: in condotta, senza cambiare il senso di marcia, si devono fare tre passi camminando all'indietro con il cane al piede e quindi riprendere la condotta in avanti. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

55. Stop - lascia il cane per il richiamo sul salto: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

56. Girati - richiama il cane sul salto - fronte - al piede (s/d): il conduttore si gira verso il cane e lo chiama facendogli superare il salto che si trova in linea con la posizione del cane; il richiamo può essere verbale e gestuale. Effettuato il salto il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo può assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio può proseguire il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede

57. Stop - lascia il cane per l'invio al salto: Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

58. Girati – richiama il cane inviando lo sul salto; il conduttore si gira verso il cane e lo chiama facendogli superare il salto che si trova fuori linea con la posizione del cane; il richiamo pu essere verbale e gestuale. Effettuato il salto il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo pu assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane può sedersi oppure il binomio pu proseguire il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede, **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede.

59. Svolta a destra, 1-1 passi - cane a terra: il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 90°. e dopo uno o due passi (a scelta) il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

60. Svolta a sinistra, 1-1 passi - cane a terra: il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 90° e dopo uno o due passi (a scelta) il conduttore si ferma e chiede al cane di andare direttamente alla posizione del terra (senza passare dal seduto). Una volta che il cane si è posizionato, il binomio riprende la condotta, facendo in modo che il cane si muova direttamente dalla posizione di terra a quella al piede senza passare dal seduto. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

61. Stop - lascia il cane per richiamo con terra Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede, automaticamente o sotto comando; dopo che il cane si è seduto il conduttore raggiunge il cartello. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

62. Girati - richiamo - terra - richiamo: il conduttore si gira, richiama il cane e gli chiede di andare direttamente alla posizione del terra durante il suo avvicinamento, indicativamente a metà strada tra i due cartelli; deve chiedere al cane di assumere la posizione terra durante il richiamo; una volta che il cane si è posizionato i conduttore richiama il cane; il cane si deve sedere di fronte al conduttore, dopo pu assumere la posizione al piede come decide il conduttore, vale a dire al piede (da sinistra) o al posto (da destra); una volta presa la posizione, il cane pu sedersi oppure il binomio pu proseguire il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO** se il cane non si siede al piede **ESERCIZIO STAZIONARIO** se il cane si siede al piede

63. Chiamata di fronte - dietrofront a destra - avanti il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto; il conduttore pu compiere un passo indietro per

indurre il cane ad assumere la posizione richiesta; dopo che il cane ha assunto la posizione di seduto, il conduttore esegue un dietrofront a destra (solo il conduttore), raggiungendo
la posizione al piede e il binomio riprende il percorso. **ESERCIZIO DI MOVIMENTO**

ELIMINAZIONE
Oltre alle situazione che prevedono un immediato NQ descritte in precedenza, l'eliminazione è prevista in caso di:

- problemi di comportamento del cane (nel corso della gara un cane che tenta di mordere o attacca persone e/o cani è escluso per decisione del Giudice da tutte le prove del giorno ed i comportamenti manifestati verranno segnalati sulle note del Libretto del Cane);
- mancato controllo sul cane durante il percorso di gara;
- correzioni con il guinzaglio di qualsiasi tipo (strattonate o tensioni create volontariamente dal conduttore);
- rinforzo usato come stimolo se non dichiarato (conduttore con cibo in mano lontano dalle stazioni che lo prevedono);
- comportamento scorretto o lesivo del conduttore nei confronti di persone e/ o di cani propri o di altri concorrenti.

NORME ANTIDOPING
Sia ai conduttori che ai cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a controlli antidoping.

ATTIVITA' CINETECNICA MOBYDOG

DEFINIZIONE DI MOBYDOG
MOBYDOG è una disciplina sportiva non agonistica basata sul superamento di 18 prove ad ostacoli da eseguire nel tempo massimo di1 minuti ciascuna. L'obiettivo finale deve essere quello di uno strumento educativo utile ad aumentare le competenze esperienziali del binomio cane-conduttore, anche dal ponto di vista sociale e d'integrazione del cane nel contesto urbano.
I tempi di esecuzione e gli ostacoli sono studiati in modo tale da non arrecare danno fisico o psicologico al cane.

ESECUZIONE E OSTACOLI
Le dimensioni e il materiale di costruzione degli attrezzi devono essere proporzionati alle dimensioni del cane, senza però avere vincoli restrittivi, ma il solo scopo di agevolare il cane nella stessa esecuzione. Non devono essere presenti spigoli vivi o altro, che possano arrecare danno fisico al cane e/o conduttore e le superfici dovrebbero essere costruite con materiale antiscivolo (es: moquette, gomma, ecc.). Deve essere sempre garantita la sicurezza del binomio nell'esecuzione dell'ostacolo. Gli attrezzi devo essere robusti al punto da sostenere la mole di un cane di taglia grande/gigante e devono essere sistemati al suolo in modo tale da garantirne la stabilità.
Le prove possono essere condotte con o senza l'uso del guinzaglio; sono ammessi all'interno della zona di esecuzione della singola prova gratificazioni vocali, ma non rinforzi quali cibo/gioco.
Per ogni ostacolo il conduttore può dare indicazioni verbali al cane, quali "resta", "seduto", ecc. e può gratificarlo vocalmente.
Ogni zona d'ostacolo è delimitata da una "entrata" e da una "uscita", che in presenza di ostacolo corrisponde a 1.5m dall'attrezzo stesso. Per ogni prova quindi il team cane- conduttore deve accedere e lasciare la zona d'ostacolo attraverso la relativa segnalazione che può essere costituita da: bandierina, striscia a terra, cono, ecc.; tra un ostacolo e l'altro vi deve essere una distanza adeguata.
Il cane può essere premiato con gratificazioni quali cibo/gioco una volta uscito dalla zona d'ostacolo e di conseguenza tra una prova e l'altra.
In caso di errore durante l'esecuzione il team deve ripetere l'esercizio accedendo alla zona d'ostacolo; l'andatura di esecuzione deve essere al passo tranne per gli ostacoli in cui serve una breve rincorsa. Ogni prova deve essere superata nel tempo limite di 1 minuti.
Vengono considerati errori: entrare e/o uscire non correttamente dalla "zona d'ostacolo", aggirare l'ostacolo, salire o scendere dall'ostacolo dal lato sbagliato; il team ha 1 minuti per superare correttamente l'ostacolo o la prova viene considerata "non superata".

PROVE

1. *Incontro con l'estraneo*:
   il giudice di campo si avvicina al binomio e il cane non deve mostrare aggressività e/o paura. Il mancato superamento di tale prova prevede la squalifica, in quanto indice di malessere psico-fisico del cane.
2. *Palizzata:*
   analoga a quella usata in Agility anche se meno ripida. Le rampe dell'attrezzo devono essere larghe almeno 80cm e lunghe almeno 1m; l'altezza dell'apice dal suolo è di 1.10m. Tali dimensioni possono subire delle variazioni a seconda della mole del cane, in particolare per cani toy e giganti. I piani di salita e discesa devono essere rivestiti con materiale antiscivolo e sono presenti listelli trasversali che agevolano la salita/discesa, ma non devono essere più alti di 1cm onde evitare di arrecare danni fisici al cane. L'esecuzione dell'ostacolo non deve essere in velocità, se non una lieve rincorsa, soprattutto per i cani di grossa mole. Viene considerato errore compiere balzi sopra la palizzata, salire fino all'apice e scendere dal lato sbagliato, aggirare l'ostacolo e uscire lateralmente dalla zona d'ostacolo.
3. *Salto in alto:*
   classico salto ad ostacoli di Agility per cui l'asticella viene posta a 50cm per i cani di taglia media e grande, a 10cm per le taglie piccole o inferiore in caso di cani toy e con particolari deficit. L'ostacolo deve essere superato con una lieve rincorsa e sono considerati errori: raggirare l'ostacolo, passare sotto l'ostacolo e uscire lateralmente dalla zona d'uscita.
4. *Slalom:*
   è costituito da 5 paletti posti a una distanza di 60cm con possibili variazioni in relazione alla taglia del cane. l'esecuzione deve essere fatta la passo zigzagando tra un paletto e l'altro tenendosi il primo a sinistra. Nel caso in cui il cane tralascia un paletto si riparte dall'entrata nella zona d'ostacolo; altro errore potrebbe essere l'uscita laterale anziché in quella appositamente segnalata.
5. *Scaletta:*
   l'ostacolo è costituito da due scalette, una di salita e una di discesa con pedata di almeno 10cm, la cui superficie di piano deve essere di almeno 80x80cm e rialzata dal suolo di 80cm circa. La superficie di piano, la distanza tra un gradino e l'altro e la dimensione di piano di ogni gradino possono variare a seconda della mole del cane. Per una corretta modalità di esecuzione il cane deve procedere al passo, poggiando sia in salita che in discesa almeno una zampa per ogni gradino, per stazionare per circa 30 secondi sul piano all'apice. Tra gli errori è segnalato il saltare direttamente sulla superficie piana e/o non appoggiare almeno una zampa su ogni gradino sia per la salita che per la discesa.
6. *Tunnel rigido:*
   ha un diametro di almeno 60cm ed è lungo almeno 1m, sono possibili variazioni a seconda della mole del cane. il materiale di costruzione è indifferente purchè non presenti asperità o sporgenze che possano arrecare danno fisico al cane (es: chiodi), il tubo non deve rotolarsi o muoversi.
7. *Tunnel morbido:*
   analogo a quello usato in Agility, è un tubo lungo 3m la cui parte iniziale è rigida, dal diametro di 70cm. La difficoltà sta nel fatto che la parte terminale è morbida per cui preclude la vista non lasciando intravedere l'uscita.
8. *Carretto:*
   deve essere costruito in modo tale da poter accogliere un cane di taglia grande e gigante, possibilmente la cui superficie interna è rivestita di materiale antisdrucciolo così da essere sicura per il cane. Il cane è invitato a salire sul carretto, non deve necessariamente assumere una particolare posizione (anche se preferibile il seduto). Il carretto con il cane posizionato sopra viene poi spinto al passo dal conduttore per 30m su una superficie piana fino a raggiungere la fine della zona d'ostacolo, per poi far scendere il cane e uscire dall'apposita segnalazione. Durante la conduzione del carretto il conduttore può fare più soste e gratificare vocalmente il cane. è considerato errore se il cane salta giù dal carretto, in tal caso la prova deve essere ripetuta partendo dall'inizio.

9. *Salto attraverso un pneumatico:*
   la struttura consiste in un rivestimento quadrato all'interno del quale è posto un pneumatico da moto dal diametro di 80cm e fissato al telaio con catenelle. La parte inferiore del pneumatico deve essere posta ad un altezza di 40cm per le taglie medio grandi e di 10cm per quelle più piccole. Al pneumatico deve essere consentito un certo grado d'oscillazione. L'esecuzione consiste nel saltare attraverso il pneumatico; non è da considerarsi errore qualora il cane toccasse il pneumatico o si aiutasse appoggiandosi. E' invece errore l'aggirare l'ostacolo o attraversarlo non all'interno della gomma.
10. *Altalena:*

è un piano di legno di ci 50x100cm la cui superficie può essere ricoperta di materiale antiscivolo. Il pianale è agganciato ai 4 angoli con delle catene in modo che il ripiano sia sollevato dal suolo di almeno 10cm e che sia consentita l'oscillazione su tutti i lati di max 10-10cm. La pedana viene tenuta ferma dal conduttore per far salire il cane in sicurezza, poi la stessa viene lasciata così che il cane debba restare fermo sull'altalena per 30 secondi senza che il conduttore lo trattenga. Il cane può assumere qualsiasi posizione; è da considerarsi errore se il cane scende dalla pedana prima del previsto o se il conduttore trattiene il cane per aiutarlo a mantenere l'equilibrio.

11. *Ponte sui bidoni:*
    è una passerella mobile con un grado d'oscillazione di circa 10cm in senso longitudinale. L'ostacolo è lungo 3m e largo 50cm e poggia su dei bidoni dal diametro di 50cm. L'ostacolo deve garantire la sicurezza di cani di qualsiasi mole. L'esecuzione consiste nel far salire il cane sul ponte facendolo fermare la centro per 10sec. ; è da considerarsi errore il cane che scende lateralmente, che non sosta al centro o che non esce correttamente dalla zona d'uscita.
12. *Podio:*
    è un tavolo alto 50cm dal diametro di almeno 80 x 80cm o più per cani di dimensioni grandi/giganti. L'ostacolo viene posizionato al circa 8m dall'entrata nella zona d'ostacolo in prossimità dell'uscita. Il conduttore invia il cane al podio, il quale deve salire, voltarsi verso il conduttore e attendere per circa 10secondi che il conduttore lo richiami a sé. Tra gli errori c'è da considerarsi l'aggirare l'ostacolo o il mancato svolgimento della prova.
13. *Superficie ondulata:*
    è una superficie tipo "ondulex" lunga 1,5m. Il cane deve procedere al passo sopra la superficie mostrandosi sicuro. Sono considerati errori non attraversarla tutta in linea retta, o essere eccessivamente timoroso.
14. *Ombrello:*
    l'ostacolo è rappresentato da un ombrello e da un'area di ostacolo di circa 1,1 x 1,1m. Il team come sopra deve entrare e uscire dalle rispettive segnalazioni della zona d'ostacolo; una volta raggiunta l'area d'ostacolo il conduttore apre e chiude l'ombrello per due volte. La prova è superata se il cane resta tranquillo, mentre è da considerarsi errore qualora il cane fosse intimorito.
15. *Portare un oggetto:*
    la zona d'ostacolo è rettilinea e lunga 10m dove si trova un cesto con all'interno oggetti che non devono contenere cibo. All'entrata della zona d'ostacolo il conduttore fornisce al cane l'oggetto, o lo prende dal cesto, e insieme attraversano al passo la zona d'ostacolo. Giunti al termine il conduttore si fa lasciare l'oggetto. E' da considerarsi errore se il cane lascia cadere l'oggetto durante il percorso o prima che gli venga chiesto, lo stesso vale se il cane trattiene l'oggetto senza lasciarlo entro il tempo massimo di 1 minuto.
16. *Passerella:*
    l'ostacolo è costituito da una parte piana lunga 3m e larga 50cm posta ad altezza suolo di 50cm. Due rampe d'accesso l'entrata e l'uscita; il rivestimento della superficie deve essere antiscivolo. L'esecuzione consiste nel percorrere l'ostacolo al passo con una fermata al centro di 10secondi. E' da considerarsi errore scendere a metà ostacolo o non uscire correttamente.
17. *Tavolo con le frange:*
    è un tavolo che presenta sui 4 lati delle frange colorate che oscillano e arrivano al suolo. Il cane deve passare al disotto del tavolo attraversando i nastri uscendo da qualsiasi lato del tavolo fatta eccezione per quella d'entrata. E' da considerare errore l'aggirare l'ostacolo e salirvi.
18. *Aspetta tranquillo:*
    la zona d'ostacolo deve avere un palo a cui legare il guinzaglio di almeno 1m ed a una distanza di circa 8m vi è posto un revier dietro al quale il conduttore si deve nascondere. Il cane deve aspettare tranquillo libero o legato il conduttore che si allontana e si nasconde dietro il separé per circa 1 minuto. E' da considerarsi errore il cane libero che raggiunge il conduttore o il cane legato che non aspetta tranquillo il ritorno del conduttore.

Il cane non deve essere forzato, ma condotto a fare un'esperienza. Se ci sono delle paure meglio andarci piano e affrontare l'ostacolo con prudenza. Il giudice dovrà monitorare il benessere psico-fisico del cane durante tutto il percorso.
Le manifestazioni di MOBYDOG sono dei raduni non competitivi all'insegna del piacere di lavorare insieme al proprio cane.
I giudici e i tecnici di campo sono a disposizione dei partecipanti con consigli e assistenza. In assenza di agonismo il clima è di collaborazione e disponibilità reciproca.
I terreni di gara sono inseriti in ambiente naturale così da rendere ancor più piacevole la partecipazione.

ORGANIZZAZIONE

L'attività è organizzata dalla SdA del rispettivo livello, anche in collaborazione con le Associazioni/società sportive affiliate.

La SdA nomina un "responsabile tecnico" della manifestazione scelto nell'elenco dei Tecnici MOBYDOG.

TEAM CANE/CONDUTTORE

1. il cane non deve rappresentare un pericolo per gli altri partecipanti alla manifestazione (sia uomini/donne che cani), spettatori e addetti all'organizzazione;
1. il cane non può essere condotto con strumenti quali: collari a strozzo di qualunque tipo (in catena o corda o quant'altro), collari con chiodi rivolti al collo del cane, collari con dispositivo elettrico o con diffusore di sostanze irritanti (citronella o simili);
3. il cane dovrà indossare o una pettorina, o un collare fisso a fascia larga
4. non potranno partecipare alla manifestazione femmine in calore;
5. non potranno partecipare cani evidentemente ammalati o fortemente a disagio (eccessiva paura, molto affaticati, eccessivamente accaldati, etc.);

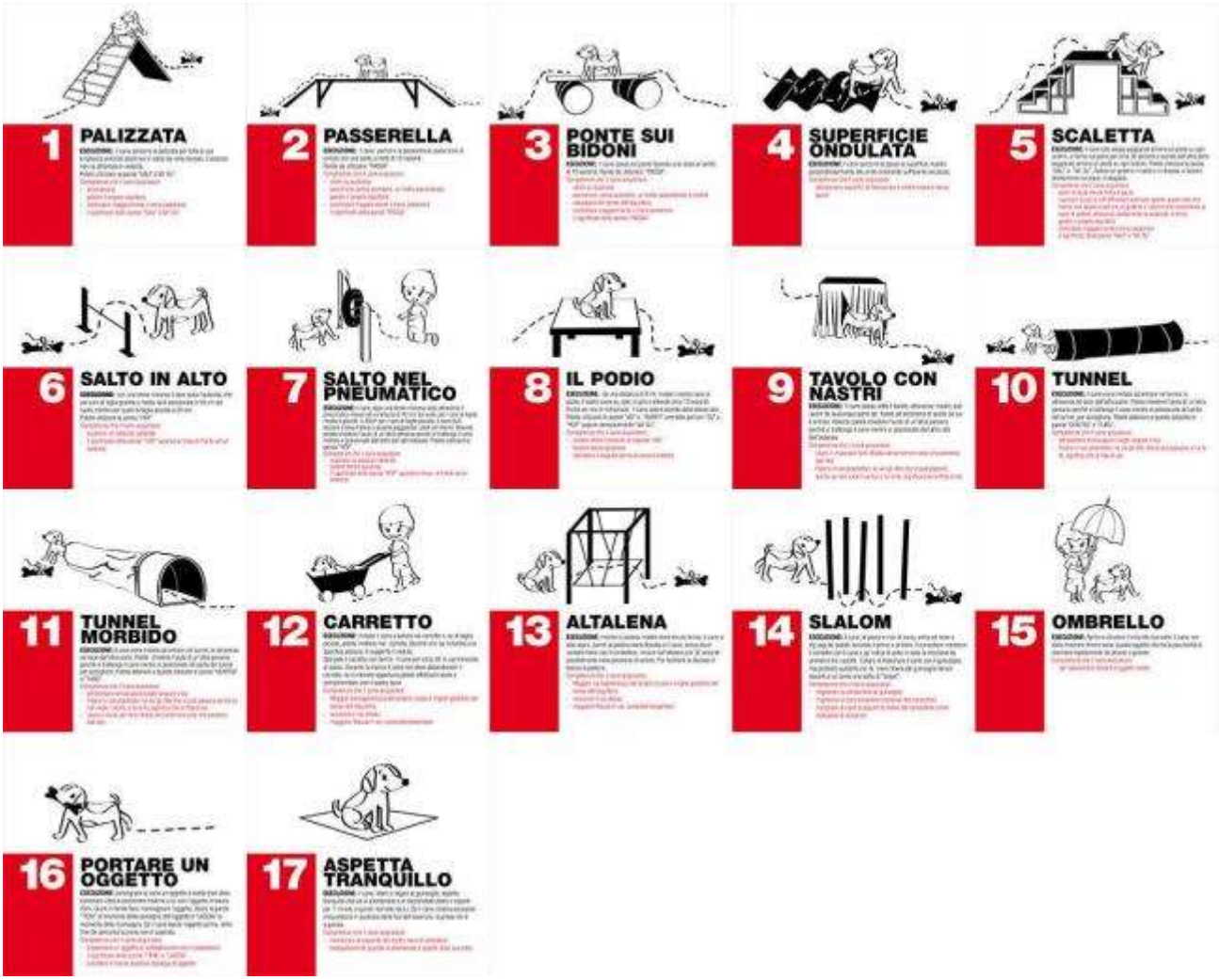
GIUDIZIO

Le prove vengono giudicate come segue: • Superata (S) • Non superata (N) Il percorso è da considerarsi superato se almeno 14 delle 18 prove sono state giudicate con "Superate (S)".

Il giudice allontanerà dal campo –con conseguente e insindacabile squalifica- il conduttore che si dimostri verbalmente o fisicamente coercitivo e intimidatorio verso il proprio cane.

E' piena facoltà del giudice allontanare dal campo anche cani che manifestino chiari segnali di paura o aggressività o che comunque palesino evidenti stati di malessere psico-fisico.

CARTELLI MOBYDOG



ATTIVITA' CINETECNICA
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
1. 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 ***14 X 40*** metri. Il ring dove sarà posizionato il percorso dovrà essere almeno di 10x40. 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 100 metri, e, a seconda della classe, verrà richiesto al cane di affrontare da ***15*** a ***11*** 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: 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 1 volte il TPS***.

COMPORTAMENTO 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
-Salti semplici	*-Bascula*	*-Tunnel morbido*
-Viadotto o Muro	*-Palizzata*	*-Tunnel*
-Ruota (collassabile o solida)	*-Passerella*	*-Slalom*
		-Salto in lungo
		-Tavolo

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: 15-35 cm. Larghezza
: da 1,10 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 15-15 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: 15-35 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: 15-35 cm.
Larghezza: min. 1,10 – ***max 1,50 m*** spessore del muro circa 10 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 10, max 40 cm.
I pannelli pieni possono comprendere 1 o 1 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 1 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 1,65 m e 1,75 m.
La superficie dell'ostacolo non deve essere scivolosa.
Le rampe sono provviste di piccole bacchette inchiodate ad intervalli regolari (circa ogni 15 cm) per facilitare l'accesso e impedire le scivolate. Questi listelli avranno un'altezza da 5 a 10 mm e una larghezza massima di 10 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: 1,10 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 15 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 10 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 1,50 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: 11
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 1,10 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 1 a 5 elementi separati in modo da ottenere un salto di lunghezza compresa tra:
L: da 1,10 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 (1 elementi) Lunghezza degli elementi: 1,10m
Gli elementi sono posizionati in ordine ascendente.
L'altezza dell'elemento più basso: 15 cm.
L'altezza dell'elemento più alto: 18 cm.
Profondità degli elementi: 15 cm, leggermente inclinati.
I quattro angoli sono evidenziati da paletti di altezza circa 1,10 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 1,10 m x 1,10 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) <u>Penalità per il superamento del TPS:</u> 1,00 punto per secondo.

b) <u>Penalità di percorso</u>
Errori agli ostacoli: tutti gli errori di percorso comportano 5 punti di penalità.

c) <u>Errori di carattere generale:</u>
- 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.

<u>Caduta di ostacoli</u>
Si tratta di un errore ogni volta che una parte di ostacolo cade.
<u>Rifiuto</u>
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.
<u>Zone di contatto</u>
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) <u>Errori specifici per ogni ostacolo:</u>
<u>Tavolo</u>
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 1,10 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 (1 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 15,99 punti di penalità totale	Buono
da 16 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)
1° - 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
11	0	65,00	5,00	5,00	1
18	5	57,15	0,00	5,00	1
4	0	68,31	8,31	8,31	4
15	10	59,17	0,00	10,00	6
1	5	65,00	5,00	10,00	5

ORGANIZZAZIONE DI UNA PROVA

L'attività è organizzata dalla SdA del rispettivo livello, anche in collaborazione con le Associazioni/società sportive affiliate.

Per organizzare una prova di Agility è necessario:

1) un terreno di almeno 10m x 40m. La natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore;
1) designare un giudice 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. 1 cronometristi incaricati del cronometraggio del percorso (1 ufficiale e 1 per controllo di sicurezza);
   c. almeno 1 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 ameno 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.

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.

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

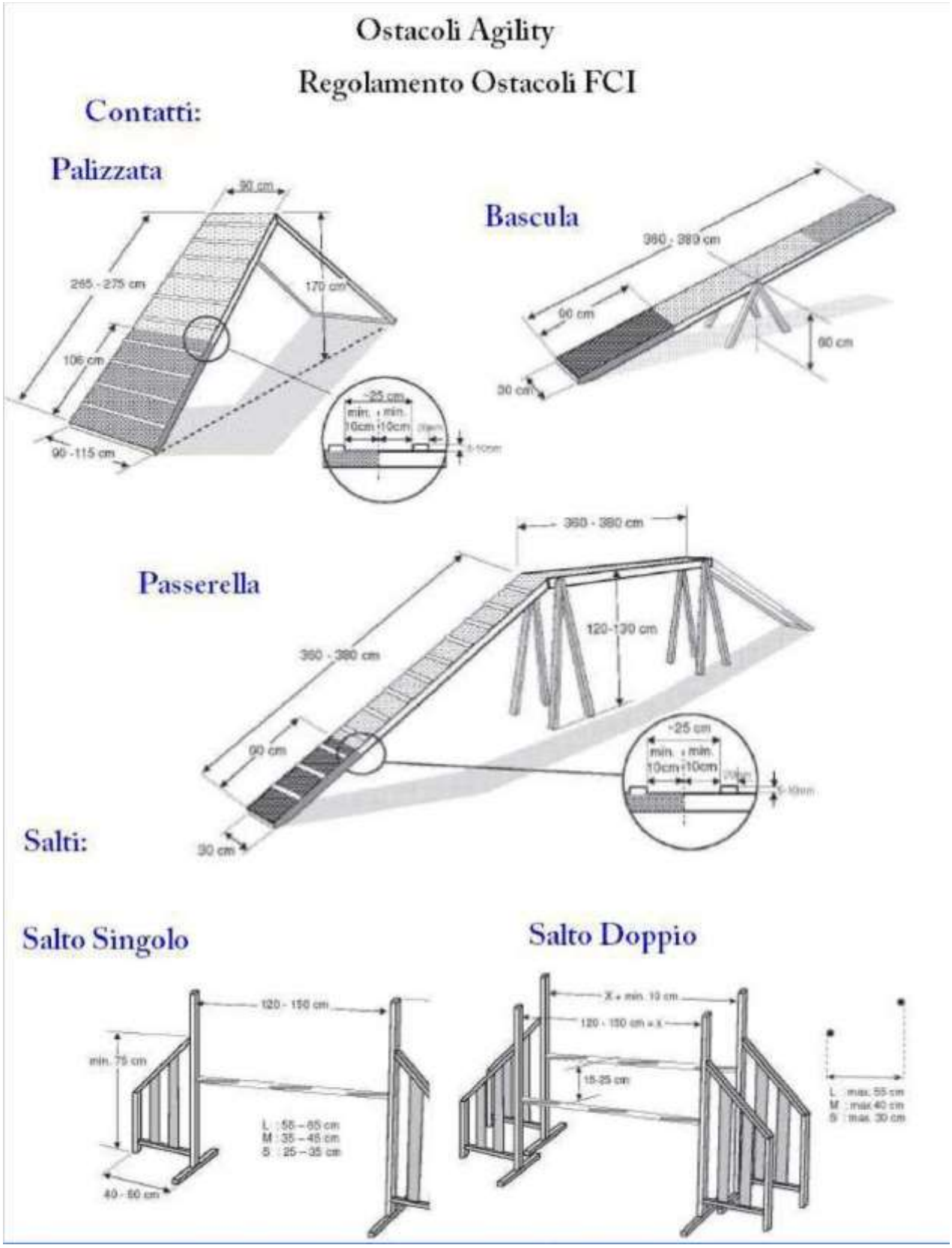
1° Le Prove non ufficiali

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.

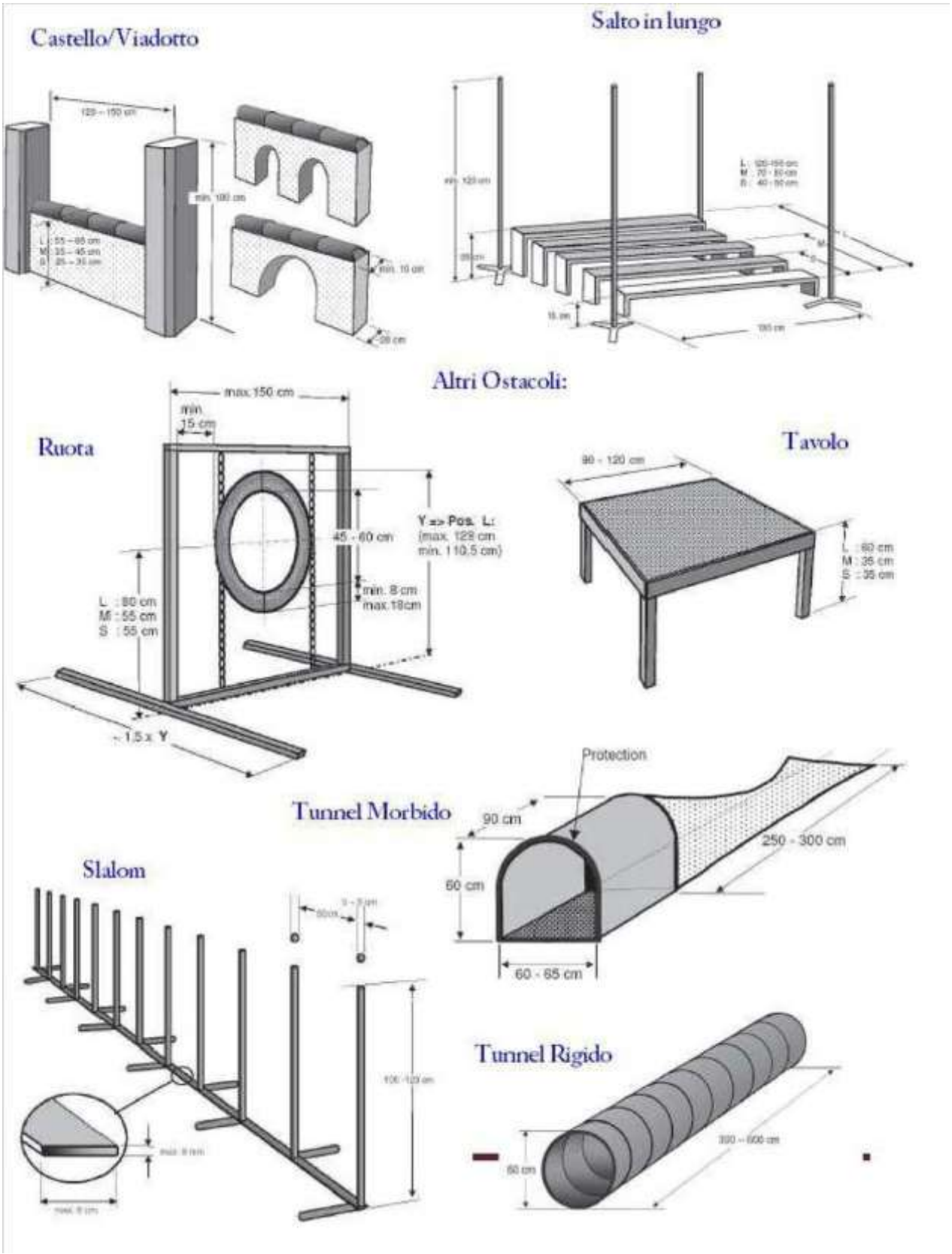
L'annotazione delle prove non omologate potrà essere standard o specifica in funzione del tipo di prova.

Il numero delle prove non ufficiali sarà determinato dall'organizzazione in funzione del tempo disponibile e dal numero di cani iscritti.

ALLEGATO 1: OSTACOLI



ALLEGATO 1: OSTACOLI



ATTIVITA' CINETECNICA
DISC DOG

I partecipanti sono responsabili per la sicurezza e il benessere dei propri animali. I cani che competono devono essere sempre tenuti sotto controllo dal proprio conduttore, responsabile del loro stato fisico.
Non è previsto alcun limite relativo al numero di gare cui ogni conduttore o cane possono partecipare. In ogni caso, la stessa combinazione cane/conduttore può gareggiare una sola volta per classe/divisione. Questo significa per esempio che lo stesso cane può partecipare con diversi membri della famiglia. E' a carico del proprietario/conduttore la responsabilità che lo stesso cane non gareggi ad un numero di eventi non adeguato alla sua età, forma fisica o salute in genere.
I giudici e i commissari di gara porranno particolare attenzione a consentire adeguati tempi di recupero, sia durante la stesura del programma, sia durante lo svolgimento della gara stessa. I giudici dovranno intervenire tempestivamente in qualunque situazione che possa recare pericolo a cani e/o persone, nonché portare discredito alla disciplina stessa. I giudici inoltre potranno, a loro insindacabile giudizio, interrompere la prova di un cane, qualora ritengano che lo stesso non sia nelle condizioni per gareggiare.
E' vietata qualsiasi forma di coercizione e di maltrattamento nei confronti del cane, compreso qualsiasi tipo di comportamento che potrebbe essere percepito come tale.

CONDIZIONI GENERALI

Qualunque cane, sia di razza sia meticcio, può partecipare alle competizioni di DiscDog. Qualunque persona può partecipare alle competizioni di DiscDog senza limiti di età o (dis)abilità.
I lanci e le figure utilizzate durante le competizioni, non devono mai mettere a rischio la salute del cane.
La salute e il benessere del cane devono essere preservate in ogni circostanza durante la competizione e non solo in gara.
Solo i cani iscritti alle competizioni, i loro conduttori e gli addetti ai lavori sono autorizzati ad utilizzare il campo gara.
I cani devono sempre essere tenuti al guinzaglio eccetto durante la gara.
Il cane può entrare nel campo gara con collare o pettorina che dovranno essere tolti prima dell'inizio di ogni singola prova, ad esclusione dei collari antiparassitari che possono essere sempre indossati.
Nel luogo della competizione e durante tutto il suo svolgimento, dispositivi di addestramento di tipo punitivo, non sono tollerati.
Un atteggiamento negativo verso il cane potrà essere punito con la squalifica a insindacabile giudizio del giudice.
Per poter ospitare una manifestazione di Disc Dog il campo gara dovrà avere delle dimensioni raccomandate di 30×55 metri. Si ricorda inoltre di aggiungere ulteriore spazio per gli spettatori per permettere di assistere alla competizione senza disturbare i partecipanti.
Non possono essere introdotti all'interno del campo gara rinforzi primari, quali cibo e giochi.
Potranno partecipare alle gare cani di razza e meticci, di età superiore o uguale a 11 mesi. Per il Freestyle l'età minima è di 18 mesi.
Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, evidenti problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o allattamento, soggetti che manifestano difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o altri cani.
Le femmine in calore non sono ammesse.
I cani per partecipare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha eseguite, inclusa l'antirabbica (se prevista dalle norme locali) in corso di validità effettuata almeno quaranta giorni prima della gara.
E' richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza del quale il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica.
Le basi musicali scelte per le routine di Freestyle non dovranno contenere termini offensivi della morale comune e dei diversi credi religiosi e politici.
Il conduttore dovrà vestirsi in modo adeguato a una disciplina cinofila, un bel costume può migliorare l'interpretazione della coreografia ma non deve essere di intralcio e diventare pericoloso per il cane.

TIPOLOGIE DI GARA

Distance

E' il gioco dove si testano le capacità di lancio del conduttore e la capacità di presa del cane, assieme alla sua velocità e capacità di riporto ed ovviamente all'affiatamento del binomio. Si gioca con un solo disco e si ha un minuto a disposizione per effettuare il maggior numero di lanci e prese possibili. Si guadagna un determinato punteggio per ogni presa fatta in base alla distanza (zona) in cui il cane prende il disco.
In un campo di 45×18 metri, suddiviso nella lunghezza in 5 zone da 9 metri ciascuna.
Per ottenere punti, il cane deve prendere i dischi prima che essi tocchino terra e almeno oltre la prima linea dei 9 metri.

I punti sono così suddivisi:

- 1 punto: fra 9 e 18 metri
- 1 punti: fra 18 e 17 metri
- 3 punti: fra 17 e 36 metri
- 4 punti: fra 36 e 45 metri

Bonus All-In: nella quinta ed ultima zona è prevista una zona bonus centrale di larghezza 6 metri estesa per tutta la lunghezza della zona. Se il cane prende il disco all'interno della zona bonus con tutte le zampe (o atterra all'interno della zona bonus con tutte le zampe in caso di presa in salto) riceverà un bonus di 1 punto da sommare a quello della quinta zona.
All-in Zone: 5 punti
Se il cane dovesse atterrare sulla linea tra un settore e l'altro, fa sempre fede la zampa più vicina alla linea di lancio.
Se il cane prendendo un disco, uscisse anche con una sola zampa dalla linea o pestasse con la zampa la linea che delimita il campo di gara (o nel caso di presa in salto se atterrasse con una zampa fuori dal campo di gara o pestasse la linea che lo delimita), tale lancio è da ritenersi nullo.
La forma del campo permette ai partecipanti di scegliere la direzione di lancio, che non potrà essere cambiata durante la gara.
Il team dovrà presentarsi dietro la linea di lancio. Quando il partecipante è pronto, lo comunicherà al giudice di linea, che alzerà la mano, avvisando il cronometrista che il binomio è pronto per iniziare la gara. A questo punto sarà dato il "3-1-1-VIA".
Prima del "VIA", né il cane, né il conduttore potranno superare la linea di lancio. Se il giudice di linea dovesse notare un'infrazione da parte del cane durante il primo lancio, il tempo verrà azzerato e si ripeterà la procedura di inizio.
Dopo il segnale di "VIA" il conduttore potrà inviare il cane in fondo al campo di gara e lanciare il disco nel momento ritenuto più opportuno. Durante la gara sarà annunciato il tempo a disposizione rimanente: il conto alla rovescia sarà uniforme per tutti i partecipanti e verranno annunciati i rimanenti 30, 10, 5, 4, 3, 1, 1 secondi.
Il lanciatore dovrà sempre rimanere dietro la linea di lancio durante ogni tiro, mentre potrà liberamente spostarsi nel campo gara negli altri momenti, ad esempio può entrare nel campo per raccogliere il disco non recuperato dal cane, ma dovrà ritornare comunque dietro la linea di lancio prima di tirarlo nuovamente.
Il punteggio non sarà calcolato quando il lanciatore oltrepassa o calpesta la linea di lancio. Se il disco lascia la mano del conduttore prima che sia annunciato lo STOP, il lancio sarà comunque conteggiato.
E' ammesso l'utilizzo di un solo disco. Il lanciatore può consegnare al giudice di linea un secondo disco e qualora il primo venisse danneggiato, chiedere al giudice il cambio disco. In questo caso dovrà prima consegnare in mano al giudice il disco danneggiato il quale lo sostituirà poi con quello di riserva. Durante il cambio il tempo non sarà fermato.
Esclusivamente per la classe PRINCIPIANTI è consentito l'utilizzo di 1 dischi ma il lanciatore dovrà sempre lanciare lo stesso disco per tutta la durata del round. L'utilizzo del secondo disco comporterà il dimezzamento dei punti ottenuti nel round.
In caso di parità per il primo, secondo o terzo posto, si premierà il partecipante che ha ottenuto lo stesso punteggio ma con un numero di lanci inferiore. Se questo non bastasse, si procederà allo spareggio con un tiro secco per ciascun team (Golden Disc).
Il binomio con il punteggio più alto sarà proclamato vincitore.

Freestyle
Il Freestyle è una routine libera, coreografata, giudicata con un'enfasi sulla consistenza delle prese, la varietà, l'innovazione e le capacità atletiche del cane e le abilità tecniche del suo conduttore.
Le routine di Freestyle possono essere eseguite sullo stesso campo del Distance, dopo aver rimosso eventuali coni o altri oggetti delimitatori. I partecipanti possono utilizzare tutta l'area a disposizione. Le linee di demarcazione del campo di Distance sono irrilevanti durante un round di Freestyle.
Ogni binomio che partecipa nel Freestyle ha a disposizione:

- un massimo di 90 secondi per round per la categoria Principianti
- 110 secondi per le categorie Esperti e Mini e per il Team (1 persone – 1 cane)

La routine deve durare almeno 60 secondi per essere ritenuta valida. Il tempo inizia nel momento del lancio del primo disco al cane, o nel momento in cui il cane cerca di prendere un disco lasciato a terra o in mano al conduttore. Durante la routine sarà annunciato il tempo a disposizione rimanente: il conto alla rovescia sarà uniforme per tutti i partecipanti e verranno annunciati i rimanenti 60 secondi, 30 secondi, 10 secondi.
Ogni binomio può utilizzare fino ad un massimo di 10 dischi.
I giudici non valuteranno tutti quei tricks che non iniziano o finiscono con un disco in volo, ad eccezione dei roller che non vengono mai contati.
I takes, ovvero tutte le volte che il cane prende il disco direttamente dalla mano del conduttore, non

verranno mai valutati.
I partecipanti riceveranno per ciascuno dei criteri di valutazione un punteggio che va da 1 a 10, con incrementi di 0.1, secondo un sistema di valutazione basato sull'acronimo **SEIS** (v. sotto)

SISTEMA DI VALUTAZIONE

I partecipanti riceveranno per ciascuno dei criteri di valutazione un punteggio che va da 1 a 10, con incrementi di 0.1, secondo un sistema di valutazione basato sull'acronimo **SEIS** (v. sotto)

Spettacolo

Capacità di presentare una routine coreografata, a tempo di musica, con transizioni fluide e senza interruzioni tra i vari lanci e tricks. Vengono inoltre valutate la gestione dei dischi e quella del campo.

Energia

Intensità atletica del cane nel completare prese, tricks o figure. Si valuta la velocità, la resistenza, la capacità di seguire le traiettorie dei dischi, l'abilità di prendere i dischi con diverse inclinazioni o rotazioni e la consapevolezza del proprio corpo durante i salti e gli atterraggi. L'atleticità del cane viene valutata in relazione allo standard di razza del cane.

Innovazione

Abilità nel portare a termine nuovi tricks, figure lanci o combinazioni innovativi e spettacolari che riescano a sorprendere e a catturare l'attenzione del pubblico e dei giudici.

Successo

Abilità nel portare a termine con successo i vari lanci. Il punteggio è ottenuto calcolando il numero di lanci totali e il numero di prese del cane, tenendo inoltre in considerazione variabili quali la difficoltà, la varietà, la qualità e la quantità dei lanci.
I cosiddetti vaults (l'utilizzo del corpo del conduttore come trampolino di lancio per i salti del cane) non sono né obbligatori né necessari. Altezze eccessive o ripetizioni continue non andranno ad influire sul punteggio finale, e potranno essere sanzionate se giudicate rischiose per la salute del cane. Questi salti non verranno giudicati in modo differente da altri tricks di uguale difficoltà.

Relazione

Nel Team composto di Freestyle composto da 1 persone e 1 cane si utilizza lo stesso sistema di valutazione **SEIS** aggiungendo la categoria **Relazione**. Tale punteggio (da 1 a 10 punti) tiene in considerazione la relazione dei due conduttori con il cane, l'aspetto coreografico, la gestione del campo e la fluidità dei movimenti. Il punteggio sarà assegnato in accordo dai 4 giudici. In mancanza di accordo sarà assegnato insindacabilmente dall'Head Judge.
Il team deve dimostrare interessanti variazioni di lanci multipli e simultanei e ha a disposizione 110 secondi per proporre la propria routine. La prova deve coinvolgere sostanzialmente il cane. Questo significa che i giudici non considereranno tutte quelle figure di Freestyle umano che non siano parte integrante di un lancio al cane.

DISCHI

Per poter partecipare a competizioni di Disc Dog, dovranno essere utilizzati esclusivamente, appositi dischi per cani.
Nel freestyle è consentito l'utilizzo fino ad un massimo di 10 dischi che devono però essere dello stesso modello. Per i cani di altezza al garrese inferiore ai 35 cm (MicroDogs) è obbligatorio l'utilizzo di dischi di diametro non superiore a 19 cm.

ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA

L'attività è organizzata dalla SdA del rispettivo livello, anche in collaborazione con le Associazioni/società sportive affiliate.
La manifestazione va inserita in calendario evitando la sovrapposizione di eventi.
Vanno nominate le persone necessarie al buon svolgimento della gara:

- 1 medico veterinario di riferimento presente o reperibile durante la gara;
- 4 giudici.

Materiale necessario per lo svolgimento dell'evento:

- Un pc e una stampante
- Materiale di cancelleria (fogli, penne, cartelline..)
- Una dozzina di coni
- Un tiralinee (a gesso o a pittura a base di acqua)

- Un impianto di diffusione audio comprensivo di mixer con la possibilità di collegare due fonti audio ed un microfono
- Un gazebo per la segreteria completo di tavolo e 4 sedie
- Un gazebo per i giudici completo di 4 sedie
- Procurarsi tutti i modelli necessari (scoresheets) per lo svolgimento della prova e la corretta registrazione dei risultati
- redigere il catalogo iscritti.

Qualora non fosse possibile organizzare la gara all'interno di una Associazione o Società Sportiva affiliata si potrà scegliere un luogo esterno purché misuri almeno metri 30mt x 55mt e sia debitamente transennato o adeguatamente protetto per evitare intrusioni nel campo di gara.
Il luogo in cui si svolgerà la gara dovrà essere servito da servizi igienici per i partecipanti; la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore.
Tutta la documentazione dovrà essere vistata dal Giudice Capo (Head Judge) e inviata al Coordinatore Tecnico
Il Comitato di gara sarà così composto (salvo specifiche disposizioni della SdA Nazionale) da :

- 4 giudici Disc Dog (di cui uno sarà l'Head Judge)
- 1 responsabile della gara
- 1 (almeno) commissari con mansioni di steward, i quali dovranno:
  - fornire agli iscritti tutte le direttive impartite dall'Head Judge;
  - aiutare nella preparazione del campo gara così come indicato dal medesimo;
  - trascrivere i giudizi formulati dai Giudici;
  - informare l'Head Judge di eventuali anomalie o irregolarità che personalmente dovessero constatare.

E' fatto obbligo al personale delegato dall'organizzazione di riferire alla commissione di gara qualsiasi atteggiamento o atto, commesso nel terreno di gara e nelle aree limitrofe, contrario al benessere animale.
Questi atti o atteggiamenti avranno validità sull'emissione del giudizio finale o addirittura sull'espulsione del binomio.
In mancanza dei Commissari, questi potranno essere sostituiti da altri Giudici.

ATTIVITA' CINETECNICA
PROVE NATURALI

DESCRIZIONE
Le prove naturali sono una serie di attività tutte basate sulla percezione olfattiva del cane. Vengono solitamente praticate in ampi spazi, all'aria aperta e in mezzo alla natura. Devono essere fatte rientrare nel training educativo del cane ed è possibile farle tutti i giorni; a seconda del livello a cui vengo praticate, hanno obiettivi diversi come ad esempio il divertimento e il miglioramento della relazione con il proprio cane ma anche come attività propedeutica agli interventi della protezione civile oppure come vera e propria disciplina sportiva.

TENUTA DEI CANI E DEI LORO CONDUTTORI
Durante lo svolgimento delle prove è richiesto che il conduttore indossi un abbigliamento consono (pantaloni antistrappo) e scarpe da trekking; dovrà inoltre essere munito di uno zainetto contenente:
- Oggetti personali del conduttore da utilizzare nella prova di ricerca (classi open);
- Premi per il cane (giochi, cibo), il conduttore è responsabile della gestione dei premi e dovrà fare molta attenzione a non disperdere il cibo in nessuna delle zone di lavoro.
- acqua (per cane e conduttore);
- longhina di almeno 15 m.

Nel caso di controllo successivo alla partenza, il concorrente verrà penalizzato di 60 secondi per ogni oggetto mancante nello zaino.
I cani dovranno obbligatoriamente indossare una pettorina ad H ed essere condotti con un guinzaglio di 3 m di lunghezza (accorciabile a 1,5 m) dove previsto. I collari a strozzo, a semi-strozzo, elettrici, fissi ed ogni altro strumento coercitivo o che provoca dolore sono severamente vietati, pena esclusione immediata dalla gara e non poter mai più partecipare a manifestazioni cinofile di UISP e delle sue Asd tesserate su tutto il territorio nazionale
Il conduttore che userà verso il proprio cane atteggiamenti scorretti e violenti verrà penalizzato o addirittura eliminato ad insindacabile giudizio del giudice di gara, così come avverrà nel caso in cui un conduttore si comporti in maniera scorretta e antisportiva nei confronti degli altri concorrenti.

PERSONALE DI GARA
La manifestazione sarà supervisionata da un giudice di gara e ad ogni tappa sarà presente un assistente con funzione di "giudice di tappa" e che fornirà ai partecipanti tutte le informazioni necessarie per lo svolgimento della prova. Nelle tappe di discriminazione olfattiva , ricerca oggetti e prove di specialità sarà presente anche un cronometrista per tappa. Il giudizio del giudice di gara è insindacabile.

CLASSI
Sono previste 1 classi:
- Principianti**:** aperta a tutti, ad esclusione dei conduttori e dei cani che hanno già conseguito un brevetto per la ricerca in superficie o che sono operativi.
- Esperti: aperta a tutti, anche ai conduttori e ai cani che hanno già conseguito un brevetto per la ricerca in superficie o che sono operativi.

La prova per ogni classe comprende le seguenti manches:
a) Esercizi di Training di base
b) Discriminazione olfattiva
c) Ricerca oggetti
d) Una delle tre prove di specialità: - Rapport - Piste - Ricerca persone

FASI DI GARA
Tutti possono partecipare alla gara di prove naturali; per i concorrenti minorenni è necessaria l'autorizzazione scritta e firmata dei genitori o di chi ne fa le veci.
Sono ammessi tutti i cani senza distinzione di età, razza e taglia; non sono invece ammessi cani con manifesti segni di malattie infettive, con orecchie e/o code tagliate (salvo cani adottati o provenienti da situazioni di recupero o che hanno subito la mutilazione in seguito a problemi di salute) e le femmine in calore. Tutti i cani dovranno avere il microchip ed essere iscritti all'anagrafe canina; il conduttore, se richiesto, dovrà esibire il libretto sanitario del cane riportante tutte le vaccinazioni.
Tutti i partecipanti devono rispettare il regolamento e seguire le direttive che saranno loro date, per non rischiare l'eliminazione.
Non sono ammessi, pena l'eliminazione, aiuti esterni durante lo svolgimento della prova.
L'organizzazione può anche decidere che siano presenti uno o più giudici, affiancati da uno o più aiutanti e da figuranti.
1) REGISTRAZIONE: sul registro di gara vengono iscritti i binomi partecipanti e ad ognuno viene assegnato un numero progressivo di riconoscimento e una mappa del terreno di gara su cui sono indicate le tappe.
Il conduttore dovrà inserire davanti al giudice i propri oggetti personali per la tappa sulla ricerca oggetti in una busta (su cui è riportato il numero assegnato al binomio) da tenere all'interno del proprio zaino (classe Principianti); inoltre dovrà dichiarare quale tra le 5 sostanze previste dal regolamento è quella prescelta per la prova di discriminazione e quale sarà la prova di specialità che affronterà.
2) PARTENZA: i partecipanti dovranno essere tutti presenti sul luogo di svolgimento della gara all'orario prestabilito dall'organizzazione, pena esclusione dalla manifestazione. Per facilitare lo svolgimento delle prove, i binomi verranno suddivisi dal giudice in gruppi di 3 o più binomi a seconda del numero di partecipanti. Dopo aver effettuato la prova di training di base, i concorrenti partiranno a intervalli regolari di 5 minuti di distanza uno dall'altro in base al numero assegnato al momento della registrazione.
3) SVOLGIMENTO: durante la gara i concorrenti devono spostarsi da una tappa all'altra correndo, per guadagnare secondi e le varie prove devono essere eseguite nell' ordine numerico indicato sulla mappa.
Ad eccezione della prova del training che è fissa l'ordine delle altre prove sarà deciso dal giudice e i concorrenti lo scopriranno al momento della consegna della mappa.
4) ARRIVO: al termine della prove, vince il binomio classificato col tempo inferiore.

MODALITA' DI CLASSIFICAZIONE
La classifica è data dalla somma dei tempi totali (dall'inizio della prova di training al termine dell'ultima prova), sommati gli eventuali punti di penalità e sottraendo i bonus.

ELENCO SOSTANZE PREVISTE PER LA DISCRIMINAZIONE OLFATTIVA E MODALITA' DI SVOLGIMENTO.

Le sostanze che verranno utilizzate durante la gara sono le seguenti miscele della marca Pompadour (o similari) facilmente reperibile in commercio.

- Tea Verde (fig. 1);
- Tea More e Lamponi (fig. 2);
- Tea alla Arancia Rossa (fig. 3);
- Tea alla Menta Piperita (fig. 4);
- Camomilla (fig. 5).

Più filtri per ognuna delle sostanze verranno inserite all'interno di "PreyDummy" (fig. 6) che avranno la cerniera aperta per consentire al cane di percepire la sostanza contenuta all'interno.
Saranno posizionati per terra ad una distanza di 5 mt l'uno dall'altro.

PROVE NATURALI

La prova è suddivisa in 4 Tappe:

1) Esercizi di training di base
2) Discriminazione olfattiva
3) Ricerca oggetti
4) Una delle tre prove di specialità: - Rapport - Piste - Ricerca persone.

CLASSE PRINCIPIANTI

Le distanze da percorrere correndo per spostarsi da un tappa e l'altra sono di 150 mt.

a) ESERCIZI DI TRAINING DI BASE

La tappa non ha un limite di tempo prestabilito.

1. Richiamo semplice. Il conduttore lascia il cane al giudice di tappa e si allontana di 15 mt. , il cane può osservare il conduttore che si allontana e il conduttore può dare il comando di restare. Su indicazione del giudice di tappa, il conduttore richiama il cane che dovrà raggiungerlo senza esitazioni e con gioia. Punteggio: minimo 7, massimo 10; se il cane non resta fermo può perdere ½ punto, se avanza perde 1 punto per ogni metro fino ad un massimo di 3 mt.

2. Seduto, Terra, Resta senza guinzaglio. Il conduttore chiede al cane di assumere la posizione "seduto" utilizzando comunicazione verbale e non verbale adeguata (al fine dell'assegnazione del punteggio, non è richiesto che il cane si sieda davanti o al fianco del conduttore, l'importante che il cane acconsenta serenamente alla richiesta; non è consentito forzare il cane a sedersi premendo con le mani sul corpo dell'animale pena l'eliminazione).

Successivamente il conduttore chiede al cane di assumere la posizione "terra" utilizzando comunicazione verbale e non verbale adeguata (in questo caso l'importante è che il cane risponda assumendo la posizione al primo invito del suo conduttore). Terzo step, il conduttore chiede al cane di assumere la posizione che preferisce tra seduto e terra e gli dà un chiaro segnale di "resta", sgancia il guinzaglio oppure lo lascia cadere a terra e si allontana di 10 mt dando le spalle al cane. Passati 3 minuti, il conduttore può ritornareverso il cane per premiarlo solo con la voce (in questo caso è importante che il cane non si sposti dal punto iniziale, può però cambiare posizione passando da terra a seduto o viceversa e può anche alzarsi in piedi).

Punteggio: minimo 18, massimo 30; se il cane striscia o comunque si sposta per più di 3 mt. non supera l'esercizio.

3. Camminata su superfici diverse. Le 3 superfici proposte in questa tappa (ad esempio ondulina, grata di ferro, gomma)non devono assolutamente in ogni caso compromettere il benessere psicofisico del cane e nemmeno procurargli disagio temporaneo; la tappa deve svolgersi senza che il cane manifesti paure o ansie, ma anzi il giudice deve rilevare un approccio naturale e disinvolto alle superfici proposte.

E' assolutamente vietato trascinare il cane da guinzaglio e pettorina oppure spingerlo per obbligarlo a passare sulle superfici.

Punteggio: minimo 10, massimo 10; se il cane è preoccupato, esita o non vuole attraversare le superfici proposte non supera l'esercizio.

4. Socializzazione intraspecifica. In una zona recintata e in completa sicurezza, vengono liberati due o più

cani insieme per 15 minuti. I conduttori potranno restare nel campo con i propri cani.
Punteggio: minimo 15, punteggio massimo 40; i cani che mostreranno aggressività verso uno o più simili non supereranno la prova.
5. Socializzazione interspecifica. In una zona recintata e in completa sicurezza, il cane viene liberato in presenza di più figuranti; al richiamo di uno di essi (estraneo al cane), il cane si avvicina in atteggiamento amichevole e accetta di interagire, facendosi coccolare, giocando o accettando del cibo. Il giudice deve rilevare nel cane serenità nell'approccio con l'estraneo.
Punteggio: minimo 10, massimo 10; se il cane dimostra preoccupazione timore, paura e ansia fino ad arrivare a scappare di fronte all'estraneo o a minacciarlo con il ringhio la prova è da considerarsi non superata.

Il punteggio massimo della tappa è 110/110. Il punteggio minimo per il superamento della prova è di 70/110; Se la prova viene superata con il punteggio massimo verrà sottratto 1 minuto dal tempo totale; se la prova non è superata vengono attribuiti 1 minuti di penalità.

b) DISCRIMINAZIONE OLFATTIVA. Quando il binomio raggiunge questa tappa deve dichiarare al giudice di tappa quale modalità di segnalazione utilizzerà il cane quando individuerà la sostanza (esempi: si siede, abbaia, si mette a terra e abbaia, ecc.). Al via del giudice il conduttore darà il segnale al proprio cane che avrà 1 minuti di tempo per individuare la sostanza indicata in fase di registrazione e segnalarla.
Punteggio: se la prova viene superata entro il tempo dato, al totale verranno sottratti 1 minuti; se invece il cane al segnale del conduttore non indica la sostanza dichiarata e si allontana dalla zona della tappa, la prova viene considerata non è superata e vengono attribuiti 3 minuti di penalità. Se il conduttore incita ripetutamente il proprio cane alla ricerca verranno aggiunti 10 secondi di penalità.

c) RICERCA OGGETTI. In questa tappa il cane deve ricercare 3 oggetti personali del conduttore in un'area recintata di 10 metri quadrati. Il conduttore dovrà dichiarare la modalità di segnalazione del cane (ad esempio: si siede, abbaia, riporta). Al via del giudice il conduttore dovrà dare il segnale al cane che avrà 3 minuti di tempo per individuare e segnalare gli oggetti ritrovati. Durante la ricerca, il conduttore rimane fermo e solamente dopo la segnalazione del cane può recuperare l'oggetto e gratificare il cane; si procede così fino a quando il cane non avrà recuperato tutti e 3 gli oggetti. Sono ammessi comandi ripetuti, non è però ammesso dire al cane di portare se ancora con ha preso l'oggetto.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 1 minuti dal tempo totale. Se il cane si allontana disinteressandosi degli oggetti e perlustrando l'area, la prova è da considerarsi non superata e al binomio vengono aggiunti 3 minuti di penalità.

d) PROVE DI SPECIALITA'
1. Rapport. Per portare a termine la prova, il cane dovrà lavorare affiancato da due conduttori. Alla pettorina del cane viene attaccato un contenitore dove è stato inserito un foglio/messaggio. Giudice e organizzazione avranno precedentemente preparato due stazioni (A e B) alla distanza di 400 metri l'una dall'altra. I due conduttori si posizioneranno uno per stazione e il cane sarà posizionato alla stazione "B". In base al numero assegnato alla registrazione, vengono rimandati, uno alla volta dalla stazione "B" alla stazione "A", dove verranno accolti, fatti bere e riposare per 5 minuti; dopo di che vengono rimandati alla stazione "B". Quando tutti i cani in gara saranno stati inviati, tutta la squadra dalla stazione "B" tornerà alla stazione "A". I cani potranno essere richiamati solo quando saranno a una distanza di non più di 100 mt a vista dei conduttori . La prova dura massimo 10 minuti.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 3 minuti dal tempo totale; se il cane si allontana senza raggiungere le stazioni, la prova è da considerarsi non superata e al binomio verranno dati 3 minuti di penalità.
2. Piste. In un area circoscritta il conduttore traccia una pista di 350 mt utilizzando del brodo fornito dall'organizzazione; la pista deve prevedere anche due svolte a 90 gradi. Lungo la pista, in prossimità delle svolte, vengono messi due piccoli oggetti e alla fine è posizionato un pezzo di wurstel. Gli oggetti saranno consegnati al conduttore dal giudice di tappa al momento della preparazione della pista. L'invecchiamento della pista è di 30 minuti. Il cane segue la pista con pettorina e guinzaglio di 3 mt. La durata massimo della prova è 10 minuti.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 3 minuti dal tempo totale; se il cane si allontana senza raggiungere le stazioni, la prova è da considerarsi non superata e al binomio verranno dati 3 minuti di penalità.
3. Ricerca di persone. Questa tappa prevede che il cane ritrovi uno dei 3 figuranti nascosti in un'area semiboschiva di 50 metri quadrati. Il conduttore dovrà dichiarare la modalità di segnalazione quando il cane individuerà il figurante (ad esempio: si siede, abbaia, si mette a terra e abbaia). Al via del giudice il conduttore dovrà dare il segnale al cane che avrà 5 minuti di tempo per individuare il figurante. Sono ammessi comandi ripetuti.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 1 minuti dal tempo totale; se il cane si allontana perlustrando in autonomia senza ricercare i figuranti, la prova è da considerarsi non

superata e al binomio vengono attribuiti 5 minuti di penalità.

CLASSE ESPERTI
Le distanze da percorrere correndo per spostarsi da un tappa e l'altra sono di 500 mt.

a) ESERCIZI DI TRAINIG DI BASE.
1. Socializzazione interspecifica. In una zona recintata e in completa sicurezza, il cane viene liberato in presenza di più figuranti; al richiamo di uno di essi (estraneo al cane), il cane si avvicina in atteggiamento amichevole e accetta di interagire, facendosi coccolare, giocando o accettando del cibo. Il giudice deve rilevare nel cane serenità nell'approccio con l'estraneo.
Punteggio: minimo 6, massimo 10; se il cane dimostra preoccupazione timore, paura e ansia fino ad arrivare a scappare di fronte all'estraneo o a minacciarlo con il ringhio la prova è da considerarsi non superata.
2. Condotta senza guinzaglio. Cane e conduttore camminano seguendo il percorso prestabilito da giudice ed organizzazione. Lungo il percorso saranno posizionati cartelli che indicheranno andatura, svolte, richieste (ad esempio seduto, terra, fermo).
Punteggio: minimo 6, massimo 10; se il cane si allontana dal conduttore disinteressandosi del percorso, la prova è da considerarsi non superata.
3. Simulazione con gruppo di persone e cani. Il conduttore rimette il proprio cane al guinzaglio e insieme si muovono in perfetto allineamento tra un gruppo di figuranti, con il guinzaglio tenuto alla sua massima lunghezza (3 mt.); tra i figuranti ci saranno anche 1 persone con i rispettivi cani (un cane maschio e un cane femmina), figuranti che giocheranno a palla, altri che parleranno a voce alta e agitandosi; alcuni figuranti simuleranno un pic-nic. Il binomio dovrà passare ad una distanza massimo di 1 metri dai figuranti, con il cane che potrà dimostrare interesse ma che non potrà interagire con i figuranti (umani e cani); il guinzaglio non dovrà mai essere messo in tensione per trascinare il cane lontano dalle distrazioni.
Punteggio: minimo 10, massimo 30; se il cane interferisce con i figuranti la prova è da considerarsi non superata e così anche se dimostra aggressività o paura.
4) Reazione ad eventi improvvisi e rumori. Il conduttore avrà il cane al guinzaglio, simulando una passeggiata. Un figurante, posto ad una distanza di 10m da cane e conduttore, provocherà un rumore forte e improvviso.
Punteggio: minimo 10, massimo 50; se il cane dimostra panico,scappa o mostra aggressività, la prova è da considerarsi non superata.

Punteggio massimo della tappa è 100/100. Il punteggio minimo per il superamento della prova è di 51/100. Se la tappa viene superata con il punteggio massimo verrà sottratto 1 minuto dal tempo totale, mentre se la prova viene superata con il punteggio minimo verranno sottratti 10 secondi dal tempo totale. Se la prova viene considerata non superata vengono attribuiti 5 minuti di penalità.

b) DISCRIMINAZIONE OLFATTIVA. Quando il binomio raggiunge questa tappa deve dichiarare al giudice di tappa quale modalità di segnalazione utilizzerà il cane quando individuerà la sostanza (esempi: si siede, abbaia, si mette a terra e abbaia, ecc.). Al via del giudice il conduttore darà il segnale al proprio cane che avrà 1 minuti di tempo per individuare la sostanza indicata in fase di registrazione e segnalarla.
Punteggio: se la prova viene superata entro il tempo dato, al totale verranno sottratti 1 minuti; se invece il cane al segnale del conduttore non indica la sostanza dichiarata e si allontana dalla zona della tappa, la prova viene considerata non è superata e vengono attribuiti 3 minuti di penalità. Se il conduttore incita ripetutamente il proprio cane alla ricerca verranno aggiunti 10 secondi di penalità.

c) RICERCA OGGETTI. In questa prova è previsto che il cane trovi minimo 3 oggetti neutri in un'area di ricerca di 40 metri quadrati dove sono stati precedentemente nascosti 10 oggetti. Il conduttore dovrà dichiarare la modalità di segnalazione del cane (ad esempio: si siede, abbaia, riporta). Al via del giudice il conduttore dovrà dare il segnale al cane che avrà 5 minuti di tempo per individuare e segnalare gli oggetti ritrovati. Durante la ricerca, il conduttore rimane fermo e solamente dopo la segnalazione del cane può recuperare l'oggetto e gratificare il cane; si procede così fino a quando il cane non avrà recuperato tutti e 3 gli oggetti. Sono ammessi comandi ripetuti, non è però ammesso dire al cane di portare se ancora con ha preso l'oggetto.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 3 minuti dal tempo totale. Se il cane si allontana disinteressandosi degli oggetti e perlustrando l'area, la prova è da considerarsi non superata e al binomio vengono aggiunti 3 minuti di penalità.

d) PROVE DI SPECIALITA'
1. Rapport. Per portare a termine la prova, il cane dovrà lavorare affiancato da due conduttori. Alla pettorina del cane viene attaccato un contenitore dove è stato inserito un foglio/messaggio. Giudice e organizzazione avranno precedentemente preparato due stazioni (A e B) alla distanza di 400 metri l'una

dall'altra. I due conduttori si posizioneranno uno per stazione e il cane sarà posizionato alla stazione "B". In base al numero assegnato alla registrazione, vengono rimandati, uno alla volta dalla stazione "B" alla stazione "A", dove verranno accolti, fatti bere e riposare per 5 minuti; dopo di che vengono rimandati alla stazione "B". Quando tutti i cani in gara saranno stati inviati, tutta la squadra dalla stazione "B" tornerà alla stazione "A". I cani potranno essere richiamati solo quando saranno a una distanza di non più di 100 mt a vista dei conduttori . La prova dura massimo 10 minuti.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 3 minuti dal tempo totale; se il cane si allontana senza raggiungere le stazioni, la prova è da considerarsi non superata e al binomio verranno dati 3 minuti di penalità.
2. Piste. In un area circoscritta il conduttore traccia una pista di 350 mt utilizzando del brodo fornito dall'organizzazione; la pista deve prevedere anche due svolte a 90 gradi. Lungo la pista, in prossimità delle svolte, vengono messi due piccoli oggetti e alla fine è posizionato un pezzo di wurstel. Gli oggetti saranno consegnati al conduttore dal giudice di tappa al momento della preparazione della pista. L'invecchiamento della pista è di 30 minuti. Il cane segue la pista con pettorina e guinzaglio di 3 mt. La durata massimo della prova è 10 minuti.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 3 minuti dal tempo totale; se il cane si allontana senza raggiungere le stazioni, la prova è da considerarsi non superata e al binomio verranno dati 3 minuti di penalità.
3. Ricerca di persone. Questa tappa prevede che il cane ritrovi 3 figuranti su 3 nascosti in un'area semiboschiva di 100 metri quadrati. Il conduttore dovrà dichiarare la modalità di segnalazione quando il cane individuerà il figurante (ad esempio: si siede, abbaia, si mette a terra e abbaia). Al via del giudice il conduttore dovrà dare il segnale al cane che avrà 5 minuti di tempo per individuare il figurante. Sono ammessi comandi ripetuti.
Punteggio: se la prova viene superata entro il termine previsto verranno sottratti 1 minuti dal tempo totale; se il cane si allontana perlustrando in autonomia senza ricercare i figuranti, la prova è da considerarsi non superata e al binomio vengono attribuiti 5 minuti di penalità.

ATTIVITA CINOFILE
PROVE SPORTIVE SUPERFICIE E MACERIE

PREMESSA

Le prove sportive singole e a squadre per cani da soccorso hanno il fine di promuovere lo stare assieme e il condividere momenti esperienze tra i membri delle squadre e si prefiggono di essere un punto di confronto e socializzazione con altre realtà associative.
Le conoscenze e le capacità dei concorrenti, il corrispondente ideale impiego ed una piena fiducia nel lavoro comune senza attriti deve essere un' importante parte della competizione.
Perciò si è tentato anche di elaborare il più possibile poche rigide regole, al fine di offrire ampie iniziative e libertà di scelta nella soluzione dei compiti.
La competizione per cani da soccorso è una prova sportiva, nella quale il cane ed il conduttore devono dimostrare specifiche abilità e capacità nel soccorso. La partecipazione a prove per cani da soccorso da la possibilità ad un confronto del livello di preparazione su basi sportive con coinvolgimento di fattori stressanti, senza con questo aver stabilito una capacità d' impiego.
La partecipazione a prove di lavoro è finalizzata anche ad indirizzare conduttori e cani ad un reale impiego in organizzazioni di intervento nazionali.
Perché in caso di reale necessità sono necessarie più ampie premesse logistiche (mezzi di trasposto, attrezzature di tutti i tipi), come anche preparazione dei conduttori (per esempio condizione, capacità di resistenza ecc.) e da altre conoscenze (per esempio sui cani da soccorso, primi soccorsi, comunicazione ecc.), la capacità d' impiego può essere definitivamente riconosciuta e confermata solamente dalle organizzazione di intervento nazionali.

REGOLAMENTO GENERALE

Varie

Le competizioni per cani da soccorso si possono svolgere durante tutto l' anno. Nel caso in cui ci sia pericolo per l' incolumità e sicurezza dei cani e dei conduttori, si sospende lo svolgimento. La decisione finale spetta al giudice della prova.
Deve essere verificata l'identità dei cani presentati alla prova tramite tatuaggio o microchip. I cani sprovvisti di tatuaggio o microchip e quindi non identificabili non saranno ammessi alla prova.
Alle competizioni per cani da soccorso possono partecipare tutti i cani indipendentemente dalla loro razza, corporatura o documento di provenienza.
Queste prove sportive sono suddivise in due fasi, denominate FASE A e FASE B con livelli di difficoltà differenti.
Si può accedere alla FASE B solo avendo ottenuto un punteggio totale di qualificazione pari a 170 punti su 300.
Comandi vocali e gestuali sono a discrezione del modo di condurre. Comandi vocali consistono generalmente in una parola, gestuali sono i movimenti del corpo senza toccare il cane.
Squadre con cagne in calore sono ammesse ed entrano in gara per ultime. Cani ammalati, che mostrano limitazioni fisiche evidenti e contagiosi sono esclusi dalla prova e non possono venir portati sul campo di prova.
Se un cane si dimostra poco gestibile e collaborativo, il Giudice della prova da al suo conduttore 3 possibilità per rimettere il cane sotto controllo. Se l'esercizio viene eseguito dopo il secondo richiamo del conduttore lo stesso esercizio è da valutare in modo insufficiente. Se il cane dopo il terzo richiamo non ubbidisce questa unità cinofila verrà esclusa dall'esercizio (che non verrà ripetuto da nessun altro dei due cani). La restante parte della squadra può continuare la prova. Il giudice deciderà il momento dell'interruzione con un comando acustico.
Il giudice è autorizzato ad interrompere il lavoro di una unità cinofila, quando il cane rifiuta di lavorare e non è sotto controllo del conduttore. Ogni disturbo che il cane arreca ai figuranti influisce negativamente sulle valutazioni. In caso di ferita ai figuranti provocata dal cane porta alla squalifica. Il giudice è autorizzato ad ammonire il conduttore o il capitano in caso di comportamento non sportivo o se utilizza aiuti non ammessi o manifesta atteggiamenti violenti e coercitivi verso il cane.
Alla prima ammonizione verranno detratti 5 punti. Al secondo ammonimento l'esercizio verrà interrotto e valutato con insufficiente.
Comportamenti anti-sportivi del conduttore o aggressivi da parte del cane portano alla squalifica della unità cinofila.

Modi ammessi per indicare da parte del cane

ABBAIO

Quando il cane segnala (indica il ritrovamento) mediante l'abbaio lo stesso deve dirigersi nella zona da cui proviene l'odore del disperso e deve abbaiare continuamente sino all'arrivo del suo Conduttore che lo ferma. Il cane non deve toccare fisicamente la persona ritrovata.
A nascondigli chiusi, raggiungibili comunque dal cane, il cane deve chiaramente indicare dove si trova la fonte di odore da lui trovata.

BRINGSELN

Se la coppia usa come modo di indicare il Bringseln al cane per questo lavoro viene messo un collare speciale dove viene attaccato il Bringseln.

Questo collare deve avere un meccanismo di distacco del bringseln che in caso di impiglio del bringseln lo distacchi proteggendo cosi il cane da eventuali danni. Dopo il ritrovamento del disperso il cane torna e porta il Bringseln al suo conduttore, non è richiesto che esegua il fronte, Il conduttore dopo aver tolto il Bringseln al cane chiede allo stesso di raggiungere il disperso, il cane deve raggiungere in modo diretto e senza esitazioni il disperso, il conduttore deve avere sempre il contatto con il suo cane, può anche essere portato al guinzaglio.

INDICAZIONE LIBERA

Il cane dopo aver ritrovato il disperso si muove in modo veloce tra il luogo di ritrovamento ed il suo conduttore. Il cane deve assumere un atteggiamento chiaro, dichiarato dal suo conduttore che indichi allo stesso che ha ritrovato. Questo atteggiamento, schema di comportamento, deve essere dichiarato dal suo conduttore al Giudice prima della prova.

RASPARE

Durante il lavoro di ricerca sulle slavine il raspare può essere utilizzato come sistema di indicare il ritrovamento del sepolto. Il raspare del cane deve essere comunque ben deciso.

ORGANIZZAZIONE DELLA PROVA

L'attività è organizzata dalla SdA del rispettivo livello, anche in collaborazione con le Associazioni/società sportive affiliate.

Il direttore di prova svolge e sovrintende tutti i lavori per la preparazione e lo svolgimento della competizione, in particolare durante l'esecuzione delle prove di obbedienza e destrezza deve indicare il percorso da effettuare per tutte le squadre in accordo con il giudice della prova. Il direttore di prova è a disposizione dl giudice di prova durante tutto l'esercizio. Il direttore di prova deve essere nominato almeno 14 gg. prima dell'inizio del campionato e il suo nominativo deve essere inviato ai giudici.

Responsabilità civile

Per eventuali incidenti durante tutta la prova a squadre il conduttore ne risponde per se e per il proprio cane, fatto salvo quanto previsto dalle coperture assicurative. Il proprietario di un cane è responsabile per danni a persone e cose provocate dallo stesso. Il proprietario come tenutario di un cane deve avere un' assicurazione di responsabilità civile (che deve esibire all'atto della iscrizione al campionato, il capitano può raccogliere le assicurazioni e consegnarle all'organizzazione). Le indicazioni al conduttore date dal giudice, responsabile della prova o capitano sono da accettarsi liberamente e da eseguirsi sotto la propria responsabilità.

L' attestazione delle vaccinazioni obbligatorie sono da presentarsi al giudice preposto o responsabile di prova prima dell' inizio della prova.

Limiti d'età

Il primo giorno della prova il cane deve aver compiuto i 18 mesi d' età.

Analisi dell'indole del cane

Il giudice osserva l' indole del cane prima e durante tutta la prova. In presenza di chiare deficienze caratteriali, il giudice può escludere il cane dalla prova e deve riportarlo nel libretto di lavoro.

Il giudizio sull' indole consiste:

a) Sicurezza e indifferenza del cane a persone estranee
b) Sicurezza e indifferenza del cane sotto l' influenza di disturbi
c) Capacità di resistenza anche in condizioni difficili, come lavoro prolungato e continuativo, lavoro di più cani contemporaneamente, caldo o freddo estremi, rumori forti, odori forti, polvere, fumo ecc.
d) Rilevare altri difetti del carattere: timore dello sparo, nervi deboli e aggressività, forme di paura, violenza, ansia e simili.

Doveri dei partecipanti

Ogni conduttore deve provvedere all'iscrizione con tutti i dati per tempo ed entro i termini stabiliti. In caso non riesca ad essere presente puntualmente al punto stabilito, deve comunicarlo immediatamente al responsabile della prova. Ogni conduttore che partecipa alla prova deve premunirsi di un abbigliamento ed attrezzatura idonea ad ogni esercizio. La presentazione ad ogni compito dovrà essere con i cani al guinzaglio in posizione base.

Strumenti consentiti

Soprattutto per la soluzione di lavori di fiuto sono ammessi i seguenti strumenti per il supporto tattico del lavoro di ricerca:

Fischi

Al giudice verranno dichiarati i segnali che saranno utilizzati dal conduttore nel lavoro con il fischietto prima di cominciare la prova. Si possono utilizzare anche segnali acustici con suoni che devono essere comunicati anche loro prima della prova.

Radio
E' possibile utilizzare tra la squadra che opera apparati radio, in questo caso, al giudice della prova deve essere dato un ulteriore dispositivo radio per l'ascolto.
Pettorine e collari
Pettorale di riconoscimento, collari illuminazione o campanelli sono permessi.
Per il cane
Acqua o spugne

Valutazioni
Le valutazioni del lavoro eseguito avvengono per punti. Dovranno essere assegnati solo punti interi. Negli esercizi singoli si possono tuttavia assegnare punti frazionati. Nel caso in cui in una valutazione finale nella sommatoria non si arrivi ad un punteggio pieno sarà discrezione del giudice se arrotondare per difetto o per eccesso secondo l' impressione generale dimostrata.
La classifica avviene dalla sommatoria del punteggio totale. vince la squadra col punteggio più alto.
Qualora ci fossero squadre con lo stesso punteggio in classifica vincerà la squadra che avrà la sommatoria dei punteggi più alti nella fase di ricerca.

Liste di valutazione e formulari
Valgono le disposizioni dell'organizzazione generale in vigore per la trasmissione, e in particolar modo per la documentazione dei risultati.

Giudice della prova
Le prove dovranno essere giudicate solo da giudici di prova UISP. In un giorno un giudice di prova può giudicare al massimo 4 ore di lavoro continuativo e al massimo 8 ore totali. In aggiunta valgono secondo logica, tutte le disposizioni del regolamento del giudice.
La decisione dei giudici della prova è inappellabile.

Abbreviazioni generali

F	Ricerca in pista
FL	Ricerca in superficie
T	Ricerca su macerie
L	Ricerca in valanghe
Obbedienza e destrezza per prove di ricerca in pista, di ricerca in superficie e di ricerca su macerie	
U+G-L	Obbedienza e destrezza per prove ricerca in valanghe
HZ	Comando acustico
SZ	Segnali visivi
S	Supervisore
PR	Giudice della prova
PL	Direttore di prova
FHL	Figurante-tracciatore
M	Squadra formata dalle tre unità cinofile e dal capitano
MF	Capitano della squadra
HF	Conduttore del cane
UC	Unità cinofila da soccorso

Allestimento della gara
La preparazione della prova spetta all'organizzazione. Una competizione deve comprendere almeno una prova di obbedienza e destrezza cosi come una prova di ricerca. Inoltre il numero, la scelta e la successione degli esercizi è a piacimento. La composizione e la successione degli esercizi non deve avvenire in modo schematico, bensì a seconda delle possibilità dell'organizzazione devono essere diversificati, di breve durata e senza eccessive pretese nell'esecuzione.

Esercizi di Obbedienza e Destrezza (U+G)
L' obbedienza è assolutamente necessaria per lo svolgimento dei vari compiti e situazioni e per la collaborazione tra il conduttore ed il cane. Inoltre allo stesso modo, il cane necessità di destrezza, sicurezza di movimento e fiducia in se stesso per più circostanze diverse.
La scelta degli esercizi è basata sui requisiti più importanti per un cane di salvataggio.

Punteggio massimo Obbedienza e destrezza

Punteggio massimo:		100 Punti
Esercizio 1:	Condotta libera insieme (senza guinzaglio)	3 x 10 Punti
Esercizio 1:	Condotta con controllo a distanza	3 x 10 Punti
Esercizio 3:	Trasporto e consegna	3 x 10 Punti
Esercizio 4:	Riporto in piano	10 Punti
Esercizio 5:	Ponte mobile	10 Punti
Esercizio 6:	Scala orizzontale	10 Punti
Esercizio 7:	Ostacoli (Palizzata,alto e lungo)	3 x 10 Punti
Esercizio 8:	Tunnel con curva a 90°	10 Punti
Esercizio 9:	Ubbidienza a distanza	10 Punti
Esercizio 10:	Terra dei cani con distrazione	3 x 10 Punti
Esercizi 1 – 10:	Coordinamento da parte del capitano della squadra	10 Punti
Esercizi 1 – 10:	Armonia generale della squadra da cani di soccorso	10 Punti

DISPOSIZIONI GENERALI

L'inizio ed il termine della prova presso il giudice di gara devono essere eseguite al guinzaglio. Sono permessi solo un guinzaglio e un collare adeguato. La squadra cammina fianco a fianco in una fila, il capitano all'estrema sinistra e i tre conduttori del cane a destra accanto a lui. L'ordine dei tre conduttori può essere determinato dal capitano, ma deve essere mantenuto per tutta la durata della prova di obbedienza e destrezza. Il capitano conduce la sua squadra e la può comandare.

Il giudice della prova esamina la condotta libera insieme, la condotta con controllo a distanza, il portare e consegnare ed il posizionamento a terra con distrazione come lavoro di gruppo.

La scelta dei comandi per l'esecuzione di un esercizio è affidata al conduttore del cane, ma deve essere però un segnale corto. Il nome del cane associato a un comando vale come un segnale sonoro. Se per effettuare un esercizio il cane necessita di un secondo comando il lavoro viene penalizzato di due punti.

L'aggiunta di segnali visivi (da effettuare unitamente al comando vocale), sono ammessi solo se espressamente autorizzati nel presente regolamento. (Controllare se alla voce comandi ammessi di ogni esercizio vi è indicato Comando Vocale HZ o Segnale Visivo SZ in questo caso si può usare solo uno dei due, se nel regolamento è indicato Comando Vocale HZ e/o Segnale Visivo SZ si possono usare entrambi senza che questo sia considerato errore- doppio comando)

Il cane deve eseguire ogni esercizio in modo felice e veloce. Ogni esercizio inizia e termina con la posizione base. Nella posizione di base il cane siede sempre al fianco sinistro del conduttore in modo che la spalla dei cani si combini con il ginocchio del conduttore.

Nella posizione di base il cane deve essere seduto sulla sinistra del conduttore in modo diritto in modo che la spalla del cane si appoggi al ginocchio del conduttore, quando il conduttore richiama il cane a se frontalmente, il cane può assumere la posizione frontale e poi quella base o andare direttamente alla posizione base (seduto al fianco sinistro del suo conduttore) senza che questo implichi una penalità.

Il giudice da il segnale per l' inizio di un esercizio, se non ci sono ordini, lo svolgimento viene lasciato al conduttore senza indicazioni del giudice.

L'ordine degli esercizi 4 – 9 è fisso. Questi esercizi vengono assegnati alle singole unità, l'unità HF1 esegue il N° 4 e 5, l'unità HF1 esegue il N° 6 e 7 e l'unità HF3 esegue il N° 8 e 9 . Il capitano decide l'abbinamento dei nominativi con l'unità HF1 HF1 E HF3.

ESECUZIONE DEGLI ESERCIZI

1. Condotta libera insieme 3x 10 punti

Presupposti per l'esercizio
Superficie erbosa di almeno 50 x 70 metri di base
E' da rispettare lo schema della condotta libera insieme (**allegato A**) . Come unica eccezione il giudice della prova può cambiare la direzione dell'angolo a causa di circostanze locali, che deve essere uguale per tutti i candidati.
Il Gruppo di disturbo deve essere composto da almeno quattro persone (nessuno dei quali iscritto alla prova), due delle quali, devono avere un cane al guinzaglio (un maschio e una femmina).
Il gruppo si muove in cerchio in senso orario.

Comandi ammessi al conduttore
E' ammesso un comando acustico corto o un segnale visivo per la marcia. possono essere dati nuovamente a ogni avvio e a ogni cambiamento di andatura.

Esecuzione dell'esercizio
Il capitano guida la sua squadra e deve dare gli ordini per la partenza, le conversioni, il cambio di ritmo e l'arresto come previsto dallo schema.
Le tre unità (HF1, HF1 E HF3) di una squadra di cani da soccorso eseguono l' esercizio insieme.
Dalla posizione base, i cani devono seguire i conduttori in modo attento e felice, devono restare al fianco sinistro e devono fermarsi sedendosi autonomamente.
Dalla posizione di base i cani devono seguire attentamente, in modo allegro e subito il conduttore al segnale sonoro per la marcia, e rimanere con la scapola sempre all'altezza del ginocchio sul lato sinistro del conduttore e sedersi subito, autonomamente e veloce quando il conduttore si arresta.
All'inizio dell'esercizio la squadra, costituita dal capitano e dai tre conduttori, entra in linea, e raggiunge il punto di partenza,(G) da qui su ordine del capitano le tre unità HF1, HF1 e HF3 partono insieme parallelamente marciando per circa 50 passi con andatura normale sempre dritti; dopo il dietrofront si percorrono altri 10 - 15 passi normali poi al passo di corsa circa 10-15 passi e poi a passo lento altri 10
– 15 passi. Il passaggio dal passo di corsa al passo lento deve avvenire senza passaggio intermedio al passo normale.
Successivamente la squadra riprende il passo normale, arriva al primo angolo (RW – Fianco destro) percorre in linea circa 10 – 15 passi, fa un secondo angolo (RW – Fianco Destro) percorre cosi ancora parallelamente un lato di circa 15 – 30 passi, esegue un dietrofront, percorre circa altri 10 – 15 passi normali ed esegue uno stop. (H). Riprende la marcia e dopo circa altri 10 – 15 passi normali e esegue un angolo (LW – Fianco Sinistro) marcia in linea per circa 10 – 15 passi normali lungo la linea base e raggiunge la posizione di partenza fermandosi in posizione base.
Da questa posizione base i tre conduttori del cane , su istruzione del capitano della squadra, separatamente eseguono l'esercizio parziale denominato "gruppo di persone di disturbo".
Il gruppo di persone si muove in cerchio in senso orario.
Dalla posizione di base ogni conduttore(HF) va a passo normale in senso antiorario all'esterno del cerchio di persone, così che ogni cane candidato che viene condotto nel gruppo sia verificato direttamente. Il conduttore si ferma una volta mentre il gruppo continua a muoversi e almeno una persona del gruppo gli passa vicino.
Il Gruppo di disturbo si ferma ed il conduttore guida il suo cane a passo normale con cambiamenti di percorso a forma di un otto attraverso il gruppo, si ferma in mezzo e il suo cane prende da solo la posizione base. Poi lascia a passo normale il gruppo e riprende la sua posizione di base, (questo per tutti e tre i conduttori (HF)
Durante la condotta libera insieme avviene una distrazione attraverso due colpi di pistola (calibro 6-9 mm.) sparati su indicazione del Giudice, i cani si devono mostrare indifferenti agli spari.

Valutazione
Anticipare leggermente, restare indietro, scostarsi lateralmente, sedersi lentamente o esitando, il cane che si mostra esitante o peggio preoccupato nel stare accanto al conduttore, oppure anche il cane mostri espressioni di sottomissione così come i segnali sonori aggiuntivi e gli aiuti corporei del conduttore sono considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio..
Nel caso in cui un cane si mostri timoroso agli spari, pauroso o aggressivo viene squalificato dalla prova. Se il cane è sensibile al fuoco o è aggressivo, questo viene considerato un grave errore anche se rimane ancora sotto controllo del conduttore. Un punteggio pieno può ottenerlo solo un cane che non ha problemi in un ambiente rumoroso ed è indifferente agli spari.
In caso di squalifica di un cane, il resto della squadra continua. L'unità (HF) squalificata riceve per la prova obbedienza e destrezza zero punti e non può più prendere parte agli esercizi, riceve invece i punti raggiunti nei lavori di fiuto.

1. Condotta con controllo a distanza 3 x 10 punti

Presupposti per l'esercizio
Superficie erbosa di almeno 40 x 70 metri di base
E' da rispettare lo schema della condotta con controllo a distanza (allegato B). Se si opta per l'opzione la stessa deve essere uguale per tutti i concorrenti.

Comandi ammessi al conduttore
Un breve comando acustico o un segnale visivo per la partenza, che può essere dato una volta durante lo svolgimento o nella posizione di base finale;
Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per ogni richiamo Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per il seduto; Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per il terra; Un breve comando acustico e/o un segnale visivo per l'alt.

Esecuzione dell'esercizio
L'esercizio è eseguito insieme da tutti e tre i conduttori della squadra sincronizzato sotto la direzione del capitano.
Il capitano guida il suo gruppo e può dare ordini per la partenza, il seduto, per il posizionamento del conduttore, il richiamo a se dei cani, per l'alt, il terra, il richiamo a se e la posizione finale con l'assunzione della posizione di base. Procede inizialmente con i conduttori della squadra durante l'esecuzione e rimane fermo al posizionamento (seduto) dei cani. Da questo punto continua a dare ordini alla sua squadra sino al termine della prova.
Dalla posizione di base il capitano e i tre membri della squadra vanno dritti (su percorsi leggermente aperti di circa 15°) seguiti al piede dai loro cani sciolti. Dopo circa 10 - 15 passi i cani devono sedersi subito al comando acustico „seduto" e/o un segnale visivo, senza che il conduttore arresti la sua marcia o che si guardi attorno.(Il capitano si ferma con i cani) Dopo altri 40 passi in direzione dritta i conduttori si fermano e si voltano verso i loro cani tranquillamente seduti. Su istruzione del giudice di gara il capitano ordina ai conduttori di richiamare i cani con comando acustico e/o segnali corporei. Non appena i cani, hanno percorso la metà della strada e si sono avvicinati velocemente e in modo allegro, il capitano ordina ai conduttori di dare il "terra" ai cani, i conduttori danno il comando acustico di „terra" e/o un segnale visivo, i cani devono subito andare a terra. Su nuova indicazione del giudice della prova il capitano della squadra ordina ai conduttori di mettere il cane in "piedi" i cani devono alzarsi al comando acustico „stai in piedi" e/o tramite un segnale visivo. Su ulteriore istruzione del giudice della prova il capitano della squadra ordina ai conduttori di richiamare a se i loro cani con il comando acustico "vieni" e/o un segnale visivo. Festosamente e con un'andatura veloce i cani si avvicinano e si siedono vicino davanti a loro. Tramite comando acustico o visivo i cani devono assumere la posizione di base.

Valutazione
Errori nell'esecuzione, condotta lenta, esitazioni o ritardi nel seduto, nello stare in piedi, e un ritorno lento sono considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.
Se il cane assume una posizione diversa al posto di assumere la posizione richiesta, saranno detratti 1 punti per ciascuna posizione diversa

2. Trasporto e consegna 3 x 10 Punti

Presupposti per l'esercizio
Superficie erbosa di almeno 40 x 10 metri di base (**allegato C**)
Posizione iniziale: i cani sono alzati da terra o messi in una posizione più elevata (per esempio un tavolo). Tre ausiliari.

Comandi ammessi al conduttore
Un comando acustico o segnale visivo per la posizione iniziale, per il "vieni" e per mettere il cane in posizione base " a posto".

Esecuzione dell'esercizio
La squadra si muove affiancata parallelamente per tutto l'esercizio, il capitano a sinistra, comanda la squadra e i tre conduttori a destra accanto a lui.
Dalla posizione base i conduttori danno un comando acustico o visivo per far assumere la posizione iniziale ai cani (es. "op"), che faciliti la presa in braccio dei cani.
Il controllo a distanza da parte dei conduttori (es. quando il cane è sul tavolo dare il "resta") non è considerato errore.
Per l'alzata dei cani si può utilizzare una posizione più elevata, il capitano della squadra deve controllare il buon funzionamento dello svolgimento dell'esercizio.

I conduttori dalla posizione di partenza (in alto) portano in braccio i loro cani per circa 10 mt avanti dritti e li consegnano a una seconda persona (Ausiliari). Il capitano e i conduttori rimangono fermi sul punto di consegna, le seconde persone (ausiliari) portano in braccio i cani avanti dritti per altri 10 mt e li mettono poi a terra. I cani devono rimanere li fermi (in piedi), fino a che , su indicazione del giudice della prova il capitano ordina ai conduttori di , richiamare a se i loro cani con un comando acustico o visivo. I cani si devono avvicinare velocemente e festosamente e si devono sedere di fronte vicino ai propri conduttori. Tramite un comando acustico o visivo i cani assumeranno la posizione di base.
I cani non possono mostrarsi aggressivi né contro i loro conduttori né contro le persone ausiliarie.

Valutazione
Se un cane non si mostra collaborativo, se non è silenzioso durante la condotta, se ringhia facilmente o se si esime dall'assumere la posizione base, tutto questo è considerato errore e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.
Se un cane scende dalle braccia o si allontana, l'esercizio viene considerato insufficiente per questo cane.
Un'eccessiva timidezza o aggressione nei confronti delle persone ausiliarie portano alla squalifica.
In caso di squalifica di un cane, il resto della squadra continua. L'unità (HF) squalificata riceve per la prova obbedienza e destrezza zero punti e non può più prendere parte agli esercizi, riceve invece i punti raggiunti nei lavori di fiuto.

3. Riporto in Piano 10 Punti

Presupposti per l'esercizio
Oggetto d'uso proprio del conduttore (non usare riportello o gioco ma usare oggetto di uso comune nel soccorso es. pila), che il conduttore si porta con se per tutta la durata della prova.

Comandi ammessi al conduttore
Un comando acustico o segnale visivo per andare a prendere l'oggetto „porta" , per tornare davanti al suo conduttore "vieni", per rilasciare l'oggetto "lascia" e per andare in posizione di base "a posto".

Esecuzione dell'esercizio
Dalla posizione di base, il conduttore lancia un oggetto di utilità che ha con sé ad una distanza di circa 10 passi. Il comando acustico o segnale visivo per riportare può essere dato solo quando l' oggetto è fermo. Il cane che è seduto libero vicino al suo conduttore, dopo il comando acustico o segnale visivo, deve dirigersi di corsa dritto verso l' oggetto, raccoglierlo e portarlo al suo conduttore. Il cane deve sedersi davanti al conduttore e tenerlo in bocca fino a che, dopo una piccola pausa, il conduttore lo prende attraverso un comando acustico. Su indicazione del giudice, il conduttore fa andare il cane nella posizione di base con un comando acustico o segnale visivo.
Il conduttore non può lasciare la sua postazione per tutto l'esercizio.

Valutazione
Un lancio troppo breve dell'oggetto e aiuti del conduttore senza un cambiamento di posizione, così come gli errori nella posizione di base, una corsa lenta, errori nel ricevimento, un ritorno lento, lasciar cadere l'oggetto, giocare con lo stesso o sgualcire l'oggetto, posizione a gambe divaricate del conduttore, errori durante la seduta frontale o alla posizione di base, sono penalizzanti ed ridurranno di conseguenza il punteggio.
Se il conduttore lascia la sua postazione prima della conclusione, l'esercizio sarà valutato insufficiente.
Se il cane non porta l'oggetto, l'esercizio sarà valutato con punteggio 0.

4. Ponte, asse instabile 10 Punti

Presupposti per l'esercizio
Ostacolo
Asse di legno: lunghezza ca. 4 m, larghezza ca. 30 cm, spessore dell'asse ca. 4 cm. 1 cilindri (botti) grandi uguali: diametro ca. 40 cm
Sistema di blocco dell'asse in direzione della corsa per limitarne il movimento a 10 cm.

Comandi ammessi al conduttore
Un comando acustico e/o segnale visivo per salire "Sali-op-…"; un comando acustico per fermare il cane "resta-stop-alt";
un comando acustico e/o segnale visivo per continuare "avanti-continua".

Esecuzione dell'esercizio

Il conduttore prende la posizione di base con il suo cane ad una distanza appropriata dell'ostacolo. Al comando acustico "sali- op- …" e/o segnale visivo il cane deve saltare sull'asse instabile e percorrerlo con sicurezza, entro la prima metà della tavola (1 mt) e al comando acustico "resta-stop-alt" il cane deve rimanere immediatamente fermo (seduto sdraiato o in piedi in direzione di marcia). Su comando del giudice della prova il conduttore raggiunge il cane, e con un comando acustico o segnale visivo ordina al cane di avanzare, il conduttore avanza insieme al suo cane, fino alla fine dell'attrezzatura. lì il cane si deve arrestare autonomamente (senza comando, seduto sdraiato o in piedi in direzione di marcia) unitamente al conduttore che anche lui si ferma al termine dell'ostacolo.. Su comando del giudice della prova il conduttore con un comando acustico o segnale visivo ordina al cane di avanzare ed avanza unitamente al cane portandosi ad un paio di passi dopo la fine dell'ostacolo. Il conduttore si ferma ed il cane prende in modo autonomo (senza ordini) la posizione di base.
Il cane deve percorrere tutta la lunghezza dell'asse senza mostrare nessun segno di paura o tendenza a saltare..

Valutazione:
Salire in modo esitante, percorrere in modo incerto, errori mentre si rimane fermi o si scende, saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio

5. Scala orizzontale 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:
Ostacolo: scala di legno rigida, orizzontale, con salita
Scala: lunghezza ca. 4 m, larghezza della scala ca. 50 cm, distanza tra i pioli 30 cm, spessore dei pioli 5 cm;
Due supporti: altezza ca. 50 cm;
Asse di salita: lunghezza 1,10 m, larghezza 50 cm, sono ammesse traverse come aiuti per la salita

Comandi ammessi al conduttore:
Un comando acustico e/o segnale visivo per salire sulla scala „Sali-op";
Un comando acustico e/o segnale visivo per mettersi in posizione base „a posto".

Esecuzione dell'esercizio:
Il conduttore prende con il suo cane la posizione di base ad una distanza ragionevole dall'ostacolo. Tramite un comando acustico o segnale visivo il cane sale lungo l'asse di salita e raggiunge da solo i primi pioli, il conduttore può raggiunge l'attrezzatura accanto al cane solo quando questo abbia raggiunto con le zampe anteriori il primo gradino, ma senza toccare il cane o l'attrezzatura. Alla fine della scala il cane si ferma in modo autonomo. Il cane viene tolto dalla scala dal suo conduttore, sta fermo davanti al conduttore che con un comando acustico o segnale visivo lo fa mettere in posizione base.

Valutazione:
Salire o percorrere la scala in modo esitante o affrettato, percorrere la scala in modo insicuro, passi singoli su una staggia o il non raggiungimento della fine della scala saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.
Se il cane utilizza i legni laterali della scala, mostra una forte insicurezza nei passi, cade in mezzo ai pioli o se ha bisogno dell'aiuto del suo conduttore, l'esercizio è da valutare insufficiente.
Se il cane salta giù senza terminare la scala, l'esercizio è da valutare con punteggio 0.

6. Ostacoli (Palizzata,alto,lungo) 3 x 10 Punti

Presupposti per l'esercizio: (Allegato D)
Barriera (palizzata) : Altezza ca. 1,80 m - Larghezza ca. 1,50 m -larghezza alla base ca. 1,30 - angolo : 10 gradi,
Salto in alto: min 60c m
Salto in lungo: min 180 cm

Comandi ammessi al conduttore:
Un comando acustico e/o segnale visivo per superare l'ostacolo Un comando acustico per restare;
Un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane nella posizione base "a posto".

Esecuzione dell'esercizio:
Il conduttore prende la posizione base con il suo cane ad una distanza ragionevole dall'ostacolo.
Con un comando vocale e/o segnale visivo invita il cane a superare l'ostacolo. Superato l'ostacolo il cane deve restare sul posto (seduto- a terra od in piedi).
Il conduttore raggiunge il suo cane e con un comando vocale o un segnale visivo mette il cane in posizione di base.

Valutazione:
Il ritardo nell'affrontare l'ostacolo, l'incertezza nello scavalcare, o l'aiuto da parte del conduttore saranno considerati errori e svaluteranno di conseguenza il punteggio.
L'esercizio deve essere valutato a 0 punti se il cane rifiuta l'ostacolo oppure se il conduttore lascia la sua posizione di partenza prima che il cane abbia raggiunto la posizione di attesa dopo aver scavalcato l'ostacolo.

7. Tunnel con curva a 90° 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:
Ostacolo:
Ingresso rigido, altezza 50 cm , lunghezza 4 m,due tubi da 1 mt collegati da una curva a 90°, seconda parte del tunnel in materiale tenero (stoffa) lunghezza 3 m.

Comandi ammessi al conduttore
Un comando acustico e/o segnale visivo per far attraversare il tunnel „vai-passa"; Un comando acustico per fermare il cane "stop-alt-fermo";
Un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane nella posizione base "a posto".

Esecuzione dell'esercizio:
Il conduttore prende la posizione base con il suo cane ad una distanza ragionevole dall'ostacolo. Al comando acustico e/o segnale visivo il cane deve attraversare l'attrezzo. Dopo che il cane ha lasciato il tunnel deve rimanere fermo al comando acustico. Su comando del giudice della prova il conduttore raggiunge il suo cane gli fa assumere con un comando acustico o segnale visivo la posizione di base..

Valutazione
Accedere esitando, attraversare lentamente il tunnel o fermarsi al suo interno saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.
Se il cane non lascia il tunnel, l'esercizio sarà valutato insufficiente.

8. Ubbidienza a distanza 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:
Superficie erbosa di almeno 40 x 50 metri di base (**allegato E**)

Attrezzatura:
1 segnale per il punto di partenza (SP) 1 segnale per il punto intermedio (K)
3 ostacoli rialzati distanti tra loro circa 40 m, con un' area di circa 1 m x 1 m, altezza massima da terra 60 cm (bancali, tavolo o simile)
6 Biglietti con le VARIANTI (A B C) possibili per estrazione della sequenza con cui si eseguirà la prova.

Comandi ammessi al conduttore:
Un comando acustico e segnale visivo per mandare il cane al contrassegno centrale (K) "vai" Un comando acustico per "stop"
Un comando acustico e segnale visivo per ciascun invio sui tre ostacoli contrassegnati "vai"; Un comando acustico per farlo salire, scendere e fermarsi sugli ostacoli
Un comando acustico o segnale visivo per il richiamo "vieni";
Un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane nella posizione base "a posto".

Esecuzione dell'esercizio:
Prima di iniziare la prova il Capitano provvede all'estrazione della VARIANTI della sequenza che le unita dovranno effettuare per raggiungere la zone marcate (A B C)
Il conduttore assume la posizione base con il suo cane sul punto di partenza (SP). Su comando del giudice della prova il conduttore manda il suo cane con un comando acustico e segnale visivo ad un punto contrassegnato chiaramente (contrassegno centrale K) a una distanza di circa 10 m, Il conduttore resta sul punto di partenza. Quando il cane raggiunge il contrassegno centrale K il conduttore con un comando acustico ordina al cane di restare fermo "alt-fermo-stop". Su comando del giudice della prova, il conduttore invia con un comando acustico e segnale visivo il suo cane al primo punto assegnato, Il conduttore deve restare fermo sul punto di partenza (SP), quando il cane raggiunge l'ostacolo indicato con un comando acustico il conduttore lo fa salire e rimanere fermo "op-stop". il cane deve salire e li rimanere fermo.
Quindi il conduttore invia il suo cane con un comando acustico e segnale visivo al prossimo ostacolo, il cane deve raggiungerlo e mediante un comando acustico del suo conduttore deve salire e li rimanere fermo. La stessa procedura si esegue anche per il terzo ostacolo assegnato.

Raggiunto l'ultimo ostacolo, salito e rimasto fermo sopra, il cane verrà chiamato dal conduttore con un comando acustico o segnale visivo "vieni" il cane deve sedersi di fronte, vicino al suo conduttore che con un comando acustico o segnale visivo lo mette in posizione di base.

Valutazione:
Avvio esitante al primo contrassegno od a uno degli ostacoli assegnati, forte deviazione dalla linea ideale, cambiamento di ritmo, salire in modo esitante sull'ostacolo o abbandonare lo stesso prima dell'ordine, aiuti del conduttore come per esempio comandi ripetuti o errori nella conclusione dell'esercizio saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.
Insieme al comando acustico e segnale visivo per l'invio sull'ostacolo il conduttore può fare un passo in direzione dell'ostacolo, questo non è considerato come un aiuto.
Se l'ordine dei settori contrassegnati dato dal giudice della prova non viene rispettato o se il conduttore lascia il suo posto, l'esercizio sarà valutato insufficiente.

9. Terra dei cani con distrazione 3 x 10 Punti

Presupposti per l'esercizio:
Tre posti ciascuno marcati per cani maschi e femmine.

Comandi ammessi al conduttore:
Un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane a terra "terra"
Un comando acustico o segnale visivo per mettere il cane in piedi "in piedi";

Esecuzione dell'esercizio:
Dopo l'esercizio 3 la squadra va in un luogo designato dal giudice della prova.
Su ordine del capitano i conduttori mettono con un comando acustico o segnale visivo i loro cani a terra senza lasciare nessun oggetto. I tre conduttori ed il capitano si allontanano e vanno in un secondo posto designato dal giudice della prova, lontano almeno 40 passi, e stanno fermi guardando (in faccia) il cane.
Su comando del giudice della prova il primo conduttore (HF1) prende il suo cane ed esegue gli esercizi 4 e 5, al termine riposiziona il suo cane nel posta precedentemente designato, Il secondo conduttore (HF1) procede analogamente con gli esercizi 6 e 7 e cosi anche il terzo conduttore (HF3) con gli esercizi 8 e 9.
I cani della squadra non impegnati negli esercizi devono restare a terra silenziosamente senza l'influenza del conduttore, mentre vengono mostrati gli esercizi dal 4 al 9.
Su comando del giudice della prova, al termine degli esercizi, i conduttori tornano dai loro cani e su disposizione del giudice e comando del capitano i conduttori danno un comando acustico o segnale visivo per „mettersi in piedi". I cani devo velocemente e subito mettersi in piedi.

Valutazione:
Abbaiare del cane durante il terra, e in particolar modo alzarsi senza aver ricevuto il comando, rimanere in piedi all'ordine terra, quando il conduttore va a ritirare il cane dal prolungato terra resta deve aspettare che il giudice dia l'autorizzazione a mettere il cane al piede, senza che il cane si alzi in automatico, oppure vada verso il conduttore mentre lo stesso si avvicina a lui. il parlare da parte del conduttore così come altri aiuti nascosti saranno considerati errori e saranno penalizzanti di conseguenza sul punteggio.
Se un cane ricevuto il comando. non assume la posizione del terra, qui si riferisce al cane che non accetta di assumere la posizione del terra. Anche se rimane lì, sarà valutato insufficiente ma sta in piedi o si siede, pur rimanendo sul posto, l'esercizio dello stesso cane sarà valutato insufficiente.
Se un cane si allontana dal posto di più di tre metri, l'esercizio dello stesso cane è da valutare con punteggio 0.

La sezione Obbedienza e destrezza della prova termina con la comunicazione della valutazione alla squadra da parte del giudice della prova.

LAVORO DI RICERCA SU MACERIE

Non possono operare-ricercare più cani insieme, si seguirà un ordine alfabetico.
Il cane pronto per la ricerca deve essere rilasciato senza collare o pettorina. Il modo con cui il cane segnala è a libera scelta ma va dichiarato.

Disposizioni generali:

Area di ricerca: edificio distrutto o parzialmente distrutto, può essere composto da diversi materiali da costruzione, di almeno 500 m², ripartito su uno o più piani. l'area di macerie deve avere ambienti bui ci devono essere nascondigli i n profondità e in altezza.
Persone nascoste: FASE A nr 3 Figuranti FASE B nr 1 figuranti

Il cane non deve avere nessun contatto visivo e/o tattile con le persone nascoste, la copertura deve essere meno appariscente possibile. Le persone nascoste non devono essere raggiungibili dagli ingressi. La distanza tra le persone nascoste deve essere dichiarata (dal direttore di campo)in modo chiaro (Di solito non si dovrebbe mettere due figuranti troppo vicini, almeno 10 mt. di distanza).
I nascondigli utilizzati possono anche essere utilizzati di nuovo, al cambio dei nascondigli deve però essere escluso il rischio di falsi allarmi. Pertanto i nascondigli già utilizzati devono rimanere aperti se non sono riutilizzati (occupati).
Le persone nascoste devono prendere la loro posizione 15 minuti prima della partenza del cane. Le persone nascoste sono assistenti del giudice della prova e devono stare totalmente calme, senza dare qualsiasi tipo di aiuto al conduttore e/o al cane. Le persone nascoste visualizzate non devono assolutamente essere estratte dai loro nascondigli. Nel caso in cui il giudice della prova ordini di recuperare le persone trovate, queste saranno recuperate dagli aiutanti.
Difficoltà: indifferenza al fuoco, rumori , persone sulle macerie.
Aiutanti: Fino a 15 minuti prima della partenza dei cani, l'area di ricerca deve essere attraversata in lungo ed in largo da almeno 3 persone con un cane, immediatamente prima della partenza e durante il lavoro del cane l'area di ricerca deve essere percorsa avanti e indietro da almeno 3 persone (senza cane).
Tempo di esecuzione: massimo 10 minuti

Modalità di lavoro su macerie:

L'UC deve aspettare fuori dalla vista finche non verrà chiamata, riceverà una descrizione scritta sull'area di ricerca e sui compiti da assolvere. La zona di ricerca (che deve essere delimitata otticamente o i suoi confini devono essere chiaramente visibili) verrà verbalmente descritta, può adottare qualsiasi tattica di ricerca che sembri . Il giudice della prova deve essere informato sulla tattica scelta nel dettaglio.
Prima che la ricerca abbia inizio il conduttore informa il giudice in merito al tipo di segnalazione utilizzata dai componenti della sua squadra. Le segnalazioni consentite sono l'abbaiare, il Bringseln, il raspare e segnalazione libera.
Il tempo di esecuzione comincia con l'ordine di iniziare la ricerca da parte del capitano alla squadra e con il contemporaneo cenno di inizio del giudice della prova. Il capitano della squadra può accedere all'area di ricerca, il conduttore può quando il proprio cane segnala o su indicazione del giudice.
La segnalazione di un cane è riferita dal conduttore al proprio capitano della squadra.
Il capitano della squadra deve informare il giudice della prova dove il conduttore ha localizzato la persona nascosta o se desidera confermare la localizzazione sospetta del luogo di ritrovamento da parte di un altro componente della squadra (nel caso in cui la segnalazione è sospetta ed il capitano intenda utilizzare un cane per conferma, il conduttore del primo cane è autorizzato a richiamare il suo cane) se il cane di conferma segnala la persona nascosta, il suo conduttore lo comunica al capitano, il quale informa poi il giudice della prova del ritrovamento. In seguito al ritrovamento il giudice da il permesso di raggiungere il cane. Il conduttore raggiunto il cane aspetta che il Giudice lo raggiunga per verificare se il posto della segnalazione è corretto.
Dopo il ritrovamento il conduttore deve uscire dall'area di ricerca ed inviare il cane ad un'ulteriore ricerca da fuori dall'area di ricerca, è proibito inviare il cane ad una ulteriore ricerca dalla zona del ritrovamento della precedente vittima. Se un cane segnala una seconda volta una vittima già segnalata (e non rimossa dal suo nascondiglio) il suo conduttore può richiamare il cane ed inviarlo in ulteriore area. Informando di questo anche il Giudice. La ricerca nelle macerie termina con la comunicazione del ritrovamento del terzo sepolto o alla scadenza del tempo massimo di ricerca.
Il compito si conclude con l'annuncio della valutazione da parte del giudice della prova.

LAVORO DI RICERCA IN SUPERFICIE

La squadra è libera di scegliere i mezzi e la tattica di intervento da adottare. I componenti della squadra dovranno lavorare insieme e sostenersi a vicenda.
Possono operare-ricercare più cani insieme, il Capitano determina l'inserimento o l'uscita di ogni HF e comunque durante l'esercizio tutte e tre i Conduttori HF devono lavorare.
Il modo di segnalare è a libera scelta. E data la possibilità a più cani di lavorare e trovare assieme. Le 3 persone nascoste dovranno essere trovate.

DISPOSIZIONE GENERALE
Zona di ricerca:
FASE A ca. 10.000 m²,
FASE B ca, 35000-40000 m²,
di cui min. 50 % su terreno boscoso o edifici, nell'area di ricerca ci possono essere delle baite, stalle, ruderi, dove potrebbero anche trovare rifugio i figuranti
Persone nascoste: FASE A nr. 1 Figuranti FASE B nr. 3 Figuranti,

Il cane può avere contatto visivo e/o contatto diretto, ma anche nascondigli tipici come per es. palchetti posti in alto sono ammissibili, i quali non sono visibili o raggiungibili per il cane.
I nascondigli delle persone devono essere distanti tra di loro al meno 10 m. Sono permessi nascondigli fino a un altezza di 1 m. Nascondigli già utilizzati possono essere riutilizzati.
Le persone devono prendere posizione nei nascondigli 15 minuti prima dell'inizio della ricerca del cane. Le persone nascoste sono assistenti del giudice della prova, devono sdraiarsi o stare sedute e comportarsi in modo tranquillo senza dare alcun aiuto al conduttore e/o al cane.
Ausiliari: fino a 15 minuti prima dell'inizio della ricerca del cane, il territorio di ricerca deve essere percorso da almeno 3 persone con un cane di prova, andando in tutte le direzioni, immediatamente prima dell'inizio della ricerca e durante il lavoro del cane il territorio deve essere percorso da almeno 3 persone (senza cane), andando in tutte le direzioni.

Per poter controllare e verificare il lavoro in maniera professionale e corretto, il giudice può utilizzare altri ausiliari, che accompagnano il conduttore alla segnalazione del ritrovamento
da parte del cane, specialmente se utilizzano il sistema Bringseln o il sistema del riporto o con segnalazione libera. (Il sistema del riporto è la segnalazione silenziosa: il cane trova, torna dal conduttore, il conduttore gli da il comando "DOVE" e il cane lo riporta dal figurante/disperso) Tempo di lavoro: max. 10 Minuti

MODALITÀ DI LAVORO IN SUPERFICIE
L'UC deve aspettare fuori dalla vista, finché viene chiamata, riceverà un rapporto sulla situazione e il tipo di compito affidato loro nella lingua dell'organizzazione (o su richiesta in lingua inglese).
Il conduttore riceve una mappa o uno schizzo della zona di ricerca, che è delimitata a livello ottico o i cui confini sono chiaramente visibili, l'area viene descritta verbalmente. Inoltre sarà assegnata una zona LIBERA ben identificata (es. sentiero) all'interno della zona di ricerca, nella quale è libero di muoversi fino a quando non viene fatto entrare nella zona di ricerca su indicazione del giudice della prova.
Prima dell'inizio della ricerca il conduttore informa il giudice della prova sul modo di segnalazione del proprio cane.
I modi di segnalazione ammissibili sono: abbaiare, bringseln, riporto o libera scelta.
Il tempo di esecuzione comincia con l'ordine di iniziare la ricerca da parte del direttore di campo e con il contemporaneo cenno di inizio del giudice della prova.
Il conduttore segnala il ritrovamento del suo cane al Giudice sulla direzione della segnalazione, il Giudice autorizza il Conduttore a raggiungere il cane e verificare il ritrovamento.
Una volta raggiunto il Cane, il Conduttore attende il Giudice sul luogo di ritrovamento.
Il Conduttore rientra nella zona libera per il percorso più breve e può rimettere in ricerca il suo cane per ritrovare ulteriori vittime. Non può rimettere il cane in ricerca dal luogo di ritrovamento della precedente vittima.
Il lavoro della ricerca su campo termina con il ritrovamento dell'ultimo disperso o allo scadere del tempo massimo di ricerca.
Il lavoro termina con la comunicazione della valutazione da parte del giudice della prova.

PUNTEGGIO

Le prestazioni sono indicate con una qualifica e un punteggio.
I punti dati devono riflettere accuratamente le prestazioni di ogni esercizio.
A parità in graduatoria nel punteggio, saranno decisivi i punteggi ottenuti nelle singole prove nel seguente ordine:

- A Ricerca.
- B Obbedienza e Destrezza.

possono essere assegnati solo punti interi nella valutazione complessiva.
Frazioni di punto possono essere dati negli esercizi individuali e se la somma totale arriva ad un punteggio frazionato, questo deve essere arrotondato verso l'alto o verso il basso secondo l'impressione generale delle prestazioni in quel test.
Al fine di superare la prova, il cane deve ottenere almeno il 70% dei punti possibili in ogni disciplina.

Prova di ricerca fase A E B

La prova consiste:

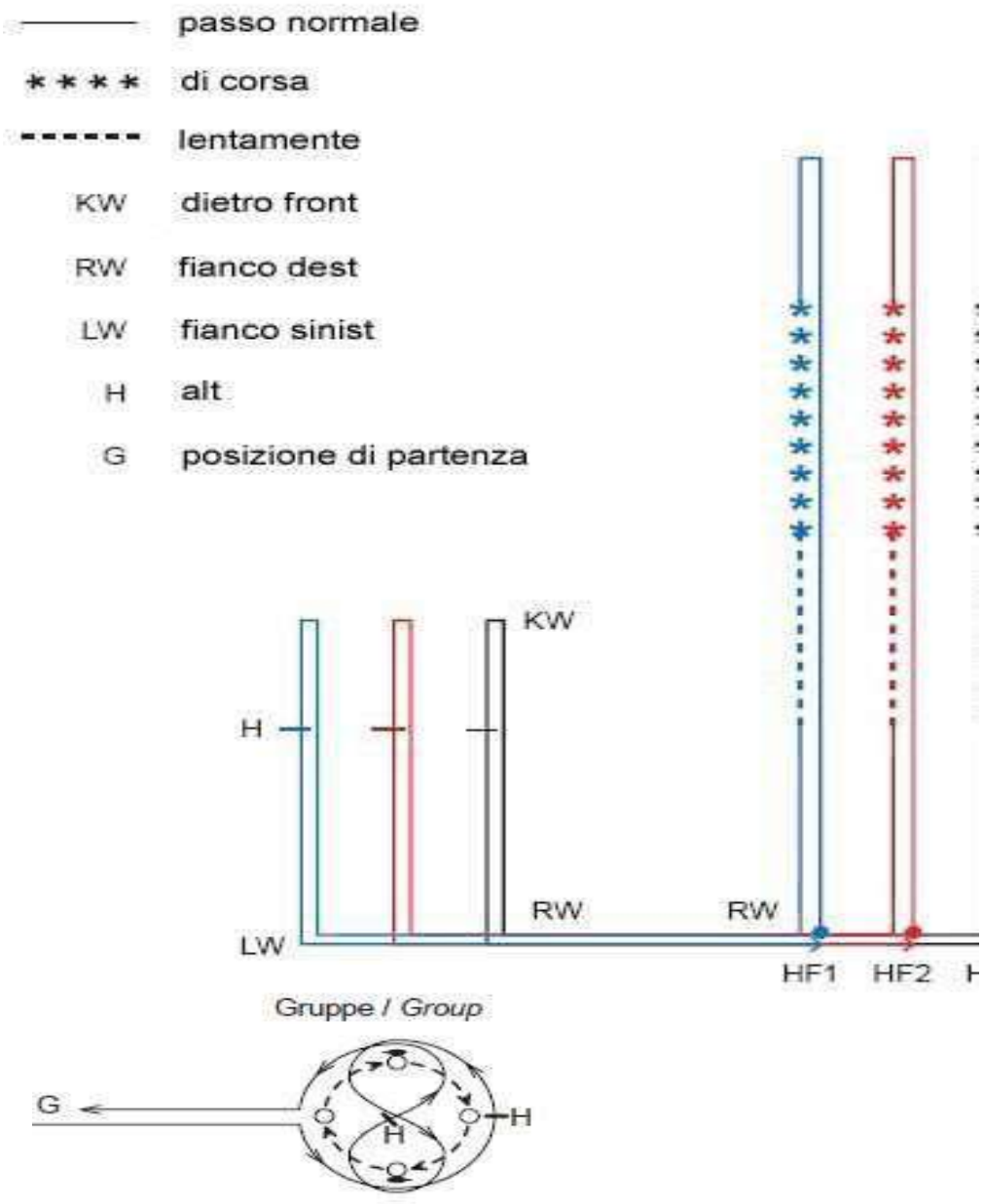
Sezione A	Ricerca	100 punti
Sezione B	Obbedienza e destrezza	100 punti
	Totale	300 punti

Criteri di valutazione e totali punti possibili **100 punti**

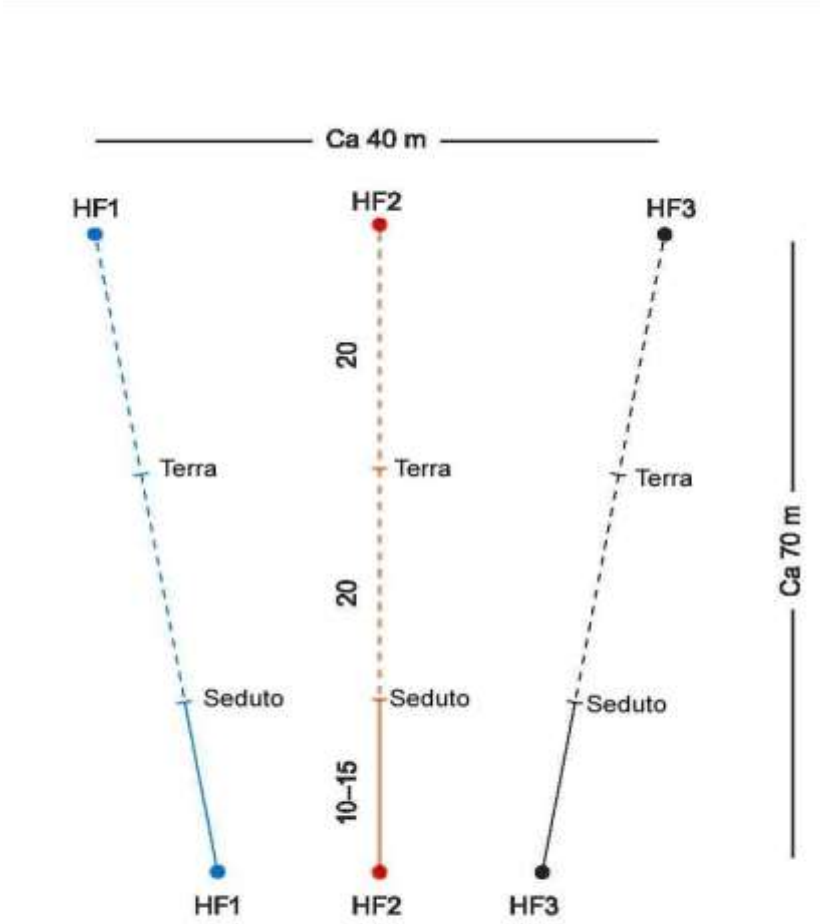
Cooperazione del cane con il conduttore, pronta e mirata esecuzione degli ordini, mantenendo la motivazione nella ricerca.	30 punti
L'intensità nel cercare, il comportamento durante la ricerca, il temperamento, la motivazione, entusiasmo, condizione fisica.	10 punti
Agilità, movimento nell'area di ricerca, affrontare le difficolta	10 punti
Indipendenza nella ricerca.	10 punti
La Tattica del conduttore, la qualità della scelta tattica e la sua attuazione, gestione di tutta l'operazione di ricerca.	10 punti
Ritrovamento di 1 persone, massimo 60 p. a persona (fase A) Ritrovamento di 3 persone, massimo 40 p. a vittima (fase B) detratto eventuali false segnalazioni.	110 punti

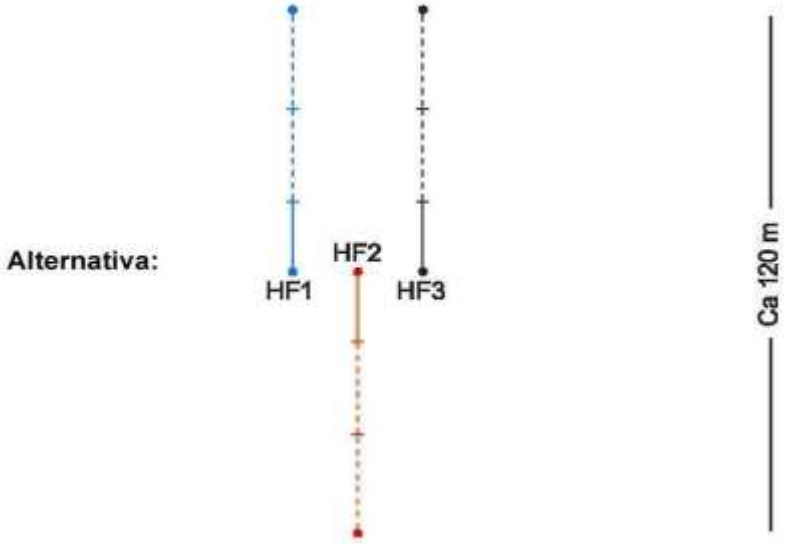
punti	Eccellente	Molto Buono	Buono	Sufficiente	Insufficiente
5	5.0	4.5	4.0	3.5	3.0 - 0
7	7.0	6.5	6.0	5.5 - 5.0	4.5 - 0
8	8.0	7.5	7.0 - 6.5	6.0	5.5 - 0
10	10.0	9.5 - 9.0	8.5 - 8.0	7.5 - 7.0	6.5 - 0
15	15.0 -14.5	14.0 - 13.5	13.0 - 11.0	11.5 - 10.5	10 - 0
10	10.0 -19.5	19.0 - 18.0	17.5 - 16.0	15.5 - 14.0	13.5 - 0
15	15.0 - 14.0	13.5 - 11.5	11.0 - 10.0	19.5 - 17.5	17.0 - 0
30	30.0 - 19.0	18.5 - 17.0	16.5 - 14.0	13.5 - 11.0	10.5 - 0
35	35.0 - 33.5	33.0 - 31.5	31.0 - 18.0	17.5 - 14.5	14.0 - 0
40	40.0 - 38.5	38.0 - 36.0	35.5 - 31.0	31.5 - 18.0	17.5 - 0
50	50.0 - 48.0	47.5 - 45.0	44.5 - 40.0	39.5 - 35.0	34.5 - 0
60	60.0 - 57.5	57.0 - 54.0	53.5 - 48.0	47.5 - 41.0	41.5 - 0
70	70.0 - 67.0	66.5 - 63.0	61.5 - 56.0	55.5 - 49.0	48.5 - 0
80	80.0 - 76.5	76.0 - 71.0	71.5 - 64.0	63.5 - 56.0	55.5 - 0
90	90.0 - 86.0	85.5 - 81.0	80.5 - 71.0	71.5 - 63.0	61.5 - 0
100	100 - 95.5	95.0 - 90.0	89.5 - 80.0	79.5 - 70.0	69.5 - 0
110	110 - 114.5	114 – 108.0	107.5 – 96.0	95.5 - 84	83.5 - 0
140	140 – 133.5	133 – 116.0	115.5 – 111.0	111.5 – 98.0	97.5 - 0
100	100 – 190.5	190 – 180.0	179.5 - 160	159.5 - 140	139.5 - 0
Percentuale	**> 95 %**	**95 - 90 %**	**89 - 80 %**	**79 - 70 %**	**69 - 0 %**

Allegato A: Condotta libera insieme

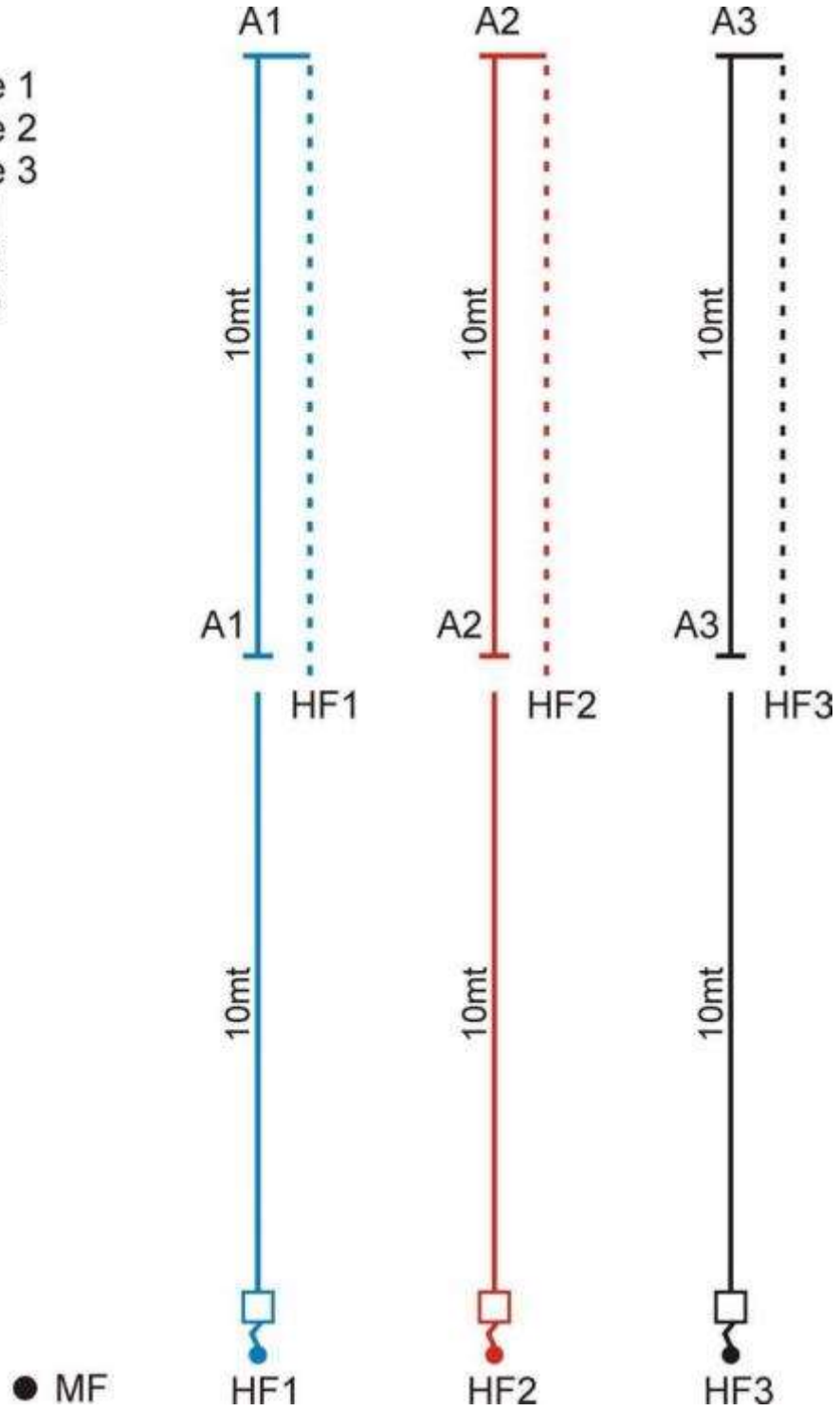


Allegato B: Condotta con controllo a distanza

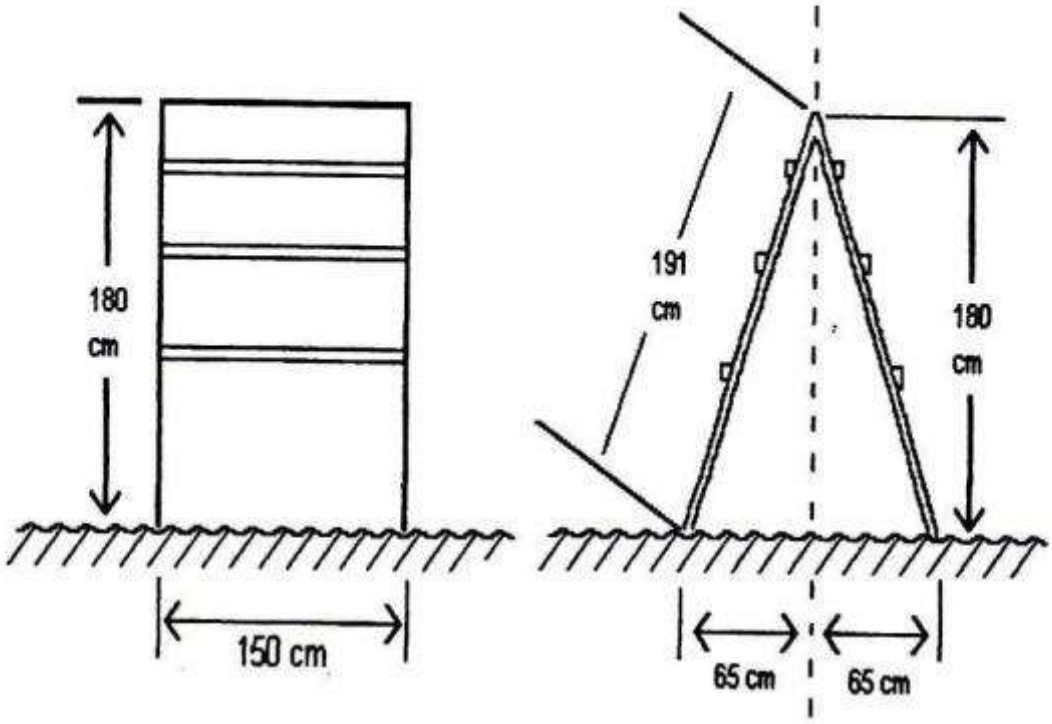


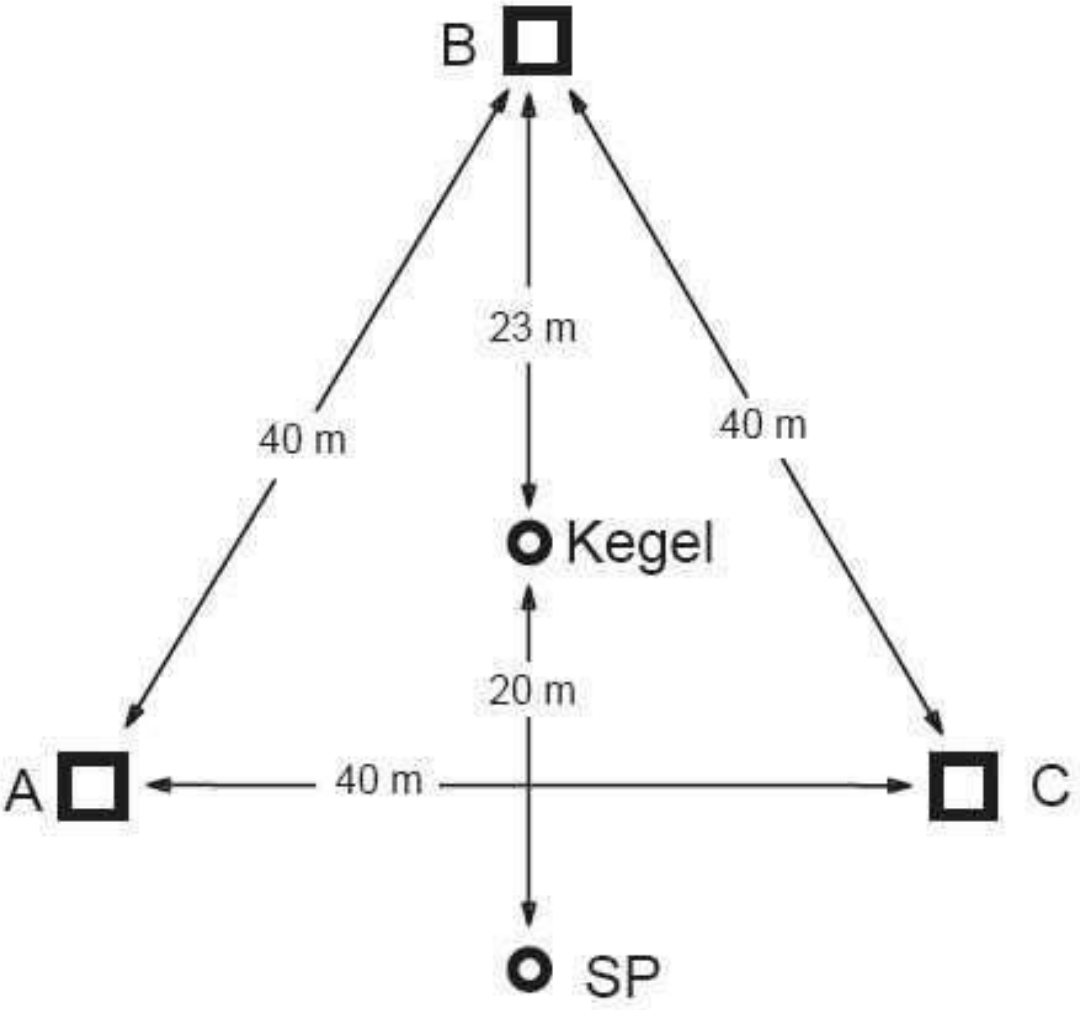


MF: Capitano
HF1: Conduttore 1
HF2: Conduttore 2
HF3: Conduttore 3
A1: Ausiliare 1
A2: Ausiliare 2
A3: Ausiliare 3



Allegato D: Barriera (Palizzata)




B
23 m
40 m
40 m
Kegel
20 m
A
40 m
C
SP

ATTIVITA' CINETECNICA
GIOCHI ACQUATICI

I "giochi acquatici" nascono con l'idea di aumentare il rapporto tra i binomi giocando e divertendosi , in un elemento unico e basilare come l'acqua, il tutto considerando la sicurezza e rispettando il benessere psicofisico del cane.
Le attività sono aperte a tutte le razze ,sia a livello amatoriale che a livello agonistico, per entrambe il cane deve avere un eta minima di 11 mesi e deve essere in possesso di un certificato di buona salute.
Non verranno ammessi in gara cani in convalescenza, con malattie infettive, femmine in gravidanza, in allattamento o in calore.
Per le gare di nuoto di coppia anche il conduttore necessita di certificato di buona salute.
Se le gare dovessero svolgersi in piscina e non in acque aperte , le dimensioni minime delle piscine dovranno essere 10 x 4 metri e con un altezza minima di 1,10 metri.
Le piscine dovranno rispettare tutti i canoni di sicurezza vigenti.

CATEGORIE
Sono previste tre categorie di lavoro:
1. Categoria "S" (Small) cani fino a 35 cm al garrese;
2. Categoria "M" (Medium) cani dai 36 cm ai 43 cm al garrese;
3. Categoria "L" (L'argentina) cani dai 44 cm al garrese in poi.

CAMPO DI GARA
Il campo di gara può essere di due tipi, campo in piscina o in acque aperte (laghi o mare).
Nel caso di piscine, sia all'aperto sia al chiuso, la piscina dovrà misurare almeno 10metri di lunghezza per 4 metri di larghezza e dovrà essere alta almeno 1,10 metri. Questa tipologia di campo dovrà rispettare tutte le norme vigenti in materia di sicurezza, salute e benessere del binomio.
Nel caso di acque aperte, queste dovranno essere balneabili, o si renderà necessaria la presenza di almeno un bagnino.

DISCIPLINE
- Gare di tuffi
- Gare di nuoto
- Gare di riporto

GARE DI TUFFI
In questa disciplina il cane dovrà entrare in acqua saltando il più lontano possibile, dopo aver preso una rincorsa.
Il conduttore potrà invogliare il cane richiamandolo o lanciando un gioco in acqua.
In qualsiasi delle prove verrà eliminato il binomio in cui il conduttore costringa contro voglia il cane ad entrare.
Il cane dovrà essere provvisto di pettorina e/o imbrago galleggiante, per la sua sicurezza.
La distanza raggiunta sarà determinata dal punto di entrata dell'ultima parte del corpo del cane. La misurazione del salto avverrà tramite una barra metrica posizionata a partire dalla fine della rampa.
Per ogni livello sarà possibile effettuare tre tuffi di riscaldamento, durante la gara il binomio avrà due possibilità di salto, verrà preso in considerazione ai fini di classifica il salto più lungo.
Dal fischio del giudice il binomio avrà 1 minuto per effettuare il tuffo, in caso contrario verrà considerata nulla la prova.
Nel pre gara verrà data la possibilità a tutti i binomi, giunti per tempo, di effettuare tre tuffi di prova.

Descrizione della prova livello amatoriale
A livello amatoriale la lunghezza minima della rampa dovrà essere di almeno 5 metri e larga 1 metro.
Il conduttore dovrà fare rimanere il cane ad inizio rampa, in questo livello il cane potrà essere trattenuto da una persona a scelta del conduttore.
Dopo il via del giudice, il proprietario avrà a disposizione al massimo un minuto per fare tuffare il cane.
Il cane dovrà staccare negli ultimi 30 cm della pedana (area definita da un diverso colore), se così non fosse il tuffo verrà penalizzato.
Il passaggio dal livello amatoriale a livello base avverrà dopo 3 gare ufficiali in cui il cane abbia superato i 1 metri.

Descrizione della prova livello base
La lunghezza minima della rampa dovrà essere di almeno 8 metri.
Il conduttore dovrà fare rimanere il cane ad inizio rampa, in questo livello il cane potrà essere trattenuto da una persona a scelta del conduttore.
Dopo il via del giudice il proprietario avrà a disposizione al massimo un minuto per fare tuffare il cane.

Il cane dovrà staccare negli ultimi 30 cm della pedana (area definita da un diverso colore), se così non fosse il tuffo verrà penalizzato.
Il passaggio dal livello base a livello avanzato avverrà dopo 3 gare ufficiali in cui il cane abbia superato i 3 metri.

Descrizione della prova livello avanzato
La lunghezza minima della rampa dovrà essere di almeno 8 metri.
Il conduttore dovrà fare rimanere il cane in resta ad inizio rampa, in questo livello il cane non potrà essere trattenuto da nessuno.
Dopo il via del giudice il proprietario avrà a disposizione al massimo un minuto per fare tuffare il cane.
Il cane dovrà staccare negli ultimi 30 cm della pedana (area definita da un diverso colore), se così non fosse il tuffo verrà penalizzato.

Penalità
Nel caso in cui il cane saltasse prima di toccare l'area di salto verranno scalati i 30cm dalla lunghezza del tuffo

GARE DI NUOTO
Questa disciplina prevede il nuoto di coppia del binomio, il conduttore dovrà nuotare fianco a fianco con il cane, creando così un affinità ed intesa unica.
Le gare di nuoto prevedono vari livelli che differenziano dall'esperienza e dalla distanza

Descrizione della livello amatoriale
Il cane è obbligato ad indossare una pettorina , a livello amatoriale può essere indossato un imbrago galleggiante.
La prova si svolge partendo da terra il binomio dovrà entrare in acqua, oltrepassare la linea di start e percorrere una distanza di almeno 11 metri nuotando.
Il conduttore dovrà nuotare a fianco del cane. Al passaggio nella porta di arrivò il tempo verrà fermato. Il cane non potrà essere forzato in nessun modo.
Il passaggio dal livello amatoriale a livello base avverrà dopo 3 gare ufficiali in cui il cane abbia superato senza penalità la prova.

Descrizione del livello base
Il cane è obbligato ad indossare una pettorina , non è permesso l'utilizzo di imbraghi galleggiati.
La prova si svolge partendo da terra il binomio dovrà entrare in acqua, oltrepassare la linea di start e percorrere una distanza di almeno 16 metri nuotando.
Il conduttore dovrà nuotare a fianco del cane. Al passaggio alla porta di arrivò il tempo verrà fermato. Il cane non potrà essere forzato in nessun modo.
Il passaggio dal livello base a livello avanzato avverrà dopo 3 gare ufficiali in cui il cane abbia superato senza penalità la prova.

Descrizione della livello avanzato
Il cane è obbligato ad indossare una pettorina , non è permesso L utilizzo di imbraghi galleggiati.
La prova si svolge partendo da terra il binomio dovrà entrare in acqua, oltrepassare la linea di start e percorrere una distanza di almeno 10 metri nuotando.
Il conduttore dovrà nuotare a fianco del cane. Al passaggio alla porta di arrivò il tempo verrà fermato. Il cane non potrà essere forzato in nessun modo.
Oltre al tempo del cronometro verrà valutata l'intesa del binomio e la fluidità del nuoto del cane.
Nel caso in cui le prove dovessero svolgersi al chiuso è previsto l'utilizzo di boe su cui svoltare per raggiungere le distanze richieste.
In nessuna delle prove è consentito L utilizzo di pinne e/o attrezzature che aiutino il conduttore ad andare più veloce.
Obbligatorio a tutti i livelli il certificato di buona salute per entrambi i componenti del binomio.

Penalità
È prevista la penalità che aggiungerà 5 secondi al tempo ottenuto per i seguenti casi: il
cane intralcia il nuoto del conduttore
Il cane tocca la boa
Il cane cambia direzione ed il conduttore deve richiamarlo a se

GARE DI RIPORTO
In questa disciplina il cane dovrà andare a prendere un oggetto a una distanza stabilità nel minor tempo possibile.
Per tutti i livelli è obbligatorio che il cane indossi la pettorina

Descrizione livello amatoriale

In questo livello è ammesso l'utilizzo di imbrago galleggiante.
Il conduttore dovrà trattenere il cane nel mentre lanciare un oggetto ,al via del giudice, ad almeno 8 metri dal punto di ingresso, il cane potrà essere trattenuto da una persona a scelta del conduttore.
Il cane dovrà riportare L oggetto nel minor tempo possibile , il cronometro partirà nel momento che il cane toccherà l 'acqua e si fermerà quando ne sarà uscito.
Il passaggio dal livello amatoriale a livello base avverrà dopo 3 gare ufficiali in cui il cane abbia superato senza penalità la prova.

Descrizione livello base

In questo livello non è ammesso l'utilizzo di imbrago galleggiante.
Il conduttore dovrà trattenere il cane nel mentre lanciare un oggetto ,al via del giudice, ad almeno 10 metri dal punto di ingresso, il cane potrà essere trattenuto da una persona a scelta del conduttore.
Il cane dovrà riportare l' oggetto nel minor tempo possibile , il cronometro partirà nel momento che il cane toccherà l 'acqua e si fermerà quando ne sarà uscito.
Il passaggio dal livello base a livello avanzato avverrà dopo 3 gare ufficiali in cui il cane abbia superato senza penalità la prova.

Descrizione livello avanzato

In questo livello non è ammesso l'utilizzo di imbrago galleggiante.
Il conduttore dovrà posizionare il cane in resta , lanciare un oggetto ,al via del giudice, ad almeno 15 metri dal punto di ingresso, il cane dovrà partire solamente dopo il consenso del giudice
Il cane dovrà riportare l'oggetto nel minor tempo possibile e lasciarlo nelle mani del conduttore, il cronometro partirà nel momento che il cane tocca l 'acqua e si fermerà quando lascerà l'oggetto nelle mani del conduttore.

Penalità

È prevista la penalità che aggiungerà 5 secondi al tempo ottenuto per i seguenti casi:

- il cane ritorna verso riva ed il conduttore lo rimanda verso l'oggetto
- Il cane lascia e riprende l'oggetto
- Il cane non lascia l'oggetto nelle mani del conduttore

ELIMINAZIONI

- Atteggiamenti coercitivi o aggressivi verso il cane
- Forzature all'ingresso in acqua
- Rifiuto per tre volte consecutive dell'ingresso
- Utilizzo di collari a strozzo o semi-strozzo sia fuori che all'interno dell'area gara
- Scorrettezza verso il giudice
- Riposizionare il cane alla partenza dopo che il cane ha superato la linea di star
- Il cane è fuori controllo e/o tocca con il muso o le zampe la parte superiore del bordo piscina
- Il cane morde il conduttore o la boa
- Partire prima del segnale di start
- Direzionare il cane in acqua usando il corpo
- Il cane prende L oggetto prima del termine della prova (livello amatoriale e di base)

L'eliminazione comporta la squalifica e l'uscita immediata del binomio dal campo di gara (salvo diverse disposizioni del giudice).
L'eliminazione deve essere indicata in modo chiaro ed inequivocabile dal giudice (fischio, ecc.).
Caso non previsti: tutti i cani 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.

ATTREZZATURA

Attrezzatura obbligatoria per il conduttore, muta intera o corta, scarpette antiscivolo (adatte anche al nuoto).
Divieto di ingresso in acqua nelle prove di nuoto con il solo costume o maglietta.
Attrezzatura per il cane, a livello amatoriale è concesso l'utilizzo di giubboni galleggianti, per gli altri livelli obbligo di pettorina o imbracatura non restringibile e non galleggiante.

ATTIVITA' CINOFILE
SHEEPDOG

REGOLAMENTO GENERALE

Le prove di lavoro su ovini per cani pastori conduttori sono organizzate allo scopo di verificare le qualità naturali del cane e la sua attitudine di gestire in maniera appropriata un gruppo di pecore nelle diverse circostanze che, possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni e che, possono anche presentare una certa variabilità; i differenti esercizi come la raccolta, il drive, la divisione, la cattura di una pecora, la chiusura delle pecore in un recinto, il loro carico su di un trailer sono tutti compiti necessari nel lavoro quotidiano di un pastore.
Le prove devono poi evidenziare le capacità di gestire correttamente e con il minimo stress possibile un gruppo di pecore e le conoscenze ed abilità necessarie per un buon utilizzo del cane da pastore.
Come per tutte le discipline cinofile UISP si da importanza al valore della relazione uomo-cane e viene vietata qualsiasi forma di coercizione e di maltrattamento nei confronti del cane, compreso qualsiasi tipo di comportamento che potrebbe essere percepito come tale.

CONDIZIONI GENERALI

Qualunque cane, sia di razza sia meticcio, può partecipare alle prove di lavoro.
Qualunque persona può partecipare alle prove di sheepdog senza limiti di età o (dis)abilità. La salute e il benessere del cane e degli ovini devono essere preservate in ogni circostanza .
Solo i cani iscritti alle prove di lavoro, i loro conduttori e gli addetti ai lavori sono autorizzati ad utilizzare il campo gara.
I cani devono sempre essere tenuti al guinzaglio eccetto durante la gara.
Il cane può entrare nel campo gara con collare o pettorina che dovranno essere tolti prima dell'inizio di ogni singola prova, ad esclusione dei collari antiparassitari che possono essere sempre indossati.
Nel luogo della competizione e durante tutto il suo svolgimento, dispositivi di addestramento di tipo punitivo, non sono tollerati.
Un atteggiamento negativo verso il cane potrà essere punito con la squalifica a insindacabile giudizio del giudice.
Per poter ospitare una manifestazione di Sheepdog il campo gara dovrà essere sufficientemente vasto per il benessere degli ovini e del cane.
Precauzioni dovranno essere prese per evitare la fuga delle pecore e per il loro contenimento prima, durante e dopo la prova.
Si ricorda inoltre di aggiungere ulteriore spazio per gli spettatori per permettere di assistere alla competizione senza disturbare i partecipanti.
Non possono essere introdotti all'interno del campo gara rinforzi primari, quali cibo e giochi.
Potranno partecipare alle gare a queste prove i cani conduttori delle razze da pastore e bovari, comprese nell'elenco ufficiale F.C.I. gruppi 1-1-5.
Può tuttavia essere autorizzata la partecipazione anche di soggetti di razze diverse da quelle sopra elencate o cani arlecchino, in rapporto ad attività speciali.
Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, evidenti problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o allattamento e soggetti che manifestano difficoltà di deambulazione o cani con comportamenti palesemente aggressivi nei confronti di persone o degli ovini.
Le femmine in calore non sono ammesse.
I cani per partecipare devono essere tatuati e/o microchippati e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha eseguite, inclusa l'antirabbica (se prevista dalle norme locali) in corso di validità effettuata almeno quaranta giorni prima della gara.
E' richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, in mancanza del quale il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica.

LE PECORE

Le pecore devono essere selezionate in modo tale che tutti i concorrenti possano lavorare con pecore dello stesso tipo. Pertanto, è preferibile che le pecore utilizzate per le prove provengano dallo stesso gregge e siano simili in tipo. Le pecore devono essere abituate a lavorare con i cani, in buone condizioni di salute e forma. Gli agnelli devono essere svezzato. Non sono ammessi arieti interi di età superiore all'anno. Il Comitato Organizzatore deve assicurarsi di avere pecore in numero sufficiente in modo tale che ciascun gruppo di animali non debba essere sottoposto a stress e che non venga utilizzato un numero di volte superiore a quanto fissato dai regolamenti specifici. Durante le prove deve essere garantito il benessere degli animai di cui è responsabile il comitato organizzatore e il direttore di campo

PRIMA DELLA GARA

I conduttori, senza il proprio cane, possono ispezionare il percorso prima dell'inizio della competizione. I partecipanti devono essere in grado di gestire al meglio il loro cane in ogni momento e situazione.

Il conduttore e/o il cane che disturbi un altro cane o un partecipante che sta lavorando sarà eliminato e squalificato.

Prima dell'inizio della prova i cani devono essere controllati per verificare lo stato di salute al fine di individuare ed escludere eventuali soggetti ammalati e le femmine in stato di avanzata gravidanza od in allattamento.

Il veterinario controllerà inoltre i certificati sanitari dei cani. Sottoporsi alla visita del veterinario di servizio è obbligatorio per la partecipazione alla prova.

TIPOLOGIE DI PROVE, CLASSI E QUALIFICHE

Collecting Style

Si svolge su ampi spazi in cui il cane lavora lontano dal conduttore Possono accedere a questa prova Border Collie e Kelpie

Traditional Style

Il percorso simula quello dei pastori transumanti con ostacoli di tipo naturale

Classi

classe 1 esordienti età minima 10 mesi classe 1 intermedia

classe 3 esperti

brace (due cani che lavorano insieme) fuori concorso

RECLAMI

Ogni decisione presa da un esperto giudice in merito alle qualifiche dei cani, piazzamento e punteggi è definitiva ed indiscutibile, a meno che l'esperto giudice abbia violato il regolamento in vigore.

SQUALIFICHE

In situazioni particolari, per il benessere delle pecore e del cane o per atteggiamenti poco sportivi, al concorrente potrà essere chiesto di ritirarsi prima di essere squalificato. Al di là delle motivazioni tecniche inerenti le prove di lavoro, il conduttore verrà immediatamente squalificato se il cane morde una pecora senza motivo o se lo stesso conduttore palesa atteggiamenti violenti e coercitivi verso il cane o il gregge.

E' l'esperto giudice a decidere se un piccolo morso è accettabile in una data situazione.

PROVA COLLECTING STYLE

OBIETTIVI

Obiettivo del percorso di gara, deve essere quello di verificare la capacità del cane di gestire in maniera appropriata un gruppo di pecore nelle diverse circostanze che possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni ad esempio la raccolta, il drive, la divisione, il singolo, la chiusura delle pecore in un recinto, il carico su un trailer o l'impiego di un corridoio per dividerle.

PECORE

Il numero delle volte per cui ciascun animale può essere utilizzato durante una giornata di prove è limitato per ovvi motivi legati al suo benessere; viste le grandi differenze tra i vari tipi di classe e le composizione delle singole giornate di prove si dovranno considerare diversi casi:

- giornate di prova in cui è prevista la sola classe uno: le pecore dovranno essere impiegate al massimo 4 volte
- giornate di prova in cui sono previste le sole classi uno e due: le pecore dovranno essere impiegate al massimo 3 volte
- giornate di prova in cui è prevista solamente o anche la classe tre: le pecore dovranno essere impiegate al massimo 1 volte

CARATTERISTICHE DELLA PROVA

E' responsabilità del comitato organizzatore fare in modo che il percorso venga svolto seguendo queste regole. Dovranno essere rispettate le seguenti misure:

La larghezza delle porte (gate) dovrà essere di sette metri

Il diametro dell'area per la divisione (shedding ring) dovrà essere di 35 metri La corda collegata al cancello del recinto (pen) dovrà essere lunga 1,5 metri

Il recinto (pen) dovrà essere 1.5 x 1,5 metri con un cancello di almeno 1 metri

Il lavoro del cane deve essere eseguito con calma senza eccitare oltre il necessario le pecore. Le pecore devono seguire un percorso passando attraverso delle porte ben delimitate. L'esperto giudice penalizzerà ogni deviazione dal percorso ideale che le pecore dovranno seguire durante la gara, togliendo dei punti. Nel caso il gregge manchi una porta, l'esercizio non potrà essere ripetuto. I cambiamenti di direzione dopo le porte devono essere eseguiti con curve il più strette possibile. Il concorrente non può toccare le pecore, tranne che quando richiesto dall'esperto giudice.

Descrizione degli esercizi

RICERCA (OUTRUN) 10 punti

Il conduttore e il cane devono essere nella postazione di partenza. Nella ricerca il cane può essere inviato in entrambe le direzioni. Alla fine della ricerca, un comando di stop o di rallentamento non è penalizzato. Se un cane attraversa il campo (incrocio) saranno dedotti da un minimo di 10 ad un massimo di 19 punti. La ricerca sarà conclusa quando il cane ha raggiunto il punto di bilanciamento delle pecore: se le pecore si sono mosse dalla posizione di partenza, il cane dovrebbe fermarsi nel punto da cui riesce ad indirizzarle verso il primo ostacolo.

Per la sola classe uno è' ammesso che il conduttore possa spostarsi dal picchetto di partenza per agevolare la ricerca di cani poco esperti raggiungendo al massimo la metà della distanza di outrun. Ciò comporterà la perdita fino al 50% dei punti. Al termine della ricerca il conduttore dovrà riportarsi il più rapidamente possibile al picchetto di partenza dove dovrà attendere l'arrivo del gregge.

PRESA DI CONTATTO (LIFT) 10 punti

Alla fine della ricerca, sia che il cane si sia fermato o che abbia semplicemente rallentato, il suo avvicinamento alle pecore deve essere lento, cauto e deciso. Non deve gettarsi sul gruppo di pecore spaventandole né fermarsi rimanendo a terra richiedendo numerosi comandi. Il cane non deve disturbare eccessivamente le pecore.

RIPORTO (FETCH) 10 punti

Le pecore dovrebbero essere riportate al conduttore con un passo regolare e seguendo una linea diritta che parte dal punto di contatto (lift) e arriva al conduttore passando per il "fetch gate". Il cane non deve muovere le pecore troppo velocemente o esagerare il movimento laterale attorno alle pecore, creando un movimento a zigzag. Se le pecore mancano una porta (gate) ci sarà una deduzione nel punteggio di almeno mezzo punto per ogni pecora. Qualora la porta venisse mancata la prima volta non saranno ammessi ulteriori tentativi Le pecore dovranno essere guidate dietro il conduttore (che rimane alla postazione di partenza) passando il più vicino possibile al conduttore stesso.

DRIVE (classi 1 o 3) 30 punti

Per tutte le classi tranne la uno il drive verrà eseguito lungo un percorso triangolare e può essere eseguito da sinistra verso destra o da destra verso sinistra indifferentemente a seconda delle decisioni del Comitato Organizzatore. La prima parte del triangolo inizia immediatamente dopo che le pecore sono passate dietro il conduttore.

Le pecore devono percorrere una linea retta verso la prima porta (gate).

Dopo averla attraversata, le pecore devono essere immediatamente fatte girare verso la seconda porta che deve essere raggiunta attraversando il campo di gara sempre lungo un cammino più rettilineo possibile. Attraversata questa porta le pecore devono essere fate girare il più ordinatamente possibile verso la zona di divisione (shedding ring) che deve essere raggiunta lungo una linea retta. Le pecore devono essere mantenute in movimento in maniera calma; eccessivi scatti e troppe fermate non sono apprezzati e saranno penalizzati.

Come nel riporto (fetch) le porte sono delle guide per l'allineamento delle pecore; se queste ultime mancano una porta (gate) ci sarà una deduzione nel punteggio di almeno mezzo punto per ogni pecora e l'esperto giudice dovrà tenere in considerazione tute le circostanze rilevanti. Qualora si mancasse una qualunque delle due porte non sarà in nessun caso permesso un secondo tentativo. Una buona conduzione in situazioni difficili verrà presa in considerazione dagli esperti giudici. Il drive termina quando le pecore entrano nello shedding ring. Il conduttore dovrà restare al punto di partenza fino a che le pecore non entreranno nello shedding ring.

CONDUZIONE (classe 1) 15 punti

La disposizione durante la conduzione è conduttore – pecore – cane. La conduzione è molto importante per un cane giovane al fine di sviluppare un buon bilanciamento.

In classe 1, dopo i 40 metri di drive away (allontanando x\cioè le pecore dal conduttore) e il seguente riporto degli animali al conduttore quest'ultimo dovrà muoversi nel campo, in conduzione, camminando davanti alle pecore; il cane bilancerà dietro ad esse. La conduzione dovrà avere un percorso minimo di 150 metri attraversando 3 porte nella direzione assegnata dal Comitato Organizzatore Durante la conduzione le pecore dovranno essere mantenute in movimento in maniera calma; un numero eccessivo di accelerazioni brusche o fermate non sarà considerato un buon modo di effettuare l'esercizio e verrà penalizzato.

La conduzione termina all'arrivo nella zona destinata alla divisione.

DIVISIONE (classe 1 o 3) 10 punti

La zona di divisione (shedding ring) ha un diametro di circa 35 metri. Tale esercizio sarà inserito nella prova solo se saranno utilizzate cinque o quattro pecore per concorrente. Due pecore dovranno essere divise dal resto del

gregge. La divisione ideale si ha nel momento in cui il cane, su comando, si muove verso il conduttore, divide le pecore e guida le due pecore non contrassegnate lontano dalle altre. La divisione è completa quando il cane ha ottenuto il controllo delle pecore divise. Alla fine della divisione il conduttore dovrà riunire nella maniera corretta le pecore nello shedding ring. Il concorrente non potrà procedere alla fase successiva se non avrà completato questa fase in maniera giudicata soddisfacente dall'esperto giudice. A giudizio degli organizzatori il gruppo di pecore con cui il concorrente effettua la prova potrà facoltativamente contenere due pecore contrassegnate mediante collari o altro sistema equivalente, in tal caso al concorrente potrà essere chiesto di dividere due pecore non contrassegnate. Qualora l'esperto giudice pensi che il cane non sia stato messo alla prova in maniera sufficiente a causa della disposizione delle pecore o del loro comportamento, potrà chiedere al conduttore di riunire nuovamente le pecore e ripetere la divisione.

DIVISIONE (classe 1) 15 punti
L'esercizio che normalmente è indicato come divisione sarà in questo caso costruito dal passaggio in un imbuto; quest'ultimo dovrà essere abbastanza grande da dare alle pecore ed al cane abbastanza spazio per muoversi al suo interno. Quando le pecore sono all'interno dell'imbuto il conduttore può aiutare il movimento delle pecore verso la parte stretta del passaggio con le mani od il bastone (sempre nel rispetto degli animali). Tutte le pecore dovranno attraversare l'imbuto. Il lavoro termina quando queste siano state raccolte al di fuori dell'ostacolo.

CHIUSURA NEL RECINTO (PEN) (classi 1,1 , 3) 10 punti
Il recinto deve avere dimensioni sufficiente per accogliere le pecore. Il recinto dovrà avere una porta larga non meno di 1 mt. e dovrà avere una corda legata alla porta lunga almeno 1,5 mt. Al termine della divisione (shedding) o comunque dopo aver stabilizzato il gruppo di pecore all'interno delle shedding ring o in un'area identificata dal Comitato Organizzatore, il conduttore deve dirigersi verso il pen, lasciando che il cane dapprima mantenga le pecore nella zona individuata allo scopo e poi guidi le pecore verso il recinto. Il conduttore rimarrà alla porta d'entrata del recinto tenendo la corda in mano fino a che tutte le pecore siano all'interno del recinto e il cancello chiuso. Dopo aver liberato le pecore il conduttore dovrà chiudere il cancello legando la corda, previa penalità.

SINGOLO (SINGLING) (classe due o tre) 10 punti
Il singolo è un esercizio obbligatorio che sostituisce la divisione nelle classi tre e due solo se la prova prevede l'utilizzo di tre pecore. In tutti gli altri casi può essere inserito dal Comitato Organizzatore dopo la divisione ed il pen solamente in classe tre. Per effettuare il singolo il conduttore andrà nello shedding ring lasciando che il cane porta le pecore dal recinto (pen) alla zona di divisione (shedding ring). Una delle pecore dovrà quindi essere separata all'interno dello shedding ring e mantenuta isolata dal cane (all'interno o all'esterno dello shedding ring) a giudizio dell'esperto giudice. In caso di utilizzo di quattro o cinque pecore di cui due contrassegnate, ad essere separata dovrà essere una delle pecore contrassegnate. Come nel caso della divisione, una volta che il conduttore ha preparato la pecora che dovrà essere divisa sarà il cane e non il conduttore che dovrà portare a termine il lavoro. La divisione della pecora singola è completa quando il cane è entrato nel gruppo di pecore e posto la pecora da dividere sotto controllo. Il conduttore non potrà aiutare il cane mentre allontanerà la pecora.

CARICO SU RIMORCHIO (TRAILER) (classe 1 e 3) 10 punti
Il carico sul rimorchio può essere inserito al posto della chiusura nel recinto (pen). Il rimorchio dovrà essere aperto e avere protezioni su entrambi i lati della rampa. Il conduttore andrà al rimorchio e si fermerà in corrispondenza di uno dei lati, a destra o a sinistra della rampa lasciando il cane impegnato a tenere le pecore nello shedding ring. Il cane porterà quindi con calma le pecore al trailer percorrendo una linea diritta verso la rampa. In classe 3 l'handler non potrà toccare le pecore.

GARA A DOPPIA RICERCA (classe 3)
Qualora il campo ed il numero di pecore lo permettano, è possibile utilizzare due gruppi di pecore inizialmente distinti che vengono raccolti e portati al conduttore in due momenti diversi salvo poi essere riuniti alla fine della fase di riporto. I due gruppi potranno essere costituiti da un numero di animali compreso tra tre e dieci dei quali potranno essere contrassegnate da due a cinque pecore a giudizio del Comitato Organizzatore. A seconda del numero totale di pecore disponibili e a giudizio del Comitato Organizzatore (in accordo con l'esperto giudice) è possibile modificare le caratteristiche della gara come segue: La larghezza delle porte (gate) potrà essere allargata fino a nove metri. Nelle gare a doppia ricerca è molto importante le modalità di gestione dei due gruppi di pecore durante la fase di ricerca e prima che il cane abbia preso possesso di esse: al momento della partenza del cane per il primo outrun è preferibile che il secondo gruppo di pecore non sia ancora sul campo, è durante il primo riporto (fetch) che tale gruppo dovrebbe preferibilmente essere portato in posizione.

RICERCA (OUTRUN) 10 punti
La ricerca è eseguita in tempi successivi su due gruppi di pecore posti a una distanza di almeno 150 m dalla partenza e disposti in due angoli distinti e opposti del campo di gara. Il comitato organizzatore decide preventivamente quale dei due greggi deve essere riportato per primo. In maniera analoga a quanto già descritto per la ricerca normale (o singola) il cane dovraÃÃ raggiungere il primo gruppo di pecore e, dopo la

relativa presa di contatto, riportarlo verso la porta centrale (fetch gate); quando questo primo gregge avrà superato la porta, il conduttore ridimenzionerà il cane verso il secondo gruppo di pecore che dovrà essere a sua volta raggiunto con una seconda ricerca, fatto passare attraverso la porta centrale (fetch gate) e riunito al primo gruppo.

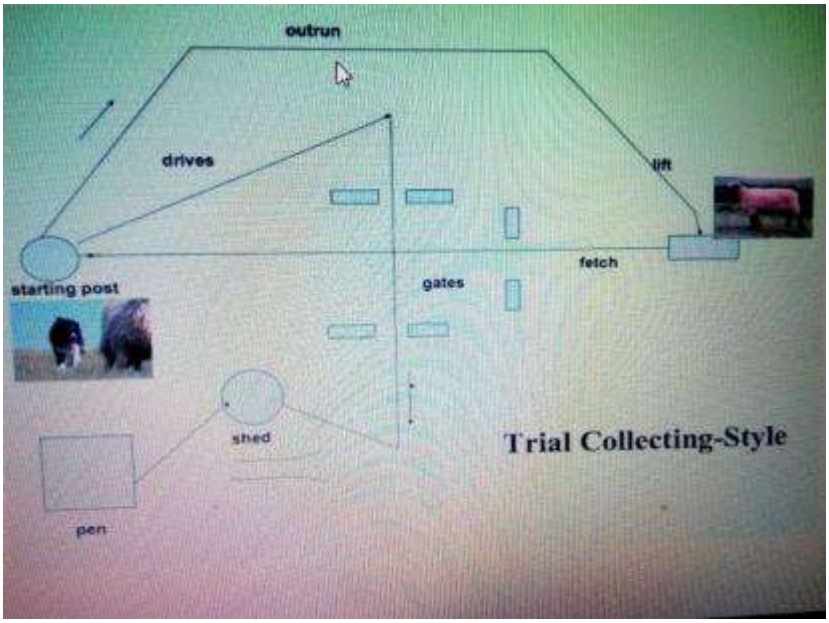
PRESA DI CONTATTO (LIFT) 10 punti per gruppo di pecore
La descrizione di questa fase è la stessa già descritta precedentemente. Saranno effettuate due prese di contatto, una per ogni gruppo di pecore

RIPORTO (FETCH) 10 punti per gruppo di pecore
La descrizione è la stessa già riportata precedentemente. Saranno effettuati due riporti, uno per ogni gruppo di pecore

DRIVE 30 punti
La descrizione è la stessa già riportata precedentemente. Il drive sarà effettuato con i due gruppi di pecore precedentemente riuniti.

DIVISIONE 10 punti
La descrizione è la stessa già riportata precedentemente. Sulla base del numero di pecore disponibili il Comitato Organizzatore potrà decidere di chiedere la separazione delle pecore eventualmente contrassegnate o meno. Sempre sulla base del numero di pecore disponibili, il Comitato Organizzatore, in accordo con l'esperto giudice, potrà modificare la parte terminale della divisione chiedendo al conduttore di non riunire il gregge dopo la divisione ma di procedere direttamente al pen. In tal caso sarà responsabilità del concorrente mantenere separati i due gruppi di pecore per tutto il tempo necessario. Il gruppo di pecore da rinchiudere nel recinto (pen) dovrà essere riportato nello shedding ring prima che il conduttore possa procedere alla fase successiva.

CHIUSURA NEL RECINTO (PEN) 10 punti
La descrizione è la stessa già riportata precedentemente.



CLASSI

<u>Classe 1</u>
Deve essere considerato un primo approccio con il campo di gara per giovani cani. Gli esercizi da svolgere sono a distanza ravvicinata e il tempo massimo a disposizione è limitato. Gli esercizi possono essere adattati alle difficoltà del campo di gara e delle pecore. Numero di pecore: da 4 a 10 pecore non contrassegnate. Distanza per la ricerca: circa 100 metri. Tempo limite: 10 minuti da non superare.

Distribuzione dei punti per un totale di 100 punti
Ricerca 10
Presa di contatto 10
Riporto 15
Drive 15
Conduzione 15
Divisione (imbuto) 15
Chiusura nel recinto 10

Classe 1

Deve essere considerata una classe intermedia, in cui le distanze sono ancora ravvicinate. Gli esercizi possono essere adattati alle difficoltà del campo di gara e delle pecore. Numero di pecore: da 3 a 5 pecore non contrassegnate. Distanza per la ricerca: 150 metri minimo. Lunghezza consigliata per i lati del triangolo (drive): 70 metri Tempo limite: 11 minuti da non superare.
Distribuzione dei punti per un totale di 100 punti
Ricerca 10
Presa di contatto 10
Riporto 10
Drive 30
Divisione 10
Chiusura nel recinto 10

Classe 3 –ricerca singola

Numero di pecore: da 3 a 5 (in caso di utilizzo di 4 o 5 pecore 1 di queste possono essere marcate). Distanza per la ricerca: circa 300 m. (in base al campo) Lunghezza minima per i lati del triangolo (drive): 130 metri Tempo limite: 15 minuti, da non superare.
Distribuzione dei punti per un totale di 100 punti
Ricerca 10
Presa di contatto 10
Riporto 10
Drive 30
Divisione 10
Chiusura nel recinto 10

Classe 3 – Doppia ricerca

Numero di pecore: da 3 a 10 per gruppo (da 1 a 5 di queste possono essere marcate). Distanza per la ricerca: minimo 150 m. (in base al campo) Lunghezza minima per i lati del triangolo (drive): 150 metri Tempo limite: 30 minuti, da non superare.
Distribuzione dei punti per un totale di 150
Prima ricerca 10
Prima presa di contatto 10
Primo riporto 10
Seconda ricerca 10
Seconda presa di contatto 10
Secondo riporto 10
Drive 30
Divisione 10
Chiusura nel recinto 10

QUALIFICHE

Al momento della classifica al cane sarà attribuita una qualifica secondo il seguente criterio:
Eccellente (ECC) oltre o uguale l'80% fino al punteggio massimo Molto Buono (MB) oltre o uguale il 70% ed inferiore all'80% Buono (B) oltre o uguale il 60% ed inferiore al 70%
Non qualificato: meno del 60%

ESCLUSIONE DALLA PROVA

Oltre a quanto riportato nel Regolamento Generale, l'esperto giudice può escludere il concorrente dalla prova in caso di errori gravi, quali ad esempio:

- muoversi dal picchetto nelle classi in cui non è consentito (1 o 3)
- al termine del fetch, far passare le pecore non dietro al picchetto ma davanti ad esso
- evitare volutamente di attraversare una delle porte del drive per facilitare il percorso o guadagnare

tempo
- abbandonare volontariamente la corda del pen per facilitare l'ingresso delle pecore
- perdere una o più pecore
- abbandono del campo da parte del cane
- condurre il gregge fuori dal terreno di gara
- tenere comportamenti che possano in qualsiasi modo provocare danno alle pecore.
- Tenere comportamenti aggressivi, punitivi e coercitivi verso il cane.

PROVA TRADITIONAL STYLE

OBIETTIVI

Obiettivo del percorso di gara deve essere quello di verificare la capacità del cane di gestire in maniera appropriata un gruppo di pecore o altro bestiame, nelle diverse circostanze che possono essere incontrate nel lavoro di tutti i giorni e che possono anche presentare una certa variabilità; i differenti esercizi come l'uscita e rientro nell'ovile, la conduzione, il pascolo (sosta per brucare l'erba), il passaggio di automezzi, il superamento di ostacoli e lo stop.
Le prove devono poi evidenziare le capacità di gestire correttamente e con il minimo stress possibile un gruppo di pecore e le conoscenze ed abilità necessarie per un buon utilizzo del cane da pastore.

PECORE

Le pecore, in tutte le classi, devono essere selezionate in modo tale che tutti i concorrenti possano lavorare con pecore della stessa qualità. Pertanto, è preferibile che le pecore utilizzate per le prove provengano dallo stesso gregge e siano simili in tipo.
Le pecore devono essere abituate a lavorare con i cani, in buone condizioni di salute, età e forma. Gli agnelli devono essere svezzati.
Ogni gruppo di pecore deve essere composto da un minimo di 10 pecore. Sono da preferirsi gruppi più numerosi.
Il Comitato Organizzatore deve assicurarsi di avere pecore in numero sufficiente in modo tale che ciascun gruppo di animali non si stressi e non venga usato più di due volte in un giorno per la classe 3, tre volte per la classe 1, e fino ad un massimo di quattro volte per la classe 1.

ESERCIZI

- Recinto o ovile
- Passaggi difficili
- Condotta e manovra
- Stop
- Abilità nell'esecuzione

Recinto o ovile

L'esperto giudice valuta, l'uscita e il rientro delle pecore nell'ovile, considerando le difficoltà delle due manovre in quelle specifiche condizioni, prendendo in considerazione: uscita, rientro, protezione del conduttore e salto.
Uscita: Dopo l'autorizzazione del giudice il conduttore deve aprire il recinto in modo che il cane entri.
Il conduttore, a suo piacimento, puòÃ non entrare o entrare nel recinto e accompagnare il cane in modo da permettere l'uscita del gregge. L'uscita è conseguenza del lavoro attivo del cane in seguito ai comandi del conduttore. Il lavoro deve essere svolto in modo calmo ed il controllo del gregge deve essere immediato. Il giudice valuta il comportamento del cane a contatto con il gregge, la sua calma e la sua decisione.
Rientro: è il risultato del lavoro del cane che segue i comandi del conduttore. Deve essere eseguito con calma e senza fretta. Il gregge deve essere fermato in prossimità dell'ovile e tenuto sul posto dal cane mentre il pastore apre il cancello.
Protezione e salto: una volta che il gregge è rientrato nell'ovile e la porta è chiusa, il conduttore simula la distribuzione di alimento alle pecore nel recinto. Il cane si dovrà piazzare tra il gregge e il pastore proteggendolo.
All'inizio o alla fine dell'esercizio, per proteggere l'entrata o l'uscita del pastore, il cane deve liberare il passaggio del pastore piazzandosi tra il gregge ed il recinto. Il conduttore esce dalla porta e lascia che il cane contenga il gregge. Dopo che la porta è richiusa il conduttore richiamerà il cane che dovrà saltare la recinzione e piazzarsi al
piede del conduttore.

Passaggi difficili

Sono previsti almeno due passaggi difficili, anche tre, più naturali possibili.
Ad esempio: passaggio di strettoie, siepi, barriere, fossati, passaggio di un ponte, imbuto di cattura o di

smistamento delle pecore. La Giuria deve ripartire i punti da attribuire a questi esercizi, a seconda della difficoltà e del loro numero e valutare l'approccio del cane, la posizione del Conduttore, la posizione del cane ed anche il controllo e la ripresa in mano del gregge all'uscita dal passaggio. L'entrata del gregge nel passaggio difficile è compito del cane e deve essere eseguita con calma. Se il passaggio è un ponte, pastore e cane devono passarvi sopra per continuare il percorso, perché anche se il ponte è artificiale, rappresenta il superamento di una roggia o un torrente troppo profondi perchè siano guadati. Nel caso di un imbuto di cattura e smistamento il cane può entrarci, ma non il pastore. In questo caso il pastore si posiziona esternamente al passaggio, nel punto che gli sembra più adatto. Tutti gli ostacoli non superati o aggirati comportano la perdita di punti attribuibili ed il Concorrente non può ripetere l'ostacolo e tentare un altro passaggio.

Conduzione e gestione del gregge

Pascolo

Il lavoro consiste nel controllare le pecore mentre pascolano in un campo naturale o artificiale, quadrato o rettangolare (15x15 metri circa), con i limiti delimitati da picchetti posti ai quattro angoli o nello spazio frontale. La giuria valuta la posizione del cane in relazione a quella del gregge e a quella del pastore, l'abilità del cane nel portare il gregge sul posto e sapercelo mantenere con tranquillità, efficienza ed iniziativa (il tempo è a discrezione dell'esperto giudice).

Controllo del gregge e presa della pecora

Mentre il gregge è sotto controllo e tranquillo nello spazio indicato, il conduttore afferra e trattiene una pecora indicata dalla giuria. Durante questa manovra il cane deve contenere le rimanenti pecore nello spazio indicato.

Lavoro a distanza

Dopo aver raggruppato e stabilizzato le pecore al pascolo all'interno dei limiti indicati, il conduttore affida al cane il gregge nello spazio del pascolo, precedentemente definito e per ottenere il punteggio massimo in questo esercizio, si sposta nel punto indicato dalla giuria. Se il gregge oltrepassa i limiti o se il conduttore da dei comandi al cane in modo che il gregge stia nel luogo stabilito, verranno tolti dei punti. Oppure, accompagnato dal cane, raggiunge il luogo indicato dalla giuria. Quando la giuria dà l'autorizzazione, il conduttore, senza spostarsi, comanda al cane di andare a prendere il gruppo di pecore, portandolo verso di lui con tranquillità lungo il percorso indicato.

Passaggio di automezzo

Questo esercizio deve essere eseguito lungo una strada artificiale, simile il più possibile ad una reale.
La strada deve essere ben delimitata, con almeno un lato dove il gregge si possa allargare per favorire il passaggio dell'automezzo. Nel caso di una strada vera, dove il traffico non può essere interrotto ma solo controllato, la media dei vari passaggi di automezzi, sarà tenuta in considerazione per il punteggio definitivo.

Spostamenti

La giuria analizza il movimento del gregge nel corso dell'intera durata della gara. Il cane sarà giudicato per la sua capacità nel condurre il gregge, superare gli ostacoli e nel guidarlo tra un esercizio e l'altro, seguendo il percorso definito, in base alla relativa difficoltà degli spostamenti e del loro numero.

Stop

Il cane deve essere in grado di bloccare il gregge in ogni circostanza. Ci dovrebbero essere almeno due STOP, posizionati in una delimitazione naturale: sentiero, strada, recinto, area coltivata, ecc. La giuria assegna il punteggio per questo esercizio in base alle relative difficoltà. Il cane deve posizionarsi davanti al gregge. Dopo che il gregge si è fermato e dopo che il conduttore si è accertato che il passaggio non sia pericoloso, la ripresa della conduzione deve essere veloce, ma senza furia. Il cane gira intorno al gregge per spingerlo da dietro o controllarlo da un lato. Superare lo stop senza fermarsi comporta la perdita di tutti i punti di questo esercizio ed il conduttore non può ripetere l'esercizio.

Intelligenza di esecuzione

Viene stabilita nel corso dell'intera prova e divisa in tre punti:
a) Ordini: posso essere dati a voce, con gesti o con fischietto, si valutano le risposte del cane, il suo comportamento il tipo di reazioni.
b) La giuria valuterà inoltre il tipo e la chiarezza dell'ordine, il vigore, il tono ed il numero di comandi dati. Comandi inutili o comandi non eseguiti dal cane sono penalizzati. Va ricordato che ogni suono del fischietto è considerato come un comando; i comandi utilizzati per ogni spostamento dovrebbero essere sempre gli stessi ed il più moderati possibile.
c) Obbedienza: dovrebbe essere immediata, completa e definitiva: condiziona il buon controllo del gregge. Il

comportamento del cane verso persone estranee deve essere naturale, vivace, non timido né aggressivo.
E' accettabile che sia un po' riservato. Salvo in casi eccezionali il cane non deve morsicare le pecore ed ogni azione brutale è severamente penalizzata. E' ammesso un leggero pizzico e tocco, solo se necessario, per tenere controllato il gregge. Il cane non deve mettere in pericolo le pecore.

PUNTEGGIO

I punti, assegnati dalla giuria per ogni esercizio, può variare in funzione del percorso e della difficoltà dei singoli esercizi. Pertanto i punti massimi elencati sono solo indicativi. Il concorrente perde dei punti in funzione degli errori commessi

Classe 3 (Tempo circa 35 minuti)

Minimo 105 punti max 150 punti
Recinto o ovile 15 punti
Passaggi difficili 15 punti
Condotta/manovra 50 punti
Stop 10 punti
Intelligenza nell'esecuzione 30 punti

Classe 1 (Tempo circa 30 minuti)

Minimo 70 punti massimo 100 punti
Recinto o ovile 15 punti
Passaggi difficili 15 punti
Condotta/manovra 10 punti
Stop 10 punti
Intelligenza nell'esecuzione 30 punti

Classe 1 (Tempo circa 15 minuti)

Minimo 53 punti massim 75 punti
Recinto o ovile 15 punti
Condotta/manovra 10 punti
Intelligenza nell'esecuzione 30 punti

PENALITA'

Recinto o ovile

Anticipa la partenza
Troppo veloce o troppo lento nel lavoro, permette la ri-entrata
Non lavora, non controlla le pecore
Permette un allontanamento maggiore di 30 metri
Permette un allontanamento maggiore di 50 metri,
All'interno del recinto non protegge il conduttore tenendo lontane le pecore
Non salta

Passaggi difficili

Le pecore evitano l'ostacolo
Cane in posizione errata
In ritardo sul passaggio, cattiva esecuzione del passaggio
Intervento del conduttore
Perdita di controllo nell'uscita dal passaggio
Il gregge non è sotto controllo e non attraversa

Condotta e manovra

Comandi a distanza durante il pascolo poiché il cane non è in posizione corretta
Esegue il percorso troppo rapidamente/troppo lentamente
Ritardo nel piazzare il gregge in postazione
Difficoltà nel bloccare il gregge
Tentativo nel cercare/tenere la pecora segnata
Transito instabile, tortuoso, impreciso del percorso, condotta tale da mettere in fuga le pecore
Pascolo oltre i limiti definiti
Cane piazzato malamente (passaggio di auto)
Perdita di controllo, poco lavoro
Non blocca le pecore
Movimento del gregge durante la "presa di possesso" e lo "stop"
Il cane ritorna dal conduttore durante il pascolo
Fuga del gregge

Stop
Per ogni pecora che si spinge oltre
Pecora che deborda, sotto controllo e respinta indietro troppo in fretta
Ritardo nel riprendere la conduzione
Stop effettuato dal conduttore e non dal cane
Il cane continua a muoversi, non si ferma

Intelligenza nell'esecuzione comandi
Inutili o non eseguiti
Troppo numerosi, privi di risolutezza
Comando sbagliato
Richiamo del cane che sta abbandonando il gregge
Correggere il cane

Ubbidienza
Non ubbidisce al comando
Ritardo nell'ubbidienza
Ubbidisce in modo sbagliato
Abbandona il gregge/squalifica

Attività – iniziativa – docilità - vagabondare
Inseguire
Difficoltà nell'imporsi
Paura
Passare attraverso il gregge
Sparpagliare il gregge
Mancanza di interesse nel lavoro, inattività
Cane piazzato malamente, permette le fughe
Non si muove quando viene dato l'ordine
Brutalità, morso brutto
Morso non necessario

SQUALIFICHE
Azione sbagliata da parte del conduttore
Conduttore sotto gli effetti dell'alcol o di droghe
Controversia ingiustificata
Ostacolo al normale svolgimento della prova
Abbandono del gregge
Rifiuto all'ubbidienza, disubbidienza evidente
Morsi ingiustificati o pericolosi
Brutalità ripetute dal cane o dal conduttore
Sparpagliamento frequente del gregge
Paura o aggressività
Mancato controllo del gregge
Cane spaventato al passaggio di un altro concorrente

ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA
L'attività è organizzata dalla SdA del rispettivo livello, anche in collaborazione con le Associazioni/società sportive affiliate.
La manifestazione va inserita in calendario evitando la sovrapposizione di eventi.
Vanno nominate le persone necessarie al buon svolgimento della gara:

- 1 medico veterinario di riferimento presente o reperibile durante la gara;
- 1 giudici.

Qualora non fosse possibile organizzare la gara all'interno di una Associazione o Società Sportiva affiliata si potrà scegliere un luogo esterno scegliere un luogo esterno purché sufficientemente ampio e debitamente transennato o adeguatamente protetto per evitare intrusioni nel campo di gara.
Il luogo in cui si svolgerà la gara dovrà essere servito da servizi igienici per i partecipanti; la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane, le pecore e/o per il conduttore. Per i centri cinofili valgono gli stessi parametri.
Tutta la documentazione dovrà essere vistata dal Giudice Capo (Head Judge) e inviata al Coordinatore Tecnico
Il Comitato di gara sarà così composto (salvo specifiche disposizioni del Responsabile Nazionale del Settore Cinofilia):

- 1 giudici (di cui uno sarà l'Head Judge);
- 1 responsabile della gara

E' fatto obbligo al personale delegato dall'organizzazione di riferire alla commissione di gara qualsiasi atteggiamento o atto, commesso nel terreno di gara e nelle aree limitrofe, contrario al benessere animale.
Questi atti o atteggiamenti avranno validità sull'emissione del giudizio finale o addirittura sull'espulsione del binomio.

ATTIVITA' CINOFILE
CANICROSS

INTRODUZIONE ALL'ATTIVITÀ
Il Canicross è una disciplina sportiva in cui cane e conduttore corrono insieme su percorsi campestri e boschivi.
La sua origine risiede nei paesi del nord Europa, come training per i cani da slitta nei periodi in cui non era presente la neve.
Le gare vengono svolte, generalmente, su percorsi brevi (dai 5 agli 8 km) semi pianeggianti e la classifica di arrivo viene stilata in base al tempo impiegato per ultimare il percorso.
La filosofia UISP non abbraccia una visione che sia solo prettamente tecnico-performativa, ma incoraggia in tutti gli sport e le attività cinofile i principi del divertimento, della relazione del binomio uomo-cane, del ben-essere dell'animale nel rispetto di quelle che sono le sue motivazioni di specie e di razza.
Pertanto sono rigorosamente vietati comportamenti lesivi e violenti verso il proprio cane o gli avversari, puniti con la squalifica immediata dalla gara.

CATEGORIE
La categoria **EASY** è orientata ai binomi con poca esperienza, eventualmente alla prima gara; non prevede vincoli particolari per la partecipazione se non essere in possesso di una tessera associativa UISP e non prevede sottocategorie.
La categoria **EXPERT** è invece orientata ai binomi con esperienza e buona preparazione atletica.
I conduttori devono possedere una tessera associativa UISP ed aver già preso parte e completato almeno due gare open . Questa categoria prevede ulteriore suddivisione per età e sesso dei conduttori, come indicato nel seguito:

Uomini
- cuccioli: età inferiore ai 10 anni (correranno con un maggiorenne, legato anch'egli al cane)
- Young boy: dai 10 ai 14 anni
- Junior boy: dai 15 ai minori di 18 anni
- Man: dai 19 ai 50 anni
- Man Veteran: oltre i 50 anni

Donne
- cucciole: età inferiore ai 10 anni (correranno con un maggiorenne, legato anch'egli al cane)
- Young girl: >dai 10 ai 14 anni
- junior girl: dai 15 ai minori di 18 anni
- woman: dai 18 ai 50 anni
- women veteran oltre 50 anni

La classifica finale verrà stilata rispetto alle categorie di appartenenza dei conduttori.
L'organizzazione della gara sono tenuti a scegliere se mantenere le categorie sopra descritte o accorparle. In particolare, per le competizioni con un numero limitato di partecipanti si potrà scegliere per una classifica generale divisa solo per sesso.

TIPOLOGIE DI GARE
Per il Canicross sono previsti due tipologie di gara:
1. veloce, distanza dai 1,5 ai 3,5 km;
2. lunga, distanza tra i 4 e i 10 km

PERCORSI DI GARA

I percorsi devono essere sempre scelti pensando alla sicurezza dei partecipanti come primo criterio. La scelta del percorso deve tenere sempre in considerazione le condizioni meteo delle giornate in cui si svolgeranno le gare. Se le condizioni meteo non sano tali per cui è possibile svolgere la gara in completa sicurezza, la stessa deve essere sospesa e riprogrammata.
Si sottolinea la particolare attenzione che va data ai valori di temperatura/umidità visto, per i cani, l'alto il rischio di colpo di calore legato allo sforzo fisico in condizioni di caldo-umido. Ogni proprietario è comunque invitato a una valutazione personale in considerazione della razza e delle caratteristiche del proprio cane.

- Il percorso del Canicross deve essere costituito per almeno il 70% del totale su tratti non asfaltati o pavimentati.
- Si dovranno prediligere percorsi senza grandi cambi di pendenza, indicativamente, non superiori a 150 m di dislivello positivo .Sono possibili percorsi con pendenze più significative ma devono essere comunicate ai partecipanti in fase di pubblicizzazione delle gara.
- Il percorso per la categoria CUCCIOLI non dovrà superare l'1,5 km

EQUIPAGGIAMENTO
I conduttori dovranno indossare una cintura a cui sarà agganciata un guinzaglio elastico di lunghezza uguale o inferiore ai 1 mt (da estesa). La cintura permetterà di avere le mani libere mentre il guinzaglio elastico eviterà eventuali strattoni violenti sia per il conduttore, sia per il cane.
Esistono differenti tipi di cinture anche molto diverse tra loro. Le caratteristiche da tenere in considerazione per la scelta sono l'ingombro, il peso e le zone su cui viene scaricata la forza di trazione. E' vivamente consigliato per il cane un imbrago apposito per la disciplina.
Si tratta di una pettorina particolare che permette al cane di correre e tirare il conduttore in piena comodità e soprattutto senza pressione nella zona del collo. Questo strumento arriva dal mondo dei cani da slitta dove lo sforzo del cane nel correre e tirare è generalmente maggiore rispetto al canicross.
Esistono diversi tipi di imbraghi, è importante sceglierne uno comodo in base alle caratteristiche morfologiche del proprio cane.
Eventuali pettorine saranno valutate dal responsabile di gara caso per caso. I collari di qualunque tipo sono assolutamente vietati, così come tenere il cane libero.
Per una maggiore sicurezza è bene che la linea elastica si agganci alla cintura tramite un moschettone detto "a sgancio rapido". Questo moschettone, a differenza di quelli classici, è caratterizzato dal fatto che può essere sganciato facilmente anche quando la linea è in tensione.
E' consigliato l'utilizzo di questo moschettone soprattutto per quei binomi in cui il peso del cane si avvicina (o supera) quello del conduttore. Nella situazione in cui il cane dovesse trascinare il conduttore verso un pericolo questo strumento permetterebbe al conduttore di sganciarsi velocemente, limitando le eventuali conseguenze della caduta

SICUREZZA
Tutti i partecipanti dovranno essere in possesso di regolare assicurazione RC per la copertura di eventuali danni causati a terzi da parte del cane.
I conduttori dovranno presentare all'iscrizione copia del certificato medico che attesti la condizione di buona salute, il libretto sanitario del cane con le vaccinazioni in regola rispetto alle norme vigenti del luogo di gara e un certificato di buona salute del cane non più vecchio di un anno.
Tutti i partecipanti dovranno firmare un modulo di scarico delle responsabilità per eventuali infortuni, danni causati a terzi e nel quale attestano la buona condizione di salute.
Gli organizzatori non possono in nessun caso essere ritenuti responsabili per eventuali incidenti o danni causati da un concorrente o dal cane, fatto salvo quanto previsto dalla copertura assicurativa.
Alla partenza e all'arrivo, dovrà essere sempre presente personale veterinario per il controllo dello stato di salute dei cani e personale sanitario (un medico o un'ambulanza) per la gestione di eventuali malori dei conduttori.
Tutti i partecipanti devono garantire di essere in grado di gestire il proprio cane, durante tutto l'arco della manifestazione sportiva, senza costituire un pericolo per gli altri binomi. I conduttori che hanno cani irritabili alla vicinanza di altri cani o persone, sono invitati a segnalarlo legando un fiocco giallo all'imbrago. Il fiocco deve essere chiaramente visibile.

VETERINARIO
è obbligatorio che sia presente un veterinario alla partenza e all'arri|o. Il veterinario si occuperà di

controllare i libretti sanitari, i microchip e di fare un esame obiettivo delle condizioni di salute dei cani prima della partenza.
Non possono partecipare alle gare:
I cani di età inferiore ai 11 mesi, le femmine in estro, le femmine in gravidanza e i cani sotto terapia farmacologica.
Eventuali problemi di salute lievi e terapie farmacologiche non debilitanti saranno considerati dal veterinario di gara che deciderà per la partecipazione o l'esclusione del cane a suo insindacabile giudizio.
I conduttori devono regolare il ritmo di gara, le pause e l'idratazione per fare in modo che i cani, al termine delle prove, non presentino sintomi di affaticamento eccessivo e disidratazione.

COMPORTAMENTO IN GARA
Durante il percorso di gara tutti i partecipanti sono tenuti ad evitare comportamenti potenzialmente pericolosi per il proprio cane e per gli avversari.

Occorre agevolare il sorpasso del binomio più veloce evitando comunque sorpassi azzardati.
Il binomio che intende effettuare un sorpasso è tenuto a segnalare la sua intenzione con la parola pista. Se uno dei due conduttori sospetta che il proprio cane possa andare a disturbare l'altro, durante la fase di sorpasso, è tenuto a fare da barriera tra i due cani, tenendo il proprio per l'imbrago. Negli ultimi 150 metri del percorso gli atleti non sono tenuti a facilitare i sorpassi, però un concorrente non può ostacolare il passaggio di un altro concorrente.
Se un binomio vede che un altro binomio è in difficoltà per infortunio o altro, è tenuto a prestare l'aiuto possibile, notificando la difficoltà all'organizzazione della gara.
È severamente proibito trascinare il cane, ovvero trovarsi nella situazione in cui il cane si trova dietro l'atleta e il guinzaglio è allungato al limite. E' ammesso che durante un percorso tecnico di diversi chilometri sia possibile che il conduttore sorpassi il cane, o che il cane possa titubare o distrarsi.

SEGNALAZIONE DEL PERCORSO
Per il Canicross il percorso dovrà essere chiaramente identificabile tramite apposita segnaletica accuratamente posizionata prima dell'inizio della gara. La segnaletica usata, dovrà essere comunicata ai partecipanti durante il briefing prima dell'inizio della gara.

PARTENZA DI GARA
sono previste due tipologie di partenze: a cronometro individuale e collettiva.
La prima prevede la partenza di un binomio alla volta distanziati di trenta secondi. L'orario e l'ordine di partenza deve essere dato con il dovuto anticipo.
La partenza collettiva sarà possibile solo nel caso in cui la larghezza della linea di partenza sia sufficiente a determinare una distanza di almeno 1 m tra binomi vicini e il percorso resterà sufficientemente almeno per i seguenti 100 mt dopo la partenza .

PENALITÀ CANE
1 minuto se conduttore tira il cane. Dopo il secondo richiamo, squalifica
Impedire al cane di bere – fare i propri bisogni: 1 minuto per ogni richiamo, squalifica al terzo
Sganciare (liberare) il cane: 1 minuto.
Arrivare senza cane: Squalifica
Violenza verso un cane o concorrente: Squalifica (dalla prima infrazione).
Cane aggressivo: 1 minuto
Cane libero lungo il percorso: squalifica del concorrente e del cane col quale si è registrato

PENALITÀ CONDUTTORE
Violazione/non rispetto del percorso: Squalifica.
Rifiuto di concedere il sorpasso: 1 minuto per il primo richiamo, squalifica al secondo
Partenza anticipata: 30 secondi di penalità
Partenza mancata: squalifica
Rifiuto di fare un controllo veterinario o dell'attrezzatura o antidoping: squalifica

PENALITÀ ATTREZZATURA
Mancanza del pettorale: niente partenza = squalifica
Guinzaglio troppo lungo – mancanza d'ammortizzazione – mancanza dell'imbrago del cane (se notato durante la gara): 1 minuto
Se il cane indossa un "halti" o un collare a strozzo: Squalifica
Scarpe chiodate: squalifica (per la sicurezza del cane)

PARTECIPANTI

Il Canicross e il Canitrail sono discipline sportive in cui cane e conduttore corrono insieme su percorsi campestri e boschivi.

Le origini di queste attività risiedono nei paesi del nord Europa, come disciplina tra le varie praticate per il training dei cani da slitta, nei periodi in cui non era presente la neve.

La filosofia UISP non abbraccia una visione che sia solo prettamente tecnico-performativa, ma incoraggia in tutti gli sport e le attività cinofile i principi del divertimento, della relazione del binomio uomo-cane, del benessere dell'animale nel rispetto di quelle che sono le sue motivazioni di specie e di razza. Pertanto sono rigorosamente vietati comportamenti lesivi e violenti verso il proprio cane o gli avversari, puniti con la squalifica immediata dalla gara. Il presente regolamento potrà essere modificato in qualunque momento e senza preavviso.

Il presente documento regola le discipline Canicross e Canitrail. Il Canicross si riferisce a gare che prevedono percorsi di lunghezza inferiore ai 10 km mentre il Canitrail si riferisce a gare con percorsi di lunghezza superiore ai 10 km.

Le regole delle due discipline sono per gran parte le stesse. La differenza principale è nell'equipaggiamento aggiuntivo per il Canitrail. Inoltre nel Canitrail non sono previste le categorie non competitive e in generale i minori di 18 anni.

1. Partecipanti

Sono ammessi tutti i cani in buona salute senza distinzione di taglia e razza che abbiano già compiuto i 11 mesi di età.

I cani dovranno essere identificabili tramite microchip/tatuaggio ed essere regolarmente registrati all'anagrafe canina.

I binomi partecipanti saranno divisi nelle seguenti categorie:

La categoria **Non competitiva** è orientata ai binomi con poca esperienza, eventualmente alla prima gara; non prevede vincoli particolari per la partecipazione e non prevede sottocategorie. Per questa categoria non verrà stilata una classifica ma verranno comunque registrati i tempi dei partecipanti.

La categoria **Competitiva** è invece orientata ai binomi con esperienza e buona preparazione atletica. I conduttori devono possedere un certificato medico agonistico in corso di validità.

Questa categoria prevede un'ulteriore suddivisione per età e sesso dei conduttori, come indicato nel seguito:

Uomini

1. Baby: età inferiore ai 10 anni (correranno con un maggiorenne, legato anch'egli al cane)
2. Young boy: dai 10 ai minori di 14 anni
3. Junior boy: dai 14 ai minori di 18 anni
4. Man: dai 18 ai minori di 40 anni
5. Man veteran 1: dai 40 ai minori di 50 anni
6. Man veteran 1: 50 anni e oltre

Donne

1. Baby: età inferiore ai 10 anni (correranno con un maggiorenne, legato anch'egli al cane)
2. Young girl: dai 10 ai minori di 14 anni
3. Junior girl: dai 14 ai minori di 18 anni
4. Woman: dai 18 ai minori di 40 anni
5. Woman veteran 1: dai 40 ai minori di 50 anni
6. Woman veteran 1: 50 anni e oltre

La classifica finale verrà stilata rispetto alle categorie di appartenenza dei conduttori. Le categorie sopra descritte potranno essere accorpate. In particolare, per le competizioni con un numero limitato di partecipanti si potrà avere una classifica generale divisa solo per sesso.

Per il Canitrail sarà presente solo la categoria **Competitiva** e i conduttori non potranno avere meno di 18 anni.

2. Equipaggiamento

I conduttori dovranno indossare una cintura a cui sarà agganciato un guinzaglio, detto linea, di lunghezza uguale o inferiore ai 1 mt. Non ci sono vincoli di alcun tipo sulla cintura utilizzata purché non costituisca un pericolo per sé o per gli altri partecipanti.

E' vivamente consigliato per il cane un imbrago apposito per la disciplina. Eventuali pettorine saranno valutate dal responsabile di gara, caso per caso. I collari di qualunque tipo sono assolutamente vietati se utilizzati per agganciare la linea (non è vietato che un cane indossi
il collare). In generale è vietato tenere il cane libero, tuttavia possono essere presenti dei tratti di percorso, indicati con la scritta "free dog", in cui è possibile liberare il cane. La fine del tratto "free dog" verrà indicato con la scritta "Stop free dog".

Tra la cintura e l'imbrago del cane dev'essere presente una parte elastica per attenuare le tensioni dovuto ad eventuali strappi.

Per una maggiore sicurezza è bene che la linea elastica si agganci alla cintura tramite un moschettone detto "a sgancio rapido". Questo moschettone, a differenza di quelli classici, è caratterizzato dal fatto che può essere sganciato facilmente anche quando la linea è in tensione. E' consigliato l'utilizzo di questo moschettone soprattutto per quei binomi in cui il peso del cane si avvicina (o supera) quello del conduttore.

Per le gare di Canitrail sarà sempre necessario avere alla partenza un equipaggiamento minimo di sicurezza definito a seconda della gara. Un equipaggiamento di massima sarà costituito da:

- riserva alimentare per entrambi
- riserva d'acqua per entrambi (la quantità dovrà essere stabilita tenendo in considerazione il percorso, la temperatura, l'umidità e la lunghezza)
- ciotola (si consiglia quelle in tessuto)
- giacca impermeabile adatta a sopportare condizioni di brutto tempo
- coperta di sopravvivenza
- telefono cellulare con batterie cariche alla partenza
- fischietto
- scarpe adatte al percorso di gara
- GPS/mappe/bussola

3. Sicurezza

Tutti i partecipanti dovranno essere in possesso di regolare assicurazione RC per la copertura di eventuali danni causati a terzi da parte del cane.

I conduttori dovranno presentare all'iscrizione copia del certificato medico che attesti la condizione di buona salute (sono esenti dal certificato medico i partecipanti della categoria **Non competitiva**), il libretto sanitario del cane con le vaccinazioni in regola rispetto alle norme vigenti del luogo di gara e un certificato di buona salute del cane non più vecchio di un anno. Tutti i partecipanti dovranno firmare un modulo di scarico delle responsabilità per eventuali infortuni, danni causati a terzi e nel quale attestano la buona condizione di salute loro e del loro cane. L'organizzazione non può in nessun caso essere ritenuti responsabili per eventuali incidenti o danni causati da un concorrente o dal suo cane, fatto salvo quanto previsto dalle coperture assicurative.

Tutti i partecipanti devono garantire di essere in grado di gestire il proprio cane, durante tutto l'arco della manifestazione sportiva, senza costituire un pericolo per gli altri binomi. I conduttori che hanno cani irritabili alla vicinanza di altri cani o persone, sono invitati a segnalarlo legando un fiocco giallo all'imbrago. Il fiocco deve essere chiaramente visibile.

4. Veterinario

E' obbligatorio sottoporre il proprio cane alla visita veterinaria prima della partenza. Il veterinario controllerà il libretti sanitario, il microchip e potrà fare un esame obiettivo delle condizioni di salute del cane. Non possono partecipare alle gare: I cani di età inferiore ai 11 mesi, le femmine in estro, le femmine in gravidanza e i cani sotto terapia farmacologica.

Eventuali problemi di salute lievi e terapie farmacologiche non debilitanti saranno considerati dal veterinario di gara che deciderà per la partecipazione o l'esclusione del cane a suo insindacabile giudizio. I conduttori devono regolare il ritmo di gara, le pause e l'idratazione per fare in modo che i cani, al termine delle prove, non presentino sintomi di affaticamento eccessivo e disidratazione.

Per le gare di Canitrail potranno essere presenti dei checkpoint con controlli veterinari obbligatori lungo il percorso. Il rifiuto di un conduttore a fermarsi al controllo veterinario sarà punito con la squalifica.

5. Comportamento in gara

Prima della partenza è obbligatorio partecipare al briefing tenuto dall'organizzazione dove verrà spiegata la segnaletica ed eventuali criticità presenti sul tracciato di gara.

Durante il percorso di gara tutti i partecipanti sono tenuti ad evitare comportamenti potenzialmente pericolosi per il proprio cane e per gli avversari.

Il binomio che intende effettuare un sorpasso, è tenuto a segnalare la sua intenzione con la parola "pista".

Il binomio più lento che dev'essere sorpassato, è obbligato a lasciar passare il binomio più veloce appena possibile.

Se uno dei due conduttori sospetta che il proprio cane possa andare a disturbare l'altro, durante la fase di sorpasso, è tenuto a fare da barriera tra i due cani, tenendo il proprio per l'imbrago.

Negli ultimi 150 metri del percorso gli atleti non sono tenuti a facilitare i sorpassi, però un concorrente non può ostacolare volontariamente il passaggio di un altro concorrente.

Se un binomio vede che un altro binomio è in difficoltà per infortunio o altro, è tenuto a prestare l'aiuto possibile, notificando la difficoltà all'organizzazione della gara.

È severamente proibito trascinare il cane, ovvero trovarsi nella situazione in cui il cane si trova dietro l'atleta e il

guinzaglio è allungato al limite. È ammesso che durante un percorso tecnico di diversi chilometri sia possibile che il conduttore sorpassi il cane, o che il cane possa titubare o distrarsi.

6. Segnalazione del percorso
Il percorso sarà chiaramente identificabile tramite apposita segnaletica. La segnaletica usata, sarà comunicata ai partecipanti durante il briefing prima dell'inizio della gara.

7. Partenza di gara
Sono previste due tipologie di partenze: a cronometro individuale e collettiva. La prima prevede la partenza di un binomio alla volta distanziati di trenta o più secondi. L'orario e l'ordine di partenza sarà comunicato con il dovuto anticipo. Nella partenza collettiva più binomi (eventualmente tutti i partecipanti o sottogruppi) partiranno insieme. Ogni conduttore deve evitare che il proprio cane vada a disturbare gli altri binomi, oltre che durante tutta la gara, anche prima della partenza.

8. Penalità
Le penalità sanzionabili previste sono:

- Conduttore tira il cane: 1 minuto (squalifica al secondo richiamo)
- Sganciare (liberare) il cane (in zona non "free dog"): 1 minuto (squalifica al secondo richiamo)
- Arrivare senza cane: squalifica
- Comportamento che ostacola un altro binomio: 1 minuto (squalifica al secondo richiamo)
- Comportamento aggressivo (anche solo verbale) verso il proprio cane, il cane altrui, altro conduttore o membro dell'organizzazione: 1 minuto (squalifica al secondo richiamo)
- Comportamento pericoloso per se, per il proprio cane o per un altro binomio: 1 minuto (squalifica al secondo richiamo)
- Morso del proprio cane ad un altro cane o conduttore: squalifica
- Cane libero lungo il percorso: squalifica
- Violazione/non rispetto del percorso: squalifica
- Rifiuto di concedere il sorpasso: 1 minuto (squalifica al secondo richiamo)
- Partenza anticipata: 30 secondi
- Partenza mancata: squalifica
- Rifiuto di fare un controllo veterinario o dell'attrezzatura o antidoping: squalifica
- Guinzaglio troppo lungo: 1 minuto
- Linea agganciata a un "halti" o a un collare: squalifica
- Scarpe chiodate: squalifica

9. Campionato
Alcune delle gare di Canicross all'interno di una stagione (Settembre-Aprile) potranno far parte del campionato. Le gare che fanno parte del campionato verranno comunicate prima della prima gara del campionato stesso.
A ogni gara del campionato i partecipanti acquisiranno un punteggio calcolato in base al numero di partecipanti alla gara stessa e alla posizione raggiunta nella classifica finale.
In particolare, l'ultimo arrivato di ogni categoria prenderà 1 punto, il penultimo 1 punti e così via fino al primo posto. I punti acquisiti in ogni gara verranno sommati.
In caso di parità di punteggio alla fine del campionato, verrà premiato il binomio con tempo totale di gara inferiore (verranno prese in considerazione solo le gare svolte da tutti i partecipanti a pari punteggio). In caso non ve ne siano verrà premiato il binomio con il cane più anziano.
Alla fine del campionato, contestualmente all'ultima gara o in un evento separato, verranno premiati i primi tre classificati per ogni categoria.
Tutti i partecipanti sono obbligati a prendere visione del suddetto regolamento ed accettarlo in ogni sua parte.

DOGFITWALKING
REGOLAMENTO GENERALE

La tecnica del **DogFitWalking** si basa, come il Fit Walking, sull'"arte del cammino", armonioso , finalizzato alla ricerca di un'ottima spinta, con braccia che oscillano armoniosamente e piedi che compiono il movimento

della rullata in maniera armoniosa e sincronizzata al movimento delle braccia, simulando meno ambiziosamente il movimento della Marcia.
La tecnica del Fit Walking è il perfezionamento del normale cammino ed è adatta a tutti. La facilità di approccio e la grande flessibilità e modulazione, che lo rendono adatto ad ogni livello di preparazione fisica, hanno dato di questa disciplina un'immagine sottostimata , quando , praticata nel modo giusto, sotto la guida di un istruttore abilitato non ha nulla da invidiare alle diverse discipline aerobiche .
L'intensità dell'allenamento deve essere adeguato alle condizioni fisiche di chi lo pratica, i movimenti eseguiti con la tecnica corretta, tendono a migliorare la consapevolezza e il controllo del proprio corpo, la postura, la respirazione e, soprattutto, il benessere generale.
Tale tecnica è stata così formulata agli inizi del 1000 dai fratelli Damilano (Maurizio e Giorgio) ispirandosi alla tecnica della Marcia che li ha visti campioni olimpici.
Il **" DogFitWalking"** e' un'attività per tutti coloro che cercano un modo diverso di frequentare sentieri, per chi ama le passeggiate e vuole condividere queste passioni con il suo amico a 4 zampe.
Il "DogFitWalking" prevede aspetti escursionistici, socio educativi, culturali e naturalistici che ben si compenetrano tra loro ed è uno sport che può essere praticato pressoché da tutti –previa presentazione del certificato medico di buona salute- proprio per la sua semplicità
L'originale specialità sportiva non è semplice podismo con i cani, ma, in realtà consiste nel camminare con l'opportuna tecnica e con il cane davanti a se , con un particolare guinzaglio ammortizzato che collega l'imbrago del quadrupe alla cintura del bipede , principalmente su sentieri naturalistici per lo più sterrati.
Esistono tre tipi di approccio o stile alla disciplina:
DFW Life Style sono i binomi che guardano al DogFitWalking principalmente come momento di svago e crescita ; amano passeggiare e non hanno particolari mire sotto l'aspetto prestativo ma sono attratti dalla filosofia di vita del binomio legata al camminare
DFW Performer Style comprendono i binomi che amerebbero affinare la Tecnica di Cammino e praticare il DogFitWalking quale attività motoria di tipo allenante. Non sono agonisti ma animati da spirito sportivo cercano il miglioramento delle proprie capacità fisiche e di tecnica per diventare camminatori veloci, resistenti e in sintonia **DFW Sport Style** sono appassionati che amano il confronto con la performance fatta sia in allenamento che in gara. Il binomio si pone un obiettivo personale o di tempo in gara e si allena quotidianamente su tecnica e performance per raggiungerlo
Qualsiasi cane può praticare questa disciplina a patto che il suo stato psico-fisico (così come quello del suo conduttore), sia in perfetta regola.(v. regole generali)

REGOLE GENERALI
Partecipante
- Non sono ammessi alle camminate cagne in calore, cani che manifestano comportamenti offensivi verso altri cani/persone o che ne siano oltremodo intimoriti.
- Durante la manifestazione è d'obbligo il massimo rispetto per l'ambiente e per l'ente ospitante
- Durante la camminata il cane deve indossare la pettorina/imbrago, è vietato durante l'utilizzo di collari
- E' assolutamente vietato lasciare i cani liberi sia nell'area della manifestazione che durante l'evento
- Ogni partecipante deve garantire di essere in grado di gestire il proprio cane, senza costituire pericolo per gli altri cani o persone
- Squalifica: nel corso della escursione, previa decisione dell'organizzatore , verrà allontanato qualunque cane che mostrerà comportamenti aggressivi nei confronti di altri cani o persone.
- Qualsiasi atto di maltrattamento contro il proprio cane, o cane altrui, da parte di un partecipante sarà severamente punito con squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato
- Tutti i proprietari sono responsabili dei danni causati dal proprio cane e devono essere in possesso di idonea assicurazione
- E' obbligatorio la copertura assicurativa contro incidenti e responsabilità civile che includa il proprietario e il suo cane. L'organizzazione non può in nessun caso essere ritenuta responsabile di un qualsiasi incidente o dei danni causati da un partecipante o da un suo cane fatto salvo quanto previsto dalle coperture assicurative.
- Prima di partecipare alle passeggiate, è consigliabile effettuare la preiscrizione

Organizzatore
- Le attività devono svolgersi nel rispetto del Codice Etico e della Carta dei principi
- Il Socio deve inoltre attenersi all'osservanza delle regole di normale prudenza e diligenza e a tutte le indicazioni fornitegli dallo staff durante le attività.

Equipaggiamento
I conduttori dovranno indossare una cintura a cui sarà agganciata un guinzaglio elastico di lunghezza uguale o inferiore ai 1 mt (da estesa). La cintura permetterà di avere le mani libere mentre il guinzaglio elastico eviterà eventuali strattoni violenti sia per il conduttore, sia per il cane.

Esistono differenti tipi di cinture anche molto diverse tra loro. Le caratteristiche da tenere in considerazione per la scelta sono l'ingombro, il peso e le zone su cui viene scaricata la forza di trazione.
E' vivamente consigliato per il cane un imbrago apposito per la disciplina.
Si tratta di una pettorina particolare che permette al cane di camminare avanti al conduttore in trazione e in piena comodità e soprattutto senza pressione nella zona del collo. Questo strumento arriva dal mondo dei cani da slitta dove lo sforzo del cane nel correre e tirare è generalmente maggiore rispetto al DogFitWalking.
Esistono diversi tipi di imbraghi, è importante sceglierne uno comodo in base alle caratteristiche morfologiche del proprio cane.
Eventuali pettorine saranno valutate dal responsabile della manifestazione caso per caso.
I collari di qualunque tipo sono assolutamente vietati, così come tenere il cane libero.
Per una maggiore sicurezza è bene che la linea elastica si agganci alla cintura tramite un moschettone detto "a sgancio rapido". Questo moschettone, a differenza di quelli classici, è caratterizzato dal fatto che può essere sganciato facilmente anche quando la linea è in tensione. E' consigliato l'utilizzo di questo moschettone soprattutto per quei binomi in cui il peso del cane si avvicina (o supera) quello del conduttore. Nella situazione in cui il cane dovesse trascinare il conduttore verso un pericolo questo strumento permetterebbe al conduttore di sganciarsi velocemente, limitando le eventuali conseguenze della caduta .

ESEMPI DI ATTREZZATURA ADEGUATA

Sicurezza

Tutti i partecipanti dovranno essere in possesso di regolare assicurazione RC per la copertura di eventuali danni causati a terzi da parte del cane. I conduttori dovranno presentare all'iscrizione copia del certificato medico che attesti la condizione di buona salute, il libretto sanitario del cane con le vaccinazioni in regola rispetto alle norme vigenti del luogo di gara e un certificato di buona salute del cane non più vecchio di un anno. Tutti i partecipanti dovranno firmare un modulo di scarico delle responsabilità per eventuali infortuni, danni causati a terzi e nel quale attestano la buona condizione di salute loro e del loro cane .L'organizzazione non può in nessun caso essere ritenuta responsabili per eventuali incidenti o danni causati da un concorrente o dal cane, fatto salvo quanto previsto dalle coperture assicurative.

Comportamento durante la camminata

Durante il percorso tutti i partecipanti sono tenuti ad evitare comportamenti potenzialmente pericolosi per il proprio cane e per gli altri binomi.
Occorre agevolare il sorpasso del binomio più veloce evitando comunque sorpassi azzardati.
Il binomio che intende effettuare un sorpasso è tenuto a segnalare la sua intenzione con la parola "pista". Se uno dei due conduttori sospetta che il proprio cane possa andare a disturbare l'altro, durante la fase di sorpasso, è tenuto a fare da barriera tra i due cani, tenendo il proprio per l'imbrago. Se un binomio vede che un altro binomio è in difficoltà per infortunio o altro, è tenuto a prestare l'aiuto possibile, notificando la difficoltà all'organizzazione .
È severamente proibito trascinare il cane, ovvero trovarsi nella situazione in cui il cane si trova dietro l'atleta e il guinzaglio è allungato al limite.
E' doveroso, soprattutto nei percorsi lunghi, fermarsi per consentire al cane di espletare le proprie attività fisiologiche e per consentirgli un recupero psico-fisico qualora necessario.

ATTIVITA' CINETECNICA
DOG NORDIC WALKING

La tecnica del Dog Nordic Walking si basa, come il Nordic Walking,sulla camminata biomeccanicamente corretta, combinata con alcuni movimenti di braccia e busto tipici dello sci nordico (tecnica classica).
Il Nordic Walking consiste in un'evoluzione della normale camminata che, grazie all'utilizzo di specifici bastoni, crea un allenamento completo per tutto il corpo.
L'intensità dell'allenamento deve essere adeguato alle condizioni fisiche di chi lo pratica, i movimenti eseguiti con la tecnica corretta, tendono a migliorare la consapevolezza e il controllo del proprio corpo, la postura, la respirazione e, soprattutto, il benessere generale.
Il "Dog Nordic Walking" e' un'attività per tutti coloro che cercano un modo diverso di frequentare le montagne, per chi ama le passeggiate e vuole condividere queste passioni con il suo amico a 4 zampe.
Il "Dog Nordic Walking" prevede aspetti escursionistici, socio educativi,culturali e naturalistici che ben si compenetrano tra loro ed è uno sport che può essere praticato pressoché da tutti –previa presentazione del certificato medico di buona salute- proprio per la sua semplicità
L'originale specialità sportiva non è semplice podismo con i cani, ma, in realtà consiste nel camminare con gli appositi bastoni e con il cane principalmente su sentieri naturalistici per lo più sterrati.
Qualsiasi cane può praticare questa disciplina a patto che il suo stato psico-fisico (così come quello del suo conduttore), sia in perfetta regola.(v.regole generali)

REGOLE GENERALI

- Le attività di Dog Nordic Walking si svolgono nel rispetto del Codice Etico e della carta dei principi
- Non sono ammessi alle camminate cagne in calore, cani che manifestano comportamenti offensivi verso altri cani o persone o che ne siano oltremodo intimoriti.
- Durante la manifestazione è d'obbligo il massimo rispetto per l'ambiente e per l'ente ospitante
- Prima di partecipare alle passeggiate, è consigliabile effettuare la preiscrizione
- Durante la camminata il cane deve indossare la pettorina/imbrago, è vietato durante l'utilizzo di collari o mezze pettorine
- E' assolutamente vietato lasciare i cani liberi sia nell'area della manifestazione che durante la gara
- Ogni partecipante deve garantire di essere in grado di gestire il proprio cane, senza costituire pericolo per gli altri cani o persone
- Squalifica: nel corso della escursione, previa decisione dell'organizzatore e del giudice di gara, verrà squalificato qualunque cane che mostrerà comportamenti aggressivi nei confronti di altri cani o persone.
- Qualsiasi atto di maltrattamento contro il proprio cane, o cane altrui, da parte di un concorrente sarà severamente punito con squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato
- Tutti i proprietari sono responsabili dei danni causati dal proprio cane e devono essere in possesso di idonea assicurazione
- E' obbligatoria la copertura assicurativa contro incidenti e responsabilità civile che includa il proprietario e il suo cane. L'organizzazione non può in nessun caso essere ritenuta responsabile di un qualsiasi incidente o dei danni causati da un partecipante o da un suo cane, fatto salvo quanto previsto dalle coperture assicurative.
- Il Socio deve inoltre attenersi all'osservanza delle regole di normale prudenza e diligenza e a tutte le indicazioni fornitegli dallo staff durante le attività.
- E' ammessa pubblicità da parte di sponsor sull'abbigliamento del concorrente e sulla attrezzatura

EQUIPAGGIAMENTO

I conduttori dovranno indossare una cintura a cui sarà agganciata un guinzaglio elastico di lunghezza uguale o inferiore ai 1 mt (da estesa). La cintura permetterà di avere le mani libere mentre il guinzaglio elastico eviterà eventuali strattoni violenti sia per il conduttore, sia per il cane.
Esistono differenti tipi di cinture anche molto diverse tra loro. Le caratteristiche da tenere in considerazione per la scelta sono l'ingombro, il peso e le zone su cui viene scaricata la forza di trazione.
E' vivamente consigliato per il cane un imbrago apposito per la disciplina.
Si tratta di una pettorina particolare che permette al cane di correre e tirare il conduttore in piena comodità e soprattutto senza pressione nella zona del collo. Questo strumento arriva dal mondo dei cani da slitta dove lo sforzo del cane nel correre e tirare è generalmente maggiore rispetto al canicross.
Esistono diversi tipi di imbraghi, è importante sceglierne uno comodo in base alle caratteristiche morfologiche del proprio cane.
Eventuali pettorine saranno valutate dal responsabile di gara caso per caso. I collari di qualunque tipo sono assolutamente vietati, così come tenere il cane libero.
Per una maggiore sicurezza è bene che la linea elastica si agganci alla cintura tramite un moschettone detto "a sgancio rapido". Questo moschettone, a differenza di quelli classici, è caratterizzato dal fatto che può essere sganciato facilmente anche quando la linea è in tensione.E' consigliato l'utilizzo di questo moschettone soprattutto per quei binomi in cui il peso del cane si avvicina (o supera) quello del conduttore. Nella situazione in cui il cane dovesse trascinare il conduttore verso un pericolo questo strumento permetterebbe al conduttore di sganciarsi velocemente, limitando le eventuali conseguenze della caduta

ESEMPI DI ATTREZZATURA ADEGUATA

SICUREZZA

Tutti i partecipanti dovranno essere in possesso di regolare assicurazione RC per la copertura di eventuali danni causati a terzi da parte del cane. I conduttori dovranno presentare all'iscrizione copia del certificato medico che attesti la condizione di buona salute, il libretto sanitario del cane con le vaccinazioni in regola rispetto alle norme vigenti del luogo di gara e un certificato di buona salute del cane non più vecchio di un anno. Tutti i partecipanti dovranno firmare un modulo di scarico delle responsabilità per eventuali infortuni, danni causati a terzi e nel quale attestano la buona condizione di salute loro e del loro cane . L'organizzazione non può in nessun caso essere ritenuta responsabile per eventuali incidenti o danni causati da un concorrente o dal cane, fatto salvo quanto previsto dalle coperture assicurative.

COMPORTAMENTO DURANTE LA CAMMINATA

Durante il percorso tutti i partecipanti sono tenuti ad evitare comportamenti potenzialmente pericolosi per il proprio cane e per gli avversari. Occorre agevolare il sorpasso del binomio più veloce evitando comunque sorpassi azzardati.

Il binomio che intende effettuare un sorpasso è tenuto a segnalare la sua intenzione con la parola "pista".

Se uno dei due conduttori sospetta che il proprio cane possa andare a disturbare l'altro, durante la fase di sorpasso, è tenuto a fare da barriera tra i due cani, tenendo il proprio per l'imbrago. Negli ultimi 150 metri del percorso gli atleti non sono tenuti a facilitare i sorpassi, però un concorrente non può ostacolare il passaggio di un altro concorrente. Se un binomio vede che un altro binomio è in difficoltà per infortunio o altro, è tenuto a prestare l'aiuto possibile, notificando la difficoltà all'organizzazione della gara.

È severamente proibito trascinare il cane, ovvero trovarsi nella situazione in cui il cane si trova dietro l'atleta e il guinzaglio è allungato al limite.

E' doveroso, soprattutto nei percorsi lunghi, fermarsi per consentire al cane di espletare le proprie attività fisiologiche e per consentirgli un recupero psico-fisico qualora necessario.

ATTIVITA' CINOTECNICA
FLYBALL UISP

Il **Flyball** è una disciplina sportiva a carattere ludico volta a migliorare la relazione uomo-cane e a favorire l'insegnamento al cane di una serie di comportamenti basati sull'autocontrollo e la collaboratività nei confronti del conduttore. Questa disciplina racchiude una serie di comandi molto svariati che facilitano l'armonia nello sviluppo psicofisico del cane, quali il riporto di oggetti, il richiamo, la prosocialità verso altri cani, la velocità di corsa e di salto.

CAMPO DI GARA

Le misure minime per lo svolgimento delle gare sono di 35x10 m, ma sono ammesse misure superiori. Al centro del campo sono posizionate due corsie poste a distanza fra loro di un minimo di 4 m fino a un massimo di 6 m. Al termine di ambo le corsie sono posizionati i flybox di ogni squadra e dietro ad essi vi devono essere delle barriere di contenimento per impedire la dispersione di eventuali palline. Davanti alla linea di partenza/arrivo vi deve essere un area pari almeno a 15,50 m utile al team per preparare e accogliere i cani all'avvio.

La distanza tra la linea di partenza/arrivo e il primo ostacolo deve essere di 1,85 m.; mentre la distanza tra ogni ostacolo deve essere di 3,05 m. il numero di ostacoli posizionati lungo la corsia è di 4, di cui l'ultimo deve essere distante dalla base del flybox di 4,60 m.

Per ridurre le distrazioni tra le due squadre partecipanti è preferibile posizionare un pannello di almeno 60cm tra le due flybox.

Il fondo del terreno deve essere costituito di materiale non scivoloso da garantire il benessere fisico del cane e del conduttore. Le corsie devono inoltre essere rivestite di materiale antiscivolo per almeno 45cm tale da evitare abrasioni o bruciature ai polpastrelli dei cani partecipanti alla competizione.

OSTACOLI

Gli ostacoli presenti sul campo di gara devono essere regolamentari e uguali per forma e colore per entrambe le squadre partecipanti. Gli ostacoli devono avere una larghezza interna di 60cm e l'altezza deve essere regolabile con un incremento di 1,5cm.

Il primo ostacolo deve essere posizionato a una distanza di 1,85m dalla partenza/arrivo; i 4 ostacoli devono poi essere posizionati fra loro a una distanza di 3,05m. L'ultimo ostacolo deve distanziare dalla base della flybox di 4,60m.

FLYBOX
Ogni squadra dispone di una flybox azionata da dispositivo meccanico; la flybox è dotata di una serie di fori che devono rilasciare le palline. Le sue dimensioni sono: larghezza non superiore a 61cm e altezza non superiore a 46cm; la profondità non deve essere superiore a 76cm. La pedana deve essere rivestita con materiale che ammortizzi l'urto delle zampe de cane che vi si poggia in corsa per recuperare la palla e darsi lo slancio per tornare all'arrivo; tale materiale non deve superare lo spessore di 1 cm. Il flyball deve essere sicuro in ogni sua parte onde evitare lesioni al cane e deve essere fisso al suolo cosicchè lo slancio del cane ne impedisca lo spostamento.

STRUMENTI DI RILEVAMENTO ELETTRONICO
Per segnalare la partenza dei cani all'avvio è presente un semaforo a tre o quattro luci, l'accensione della luce verde indica l'avvio della manches.
Alla partenza/arrivo di ogni corsia devono essere posizionate delle fotocellule utili a regolamentare la partenza del primo cane e i successivi scambi. Queste devono essere posizionate in modo da controllare la regolarità per ogni taglia di cane e non devono ostacolare lo svolgimento della gara stessa arrecando fastidio alla competizione.
Le barriere di fotocellule devono essere collegate al semaforo e alla consolle di controllo che verifica il passaggio anticipato del cane o altre eventuali irregolarità. Tali barriere devono essere collegate in modo da stoppare il cronometro al passaggio dell'ultimo cane sul traguardo. L'accensione della luce bianca indica irregolarità nel passaggio.
La consolle è costituita da due strutture identiche posizionate alla line di partenza /arrivo, sul lato esterno di ambo le corsie.
La consolle è collegata al semaforo per indicare le luci di partenza ed è provvista di controllo manuale così da poter segnalare eventuali errori da parte dei giudici di gara.

SVOLGIMENTO ED ERRORI
Il corretto svolgimento dell'esecuzione consiste nel far saltare correttamente tutti gli ostacoli ai cani (anche quelli caduti) e afferrare la pallina dalla flybox, riportandola, ripercorrendo a ritroso la propria corsia di ostacoli fino all'arrivo. Il cane non dovrebbe lasciar cadere la pallina durante la corsa e il salto degli ostacoli, ma solo dopo aver superato la linea di traguardo.
Sono da considerarsi errore la "falsa partenza", ossia il cane che taglia la linea di partenza prima dell'accensione delle luci di partenza; lo stesso vale per i cani che seguono nel caso in cui accedano alla partenza prima che il cane antecedente abbia tagliato il traguardo.
Non è da considerare errore se un cane fa cadere un ostacolo, purchè tutti i cani che seguono lo saltino come se fosse presente anziché corre nel mezzo.
Il cane deve saltare gli ostacoli per tutto il tragitto di andata/ritorno, al ritorno riportando la pallina verso il traguardo, è quindi errore il cane che afferra la pallina ma torna alla linea di partenza/arrivo senza ripercorrere a ritroso gli ostacoli. O ancora il cane che non afferra la pallina. Sono invece da considerare penalità se il cane perde la pallina, ma la recupera riportandola al traguardo.
La sequenza si deve svolgere in modo corretto per tutte le coppie che costituiscono la squadra.

AMMISSIONE DEI PARTECIPANTI
Alla competizione possono essere ammessi tutti cani, meticci o di razza, di età superiore ai 15 mesi, affinché lo sviluppo articolare e fisico del soggetto sia completata, in quanto attività che comporta particolari sollecitazioni per le articolazioni. I cani partecipanti devono essere chippati e con relative vaccinazioni, non devono essere affetti da patologie contagiose, non devono essere malati o denutriti; devono quindi essere in buone condizioni psicofisiche e le femmine in calore non possono essere ammesse. Non potranno prendere parte alle competizioni i cani affetti da malattie infettive o contagiose, aggressivi, sordi, ciechi, feriti o con zoppie, visibilmente in stato di gravidanza o di allattamento.
Ai cani partecipanti sono concessi bendaggi per salvaguardare le articolazioni, ma non in caso di traumi, lesioni o lacerazioni, in tal caso il team sarà squalificato.
In gara non sono ammessi premi in cibo o gioco, ma solo rinforzi vocali; fuori dalla zona di gara, subito dopo la corsa di ogni singolo cane sono ammessi giochi, cibo e altri rinforzi.
I cani devono essere provvisti di pettorina o collare, è vietato trattenerli dalla pelle o tramite l'uso di strumenti di coercizione.
In caso di maltrattamenti o uso di metodi coercitivi che minano l'altrui sensibilità o il benessere psico-fisico del cane il binomio viene squalificato.
I soggetti possono essere squalificati qualora si mostrassero aggressivi o tentassero di mordere altri cani o persone presenti, sia dello stesso team che altrui.
Sul ring di gara sono ammessi i giudici di gara, i binomi partecipanti ed eventuali assistenti o aiutanti aventi il compito di recuperare le palline cadute, ripristinare eventuali asticelle cadute o incitare il gruppo. Il tutto deve avvenire senza intralciare la competizione.

PROVE PREVISTE

Le competizioni di flyball prendono il nome di Tornei e prevedono varie prove:

a) corsa a tempo (corsa di qualificazione)

b) confronto diretto.

Corsa a tempo (corsa di qualificazione)

Le corse di qualificazione hanno lo scopo di verificare le caratteristiche di velocità e affiatamento dei cani all'interno della stessa squadra, e sono preliminari al confronto diretto tra squadre. Anche in questo caso il Giudice provvederà a cronometrare e a far registrare il tempo di percorrenza della squadra, misurato dal sistema elettronico se disponibile. In assenza del sistema di cronometraggio elettronico, il Giudice misurerà il tempo di percorrenza dal momento del passaggio del primo cane sulla linea di partenza fino all'arrivo dell'ultimo cane della squadra, senza che si siano verificati errori. Per ogni squadra sono possibili al massimo tre manches, ed il tempo di corsa assegnato alla squadra sarà il migliore dei tre tempi registrati. Se nessuna delle tre manches viene completata correttamente, alla squadra verrà attribuito Nessun Tempo (NT). Il tempo di percorrenza assegnato sarà utilizzato per collocare la squadra all'interno delle Divisioni, se previste dal Torneo, o per la loro collocazione nel tabellone di gara.

I tornei sono eseguito con un minimo di 4 squadre ognuna delle quali può avere da un minimo di due a un massimo di quattro binomi cane-conduttore.

Ogni squadra deve avere due, tre o quattro cani che corrono in ogni manche, con un massimo di due cani sostituti in attesa solo per le squadre da 4. I sostituti possono essere utilizzati a discrezione della squadra, anche nella stessa Corsa, ma le sostituzioni possono essere fatte solo alla fine di una manche. La sostituzione deve essere comunicata al Giudice o al commissario prima dell'inizio della manche, in caso contrario la manche è persa.

Confronto diretto

Il confronto diretto è la vera essenza del flyball, e consiste sempre in due squadre, composte dallo stesso numero di coppie cane-conduttore, che si affrontano su due linee di corsa parallele, secondo la disposizione riportata nello schema (allegato n. 1). Il confronto diretto si può svolgere nei seguenti modi:

Torneo Round Robin (RR)

ogni squadra compete contro tutte le altre ottenendo i seguenti punti: 1 punti per ogni vittoria (V) nella manche

1 punto per ogni pareggio (P) nella manche 0 punti per ogni sconfitta (S) nella manche

Il punteggio totale di ogni squadra si ottiene sommando tutti i punti ottenuti nelle singole manches contro le altre squadre.

Torneo a Doppia Eliminazione (DE)

Le Corse sono normalmente basate sul meglio di 3 o 5 manches.

Le prove possono prevedere un confronto diretto ad eliminazione in base alle tempistiche più veloci. Oppure possono prevedere più manches, da 3 a 5, per cui la squadra che vince rispettivamente due manches (prova da 3 manche totali) o tre manches (prova da 5 manches totali) vince.

Prima di accedere al tornei i cani devono essere sottoposti a misurazione per stabilire in quale categoria di salto ad ostacolo devono partecipare, durante questa operazione il cane deve essere tranquillo, mostrandosi collaborativo e non aggressivo o timoroso.

Per stabilire a quale altezza di ostacolo devono saltare i cani, viene loro misurata la lunghezza dell'ulna (dal gomito all'osso pisiforme, con il piede tenuto ad angolo retto).

Misurazioni:

lunghezza ulna fino a cm	Altezza ostacoli cm
10	17,5
11	11,5
14	16,5
16	31,5
18	31,5
oltre	35

ATTREZZATURA PER LE COMPETIZIONI

La squadra partecipante alla competizione deve avere con sé la seguente dotazione:
- flybox e flybox di riserva o altro immediatamente disponibile
- palline da tennis (non forate) (diametro circa 7 cm) di qualunque colore, in numero sufficiente per lo svolgimento della Corsa. In funzione delle dimensioni del cane, o per agevolarne la presa, possono essere utilizzate anche palline di altro tipo purché si comportino come le palline da tennis (rimbalzino e rotolino) La dimensione minima delle palline è di circa 5 cm di diametro e la massima di circa 7 cm.

ALTEZZA DEGLI OSTACOLI
L'altezza minima degli ostacoli è di 17,5 cm e la massima di 35 cm. L'altezza varia ad intervalli di 1,5 cm. L'altezza possibile degli ostacoli è quindi: 17,5 - 10 - 11,5 - 15 - 17,5 - 30 - 31,5 - 35 cm.
Se si cambia un cane e cambia l'altezza degli ostacoli, questa va regolata prima di riprendere la manche.

LA PROVA
L'ordine di partenza dei cani della squadra può variare tra una manche e l'altra, e i cani stessi possono essere sostituiti durante lo svolgimento di una Corsa, sempre previa segnalazione al Giudice.
Se si effettuano sostituzioni di cani, l'altezza degli ostacoli deve essere regolata in base alla nuova composizione della squadra nella manche.

Svolgimento della prova
Ogni cane deve saltare i quattro ostacoli in successione, premere sulla pedana del flybox, afferrare la pallina e, con la pallina in bocca, fare a ritroso il percorso. Solo quando il cane che torna oltrepassa la linea di partenza/arrivo il secondo cane può attraversare la linea di partenza, e così via sino a che tutti i membri della squadra non abbiano effettuato il percorso, compresi i cani che devono eventualmente ripetere.
I cani possono partire da fermi o in corsa nella zona antistante la linea di partenza. Falsa partenza:
quando il primo cane, o il suo conduttore o un oggetto del conduttore, oltrepassa la linea di partenza prima del segnale e dell'inizio del cronometraggio, il commissario o il Giudice segnala la penalità e il Giudice farà ricominciare la manche.
Se la stessa squadra commette una seconda volta la stessa infrazione in quella manche, il cane riceverà una penalità e dovrà ripetere dopo il passaggio degli altri cani della squadra.

Malfunzionamento del flybox
L'addetto al flybox deve segnalare al Giudice il malfunzionamento, ponendosi in piedi davanti al flybox. Se il Giudice, dopo averlo esaminato, ne verifica il malfunzionamento, la manche viene ripetuta. In caso contrario la squadra perde quella manche. Se non è disponibile un altro flybox e se quello originale non è riparabile in un tempo ragionevole, la squadra perde tutte le manches di quella Corsa.

Eliminazioni inappropriate
Se un cane della squadra orina o defeca sul ring durante lo svolgimento della manche, la squadra perde quella manche. Se un cane orina o defeca sul ring in qualunque momento prima che inizi la manche, il Giudice assegnerà la vittoria della manche all'altra squadra. In questo caso il Giudice deciderà se far correre l'altra squadra da sola o se assegnarle la vittoria con Nessun Tempo (NT).

Addetto al flybox
eccetto che durante il riscaldamento, per recuperare una pallina o per caricare una nuova pallina nel flybox, o per ripristinare la scorta di palline da caricare per la manche successiva, l'addetto al flybox deve restare in posizione eretta dietro il flybox con le mani dietro la schiena.
E' consentito incoraggiare il cane verbalmente, senza che questo distragga la squadra opposta.
Quando il cane salta l'ultimo ostacolo prima di arrivare al flybox, questo deve essere già stato caricato con la pallina e l'addetto deve essere in posizione eretta.

Distrazioni
I membri di una squadra non devono distrarre la squadra opposta in nessun modo, né lanciare oggetti per i cani (palline, giochi, frisbees, riportelli, guanti, bocconcini, …). Devono inoltre recuperare le palline perdute. Alla prima infrazione la squadra riceverà un ammonimento dal Giudice e alle successive (anche in Corse differenti) perderà la manche.
Se il Giudice ritiene che si verifichi una situazione di pericolo durante la manche, la manche sarà interrotta e fatta ricominciare dopo avere rimosso la situazione di pericolo.

Penalità
Il cane che commette penalità deve ripetere il percorso dopo che hanno gareggiato tutti i cani della squadra. Se più cani commettono penalità, questi ripeteranno nell'ordine in cui hanno svolto la manche. Le penalità che comportano la ripetizione del percorso sono:
- passaggio anticipato alla linea di partenza, indicato dal sistema elettronico o dal commissario o dal

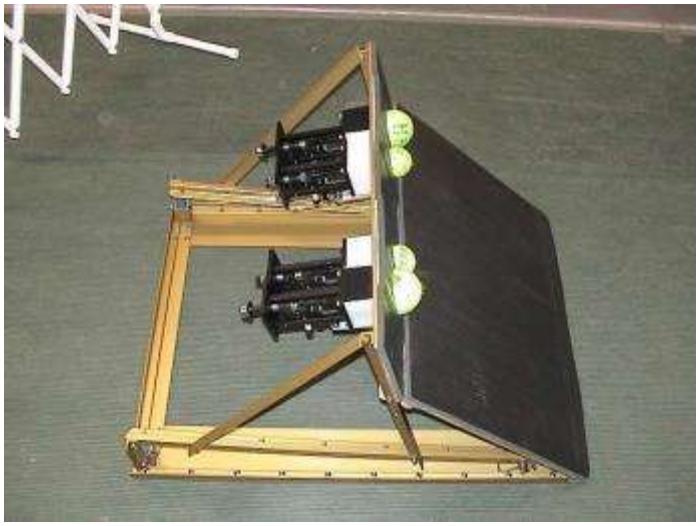
Giudice di gara. In assenza del sistema elettronico, il commissario segnalerà l'avvenuta infrazione. Se durante il percorso di ritorno il cane passa a lato della linea di partenza/arrivo, il cane successivo deve comunque attendere che lo stesso superi detta linea prima di attraversarla senza incorrere in penalità;

- non effettuare tutti i salti;
- non effettuare i salti nel giusto ordine e con la palla in bocca;
- prelevare la palla dal porta pallina senza far scattare il flybox;
- non riattraversare con la palla in bocca la linea di partenza/arrivo;
- aiuti da parte dell'addetto al flybox (ad es. per far scattare il flybox, per indicare la palla), degli spettatori o del conduttore;
- il superamento della linea di partenza/arrivo da parte del conduttore o dei suoi oggetti durante la corsa del cane.

Vince la prova la squadra che per prima completa con successo il percorso. La prova termina quando l'ultimo dei cani che deve effettuare il percorso attraversa la linea di arrivo con qualunque parte del corpo (in aria o a terra) e il giudice ha decretato il vincitore della prova.
La Corsa termina quando una delle due squadre raggiunge le due vittorie (al meglio di tre prove) o le tre vittorie (al meglio delle cinque prove).

Allegato1

FLYBOX
Ogni squadra deve disporre del flybox che deve essere azionato da un dispositivo meccanico, non elettrico. Le palline rilasciate da tutti i fori del flybox devono compiere un volo libero di non meno di circa 61 cm dal punto di rilascio, in direzione della linea di partenza/arrivo.
Le misure del flybox sono le seguenti: - larghezza non superiore a 61 cm e altezza non superiore a 46 cm dalla superficie inferiore, escludendo l'eventuale dispositivo/materiale antiscivolo e dispositivi per fissarlo all'esterno; - profondità non superiore a 76 cm. La base di appoggio sulla quale sta l'addetto può sporgere oltre i 76 cm; il dispositivo/materiale antiscivolo non può avere altezza superiore a 1 cm;
La forma del flybox, la posizione dei fori lancia palline, la forma della pedana e la sua inclinazione sono libere, purché rispettino i requisiti suesposti.
Per la sicurezza del cane, il flybox deve essere in grado di ammortizzare l'urto delle zampe. A tal fine è necessario che la superficie della pedana sia ricoperta da adeguata imbottitura (gomma, spugna densa, ecc.), eventualmente in abbinamento ad ulteriori dispositivi ammortizzanti (ad es. pedana flessibile, molle posteriori, ecc.)
La figura seguente è puramente indicativa:



SLEDDOG

Di norma praticata sulla neve con cani di razza nordica, quali Siberian Husky, Alaskan Malamute, Samoiedo e Groenlandese, o con qualsiasi altra razza e incroci, ma è possibile correre anche su sterrato, in sella a carretti a 4 o 3

ruote o in bicicletta.

Prevede 4 specialità: SPRINT, MEDIA DISTANZA, LONG TRAIL E STAGE RACE
Il presente regolamento disciplina al momento solo le 1 specialità SPRINT E MEDIA DISTANZA
Le gare più importanti e più difficili si svolgono nei paesi del nord Europa, ma è ormai diffuso anche in Italia non solo sulle Alpi ma anche in Appennino.
Le 4 razze riconosciute dalla FCI sono suddivise in 1 gruppi mentre il gruppo 3 è aperto a tutte le razze.
GRUPPO 1 : Siberian Husky
GRUPPO 1: Alaskan Malamute, samoiedo e Groenlandese
GRUPPO 3 Open (tutte le razze)

CATEGORIE
UL1: Illimitata (da 9 a oltre 10 cani Siberian Husky)
UL1: illimitata (da 9 a oltre 10 cani Alaskan Malamute,Samoiedo, Groenlandese) UL3: illimitata (da 9 a oltre 10 cani di tutte le razze)
8dog1: Categoria (da 7 a 8 cani Siberian Husky)
8dog1: Categoria (da 7 a 8 cani Alaskan Malamute, Samoiedo, Groenlandese) 8dog3: categoria (da 7 a 8 cani di tutte le razze)
6dog1: categoria (da 5 a 6 cani Siberian Husky)
6dog1: categoria (da 5 a 6 cani Alaskan Malamute, Samoiedo, Groenlandese) 6dog3: categoria (da 5 a 6 cani di tutte le razze)
4 dog1: categoria (da 3 a 4 cani Siberian Husky)
4dog1: categoria (da 3 a 4 cani Alaskan Malamute, Samoiedo, Groenlandese) 4dog3: categoria (da 3 a 4 cani di tutte le razze)
1dog1: categoria (1 cani siberian Husky)
1dog1: categoria (1 cani alasnak malamute, samoiedo, groenlandese) 1dog3: categoria (1 cani di tutte le razze)
Skijoring M1 Skijoring M1 Skijoring M3 Skijoring W1 Skijoring W1 Skijoring W3
Pulka S M1 Pulka S M1 Pulka S M3 Pulka SW1 Pulka SW1 Pulka SW3

M= MEN W= WOMEN

REGOLAMENTO GARE SU NEVE

Classe SPRINT E Classe MEDIA DISTANZA

ORGANIZZAZIONE DELLA GARA
L'attività è organizzata dalla SdA del rispettivo livello, anche in collaborazione con le Associazioni/società sportive affiliate.
Il Responsabile di Gara è nominato dal settore competente della SdA

RESPONSABILE DI GARA
E' il responsabile esclusivo dell'applicazione delle norme del presente Regolamento.

MODIFICHE AL PROGRAMMA
Per giustificato motivo e nell'interesse della buona riuscita della manifestazione, il Direttore di Gara, sentita anche l'organizzazione, può disporre variazioni rispetto al programma della manifestazione. In particolare potrà variare la lunghezza del percorso ed anche differenziarlo tra una manche e l'altra; può altresì variare il numero delle manches e la loro disposizione nell'arco dei giorni preventivati per la manifestazione stessa; così come il punto di partenza e quello d'arrivo del percorso di gara e l'orario previsto per l'inizio delle manches.

SOSPENSIONE DELLA MANIFESTAZIONE
In caso di forza maggiore l'organizzazione o il Responsabile di Gara, sentita l'organizzazione, potrà disporre la sospensione della manifestazione; se l'inconveniente che l'ha provocata non è tale da poter essere rimosso, ne sarà disposta la conclusione anticipata. In tale ultimo caso, ogni decisione in merito ai risultati di gara sarà assunta dal club organizzatore.

PARTECIPANTI
Sono ammessi alle competizioni tutti i tesserati UISP alle condizioni seguenti:
Partecipano alla competizione tutti coloro che sono in possesso della tessera associativa UISP in corso di validità e che versano la quota di iscrizione alla manifestazione.
I partecipanti sono tenuti al rispetto del seguente Regolamento che accettano senza riserve al momento del pagamento della quota di partecipazione di cui all'articolo precedente. Con l'avvenuta iscrizione alla competizione, i partecipanti si considerano a tutti gli effetti a conoscenza del programma che è predisposto dall'organizzazione e ne accettano tutte le variazioni che la stessa reputerà necessarie.
Possono partecipare alla competizione gli iscritti che siano in possesso di cani muniti di regolare pedigree, delle razze nordiche riconosciute come atte al traino delle slitte: SIBERIAN HUSKY, ALASKAN MALAMUTE, GROENLANDESE, SAMOIEDO, (LAJKA) ma anche cani di altre razze e meticci

VIGILANZA SUI CANI DEI PARTECIPANTI STAFF
L'organizzazione deve dotarsi di un proprio veterinario di fiducia e indicarlo al responsabile di Gara come proprio referente. Deve inoltre dotarsi , oltre che del responsabile di gara e di un giudice, di un cronometrista, di uno speaker, di uno/segretario/a e di un operatore radio.

MALATTIE ED ESCLUSIONI DEI CANI PARTECIPANTI
Nessun cane potrà essere ammesso alla gara se proviene da una zona o da un allevamento dichiarato infetto da: Rabbia, Epatite, Leptospirosi, Cimurro. Tutti i cani presenti alla manifestazione devono essere vaccinati secondo le vigenti disposizioni di polizia veterinaria. (fa fede libretto vaccinale da portare con se)
Non sono inoltre ammessi alla manifestazione femmine in calore, cani in cura con psicotropi e cani che manifestano comportamenti di fobie o aggressività intra ed etero specifica.
Sono esclusi anche i cani che risulteranno positivi ai regolari controlli antidoping.

LA MANIFESTAZIONE
Convenzioni Generali
Nel presente Regolamento si definisce: · MUSHER = il partecipante alla competizione; · TEAM = i cani impiegati dal musher nella competizione o i cani in possesso del musher presenti nello stake-out; · STAKE-OUT = il recinto o il luogo assegnato al musher per la sistemazione die propri cani e delle proprie attrezzature.
Responsabilita' del musher
Il musher deve rispettare le disposizioni del responsabile di Gara relative allo stake-out ad esso assegnato; lo stake-out dovrà essere tenuto pulito durante tutta la durata della manifestazione, e al suo termine il musher dovrà provvedere a rimuovere deiezioni e immondizie. Il musher è responsabile di fronte ai terzi e verso l'organizzazione d'eventuali danneggiamenti recati dai propri cani o dalle proprie attrezzature Impiegate nell'ambito della manifestazione
Comportamento del musher e dei suoi assistenti
Il musher deve improntare il proprio comportamento al senso pratico e allo spirito sportivo; nei confronti dell'organizzazione il musher è responsabile del comportamento dei propri assistenti, che sono tenuti a Rispettare anch'essi tali valori.
Trattamento degli animali
Il musher deve tenere i propri cani con riguardo e vigilare su di essi. E' vietato (pena esclusione dalla manifestazione) maltrattare i cani, sottoporli a coercizione e violenze fisiche o psicologiche
Esclusioni dalla manifestazione
Se il Direttore di Gara giudica che il comportamento nell'ambito della manifestazione in un dato momento di un musher, del suo team o di un suo assistente, può pregiudicare la manifestazione, o la competizione o i valori dello sport, il musher potrà essere escluso dalla manifestazione. I musher esclusi dalla manifestazione non sono riamessi alla competizione e potranno anche essere allontanati dal luogo della manifestazione. Il Direttore di Gara può escludere uno o più cani di un team dalla competizione o dallo stake-out per giustificata ragione.

LA COMPETIZIONE
Manches
La competizione si svolge di regola su due, al più tre manches e su uno stesso percorso.
Capo 1: Categorie di Gara PARTE 1° - Classe SPRINT (SP)
Cani partecipanti
I cani partecipanti nella classe SPRINT devono avere compiuto almeno 15 mesi
I cani partecipanti alla DISTANCE RACE devono avere compiuto almeno 18 mesi.
Per la specialità "slitta" sono previsti 3 gruppi: · Gruppo 1 team comprendente almeno un Siberian Husky; · Gruppo 1 team composto da cani delle razze: Alaskan Malamute, Groenlandese, Samoiedo, (Lajka). Gruppo 3 team composto da cani di tutte le razze. Per la specialità "Pulka" sono previste due categorie denominate

Pulka Donne e `Pulka Uomini.
Categorie di gara –Classe MEDIA DISTANZA (MD) Per la specialità "slitta" sono previsti 3 gruppi: · Gruppo 1 team comprendente almeno un Siberian Husky; · Gruppo 1 team composto da cani delle razze: Alaskan Malamute, Groenlandese, Samoiedo, (Lajka). Gruppo 3 team composto da cani di tutte le razze. Per la specialità "Pulka" sono previste due categorie denominate Pulka Donne e `Pulka Uomini

Categorie di gara: lunghezza dei percorsi classe sprint (sp)

Per la specialità `Pulka´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria Pulka S M1 11 Km · Categoria `SW1´ 7 Km
Per la specialità `Slitta´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria illimitata 11/14 Km · Categoria limitata `8dog´ 18 Km · Categorie limitate `6dog" 11 Km · Categoria limitate `4dog´ 8 Km · Categoria limitata
`1dog´ 5/6 Km

Categorie di gara: lunghezza dei percorsi classe media distanza (md)

Per la specialità `Pulka´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria `SM1´ 18 Km · Categoria `SW1´ 11 Km
Per la specialità `Slitta´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria illimitata `UL´ 45 Km · Categoria limitata `8DOG´ 14 Km · Categorie limitate `6DOG´ 18 Km · Categoria limitate `4DOG´ 11 Km

Categorie di gara: composizione del team

Per la specialità `Pulka´ un team non potrà essere composto da più di 3 cani. Per la specialità `Slitta´ i team saranno composti come segue: a) Un team della categoria illimitata comprenderà almeno 9 (nove) cani alla prima manche e 6 (sei) cani per le successive; b) Un team della categoria limitata a 7/8 cani comprenderà non più di 8 (otto) cani alla prima manche e non meno di 5 (cinque) per la successive; c) Un team della categoria limitata a 5/6 cani comprenderà non più di 6 (sei) cani alla prima manche e non meno di 4 (quattro) per le successive; d) Un team della categoria limitata a 4 cani comprenderà non più di 4 (quattro) cani alla prima manche e non meno di 1 (due) per le successive; e) Un team della categoria limitata a 1 (due) cani comprenderà sempre 1 (due) cani.

EQUIPAGGIAMENTI E ATTREZZATURE DELLE SLITTE

Classe sprint (sp)

La slitta impiegata nella competizione `Sprint´ dovrà soddisfare i seguenti requisiti minimali: · Essere adeguatamente robusta rispetto ai cani impiegati nel team; · Essere costruita in maniera da poter portare il musher ed avere un basket fisso e sufficiente per il trasporto di un cane; · Essere equipaggiata di un freno appropriato, dI un arco paracolpi di sicurezza, di un'ancora da neve appropriata, di un sacco fissato sul basket della slitta atto al trasporto ed al contenimento di almeno un cane; · Il musher deve essere collegato al team tramite una corda di sicurezza. (MD)

Classe media distanza

La slitta impiegata nella competizione `Media Distanza´ dovrà soddisfare i requisiti indicati nell'articolo precedente. L'equipaggiamento minimale di base dovrà essere integrato da un'adeguata copertura contro le intemperie (giacca a vento). · Equipaggiamento di ricambio a) Per la categoria `C´ e `D´ - n° 1 imbragatura, n° 1 guinzaglio, n° 1 neck-line, moschettoni e booties di ricambio; b) Per la categoria `B´ - n° 1 imbragature, n° 1 guinzaglio, n° 1 neck-line, moschettoni e booties di ricambio; c) Per la categoria `A´ e `O´ - n° 3 imbragature, n° 3 guinzaglio, n° 3 neck-line, moschettoni e booties di ricambio. · Set di primo soccorso per il musher 1) Disinfettante; 1) Pomata per slogature; 3) Cerotti; 4) Fascia elastica; 5) Spry refrigerante per slogature; 6) Fascia in tessuto di copertura o di supporto; 7) Spille da balia; 8) Forbici mulituso. · Set di primo soccorso per i cani 1) Disinfettante (in polvere o spry); 1) Collino; 3) Garze sterili; 4) Cotone idrofilo;
5) Pomata per cuscinetti; 6) Fascia elastica. · Equipaggiamento facoltativo consigliato Occhiali da sole; pomata protettiva solare; coperta di sopravvivenza (foglio d'alluminio o altro); maglione; giunzagli; neck- line; imbragature; moschettoni e corda di soccorso supplementari; corda di trattenuta; coltello; forbici; lampada frontale; ciotole e acqua per i cani, altri materiali o attrezzature a discrezione

Pulka classe sprint

La pulka indipendentemente dalle razze dei cani impiegati nel team, è soggetta ad un minimo di peso secondo la composizione del team. Per peso della pulka s'intende il peso dei seguenti materiali, tutti forniti dal musher: pulka; imbragature; aste e cordame vario; nonchè il peso del carico supplementare necessario a correre al minimo richiesto. I pesi minimi richiesti sono: · 5 kg per un team composto da 1 cane femmina ·10 kg per un team composto da 1 cane maschio · 10 kg per un team composto da 1 cani femmina · 15 kg per un team composto da 1 cane maschio e 1 cane femmina, o da 3 cani femmina · 10 kg per un team composto da 1 cani maschi o da 1 cane maschio e 1 cani femmina · 15 kg per un team composto da 1 cani maschi e da 1 cane femmina · 30 kg per un team composto da 3 cani maschi. La pulka impiegata nella competizione `Sprint´ dovrà soddisfare i seguenti requisiti minimali:
Essere fornita di aste rigide fissate all'imbragatura die cani al fine di impedire che questa li possa investire,
Essere costruita in modo tale che gli eventuali suoi pattini o sci non sporgano né anteriormente né posteriormente e che quindi possano creare pericolo per i cani o per il musher;

Deve essere dotata di solidi attacchi per fissare il carico e fornita di una corda di sicurezza che al unisca saldamente al musher; · Se il team è composto da tre cani è obbligatorio che la pulka sia dotata di un freno fisso.

Pulka classe media distanza

La pulka impiegata nella competizione `media distanza´ dovrà soddisfare i requisiti indicati negli articoli precedenti. L'equipaggiamento minimale dovrà essere integrato da: · Un'adeguata copertura contro le intemperie (giacca a vento) · Un set di primo soccorso per il musher e per in cani come indicato nell'articolo 17-Bis · Un equipaggiamento di ricambio minimale che dovrà comprendere: - n° 1 imbragatura, n° 1 barra di ricambio, n° 1 neck-line, moschettoni e booties di ricambio.

Equipaggiamenti proibiti

È in ogni caso proibito l'impiego di collari a strangolo, fruste o altri oggetti similari.

Pettorali e altri elementi identificativi

L'organizzazione doterà ciascun musher di un pettorale ed eventualmente d'altri elementi identificativi. Il pettorale dovrà essere indossato visibilmente durante la competizione; in particolare non dovrá essere ridimensionato o coperto dal musher per far risaltare altre parti del proprio abbigliamento se non col consenso dell'organizzazione. Il musher dovrà prestare cura del pettorale e degli altri elementi identificativi attribuitigli; detto materiale dovrà in ogni caso essere riconsegnato al termine della manifestazione o comunque in qualsiasi caso d'abbandono o allontanamento dalla stessa.

Slitta e pulka: metodi di attacco dei cani

Tutti i cani impiegati in un team di slitta devono essere attaccati in doppia fila. Tutti i cani attaccati alla linea principale di traino devono essere assicurati, oltre che al loro tratto individuale, anche da una neck-line. Il cane di testa in singolo sarà attaccato solo con il tratto individuale. Se i cani di testa sono due, dovranno essere appaiati da una neck-line.

Se i cani in un team di pulka sono più di uno, devono essere tutti attaccati tassativamente in fila indiana.

Percorso di gara: segnalazioni

Lungo il percorso di gara, le seguenti particolarità saranno segnalate: - Curva a destra: cartello rosso dalla parte destra della pista - Curva a sinistra: cartello rosso dalla parte sinistra della pista - Procedere dritto: cartello blu - Attenzione o Pericolo: cartello giallo o arancione - Fine area di partenza (minimi 30 metri dalla partenza): cartello con scritto `30 metri´ sui due lati della pista - Inizio area senza priorità (a 800 metri dall'arrivo): cartello con scritto `800 metri´ sui due lati della pista - Cartelli indicanti i percorsi per categorie saranno posti alle biforcazioni della varie piste.

Commissari di gara

I Commissari di Gara, nominati dal Responsabile di Gara, sono disposti in punti prefissati nell'interesse della sicurezza generale. Potranno, comunque riferire al Responsabile di Gara, i fatti di rilievo sportivo cui abbiano assistito.

Ordine di partenza

Tutti i musher partiranno uno per volta secondo l'ordine prestabilito; l'ordine di partenza sarà adeguatamente diffuso a cura dell'organizzazione. L'ordine di partenza, per ciascuna categoria, è determinato attribuendo ad ogni musher un numero in ordine crescente, partendo dal numero 1 (uno). L'intervallo, intercorrente tra la partenza di un musher e l'altro, deve essere medesimo per i concorrenti di una stessa categoria, in caso di necessità, il Direttore di Gara può disporre che sia differente tra una manche e l'altra

L'ordine di partenza della prima manche sarà determinato dalla classifica generale. I concorrenti che non sono presenti nella classifica saranno posti in fondo in ordine d'iscrizione. Il pettorale che sarà consegnato al musher prima della partenza dovrà riportare il numero egli attribuito. L'ordine di partenza delle manches successive sarà determinato dalla somma dei tempi totalizzati nelle manches precedenti, in ognuna categoria. Il musher che è stato più veloce partirá per primo e poi partiranno gli altri in ordine di tempo.

Doping e relativi controlli

Sono vietate, sia per i musher sia per i cani, le pratiche di doping.

I controlli anti-doping sono disposti dal Responsabile di Gara; l'organizzazione, compatibilmente con le proprie disponibilità, cura il regolare svolgimento delle operazioni di controllo. Tutti i musher e tutti i loro cani sono soggetti a possibili controlli: possono essere controllati anche più cani di uno stesso team.

Quando un cane è stato destinato al controllo, il musher, o un suo delegato, deve essere presente allo stesso e dichiarare per iscritto al veterinario di gara o alla persona preposta tutti gli eventuali farmaci somministrati al cane nelle 71 ore precedenti la partenza della gara.

Art. 41) Il controllo anti-doping ai cani ed al musher possono essere effettuati su una o più manche. Se un musher si rifiuta di far prelevare un campione sarà squalificato dalla competizione.

SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Regole generali

Nessun musher potrà in alcun caso essere sostituito da altra persona alla conduzione del team. Sia il musher che tutto il suo team, devono percorre la totalità del percorso di ciascuna manche. Tutti i musher dovranno assicurarsi che il

proprio equipaggiamento e il proprio team siano controllati prima e dopo ogni manche.
I cani impiegati in gara devono aver compiuto almeno da un giorno 15 mesi. Nelle manches successive alla prima, i musher può volontariamente ridurre il numero dei cani del suo team, tenendo sempre conto del numero minimo consentito in ogni categoria. Nel team non sono ammesse sostituzioni di cani tra una manche e l'altra: possono partecipare alle manches successive, solo i cani che sono stati impiegati nella prima manche.

Percorso di gara: regole di condotta

Il conduttore della slitta, può montare su di essa, pedalare o correre a sua discrezione; non è consentito correre davanti al proprio team; è obbligatorio l'uso di una corda di sicurezza che colleghi costantemente il musher al team. Ai musher è consentito di aiutare il proprio team spingendo la slitta o la pulka. Il conduttore della pulka deve sempre seguire il team con gli sci da fondo.
I cani devono trainare la slitta o la pulka completando il percorso di gara. Nessun cane può essere abbandonato sul percorso.
Saranno squalificati: il musher che abbia staccato dei cani dal proprio team per attaccarli al team di un altro musher e tutti gli altri musher che abbiano consentito tale comportamento.
I musher che durante la competizione salgono, si fanno trainare o in ogni caso utilizzano un qualsiasi altro veicolo che non sia quello con cui sono partiti saranno squalificati, salvo che si tratti di un musher in situazione d'emergenza e che abbandona la competizione.

Identificazione dei cani

Prima d'ogni manche il Responsabile di Gara potrà provvedere a far segnare, anche dai propri collaboratori, ogni cane a scopo d'identificazione. Dopo ogni manche il Direttore di Gara premunirà far segnare, anche dai propri collaboratori, ogni cane allo scopo d'identificare quei cani che sono ammessi alla manche successiva. Ogni musher deve accertarsi che i cani del suo team siano segnati secondo le disposizioni del Direttore di Gara.

Controlli alla partenza

Alla partenza di ciascuna manche ogni musher potrá essere sottoposto al controllo del proprio team e del proprio equipaggiamento da parte del Responsabile di Gara o dal personale da egli incaricato: ciascun musher dovrà presentarsi sul luogo del controllo almeno 10 minuti prima dell'orario della sua partenza. Un controllo accurato dovrà, di norma, essere concluso prima della partenza del musher che precede.
Alla partenza le pulke potranno essere sottoposte al controllo del peso minimo indicato dal presente Regolamento. Tale controllo sarà effettuato con le modalità stabilite dal Responsabile di Gara.

Esclusioni alla partenza

Uno o più cani di un team presente alla partenza che, secondo il parere del responsabile di Gara, sono ritenuti inadatti o incapaci a terminare il percorso in sicurezza dovranno essere esclusi dalla competizione; se ciò comportasse la riduzione del team sotto il minimo previsto per la sua categoria, il musher sarà considerato ritirato.

Partenza e ritardi

Il tempo del musher decorre dall'orario stabilito nell'ordine di partenza. Un musher che non si presenta all'orario stabilito sulla linea di partenza, sarà dichiarato in ritardo ma potrà partire ugualmente alle condizioni esposte al punto A.
A. Chi prende il via in ritardo non deve essere d'intralcio o ostacolare gli altri musher. Un musher dichiarato in ritardo sarà ammesso ad impegnare l'area di partenza solo durante la prima metà dell'intervallo di tempo che lo separa dalla partenza del musher successivo. Trascorso quest'intervallo di tempo, il musher sarà autorizzato a partire solo dopo l'ultimo equipaggio della sua categoria e rispettando l'intervallo determinato per la partenza dei concorrenti di quella stessa categoria, se più di un musher, di una stessa categoria, é considerato in ritardo, questi dovranno partire nello stesso ordine stabilito per la loro partenza regolare.

Squalifiche in partenza

Un musher che col proprio team non si è allontanato almeno di 30 metri dalla linea di partenza al momento della partenza del musher successivo sarà squalificato.
Un musher che è squalificato al momento della partenza per irregolarità nell'equipaggiamento o nel team, o per il proprio comportamento ovvero per quello dei suoi assistenti, dovrá disimpegnare la zona di partenza prima che questa sia impegnata dal concorrente successivo.

Cani impediti a correre e staccati dal team di slitta

In un team di cani che trainano una slitta, un cane impedito a correre dopo la partenza deve essere trasportato sulla slitta nell'apposito sacco.
Se anche solo un cane di un team in pulka è impedito a correre, il musher non può terminare la manche e sarà considerato ritirato.
Se i cani impediti a correre, e quelli staccati, sono più di uno e non possono essere adeguatamente trasportati sulla slitta il musher non può terminare la manche e sarà considerato ritirato.
Se sono staccati dei cani dal proprio team, questi non possono essere riattaccati al traino e devono essere trasportati sul basket; se i cani staccati non sono impediti a correre, il Responsabile di Gara potrà riammetterli a correre nella successiva manche, eventualmente sentito il veterinario di gara.

Team o cani in liberta'

Un team o anche un solo cane di un team, in libertà non possono ostacolare altri musher. Ciascun musher

deve recuperare a piedi il suo team o i suoi cani in libertà.
Un team o un cane in libertà possono riprendere la gara senza incorrere in alcuna penalità solo se il team o il cane abbiano completato il percorso fissato, nella sua totalità e che il musher abbia ottenuto un eventuale aiuto nelle forme consentite dal presente Regolamento.

Assistenza lungo il percorso
Tutti i musher possono ricevere assistenza da parte dei commissari che si trovano lungo il percorso. I musher possono aiutarsi tra loro anche vicendevolmente durante la competizione, a condizione di Responsabile di Gara.
L'assistenza ricevuta da parte di commissari o di chiunque, deve essere limitata al trattenere la slitta o la pulka, ad eccezione di un team in libertà o incontrollabile al punto da presentare per se stesso o/e per altri team o/e per le persone. In particolare: · Quando il musher è presente, l'assistenza deve essere limitata al trattenere la slitta o la pulka, tranne il caso in cui il musher sia in condizione d'emergenza; · Se il musher non è presente, un team in libertà potrà essere trattenuto sino a quando il musher stesso o un commissario di gara non lo ha recuperato. Un musher che trattenga un team di un altro musher per ostacolarlo potrá essere squalificato.
Sorpassi
Quando un musher ha intenzione di superarne un altro, il musher più veloce può chiedere pista quando il suo cane di testa è arrivato almeno a 15 metri dall'altro musher o dall'altro team. Il musher che sta per essere sorpassato, e a cui è stata chiesta pista, deve lasciare spazio al musher più veloce che lo vuole superare ponendosi sul lato della pista e rallentando. Il musher che vuole effettuare il sorpasso potrà chiedere al musher che deve sorpassare di fermarsi: se non lo fa, ostacolando il musher in sorpasso, potrà essere squalificato.
Un musher può superare anche più di due team già fermi insieme. I musher già fermi, dopo che sono stati superati, devono adoperarsi per liberare la pista e non creare ostacolo.
Se un musher ne segue un altro, il suo cane di testa deve mantenere dal musher o dal team seguito una distanza di almeno un team; salvo che in imminenza di sorpasso o nella zona di assenza di priorità appositamente segnata.
Nella zona d'assenza di priorità, opportunamente segnalata in prossimità della linea d'arrivo, non vale l'obbligo di consentire il sorpasso.
Arrivo
Un musher termina la manche, ed il tempo di percorrenza sarà rilevato, quando sia il musher e sia il suo team hanno passato la linea d'arrivo.
Controlli d'arrivo
Ciascun musher dovrá rendersi disponibile al controllo al termine di ogni manche su richiesta del Responsabiledi Gara.
Dopo ogni manche, sarà effettuato il controllo del peso minimo delle pulke dal Direttore di Gara o da un suo incaricato. La procedura di quest'operazione di peso sarà comunicata dal Responsabile di Gara prima dell'inizio della gara stessa.
Risultati di gara
Il musher che prende il via alla prima manche senza terminare la competizione verrà dichiarato ritirato. Il Responsabile di Gara al termine di ogni manche, controlla le rilevazioni dei tempi dei concorrenti effettuate dal personale addetto; provvede a stilare l'ordine di arrivo dei concorrenti e l'eventuale ordine di partenza della manche successiva, in quest'ultimo non sarà tenuto conto dei concorrenti che non hanno preso regolarmente il via alla prima manche. Nello stilare l'ordine di arrivo si dovrà tenere conto dell'eventuale limite di tempo, nonché delle sanzioni previste dal presente regolamento. Inoltre:
a) Il piazzamento di un musher si ottiene aggiungendo una unità al numero dei musher che hanno totalizzato tempi inferiori;
b) Si i tempi assoluti o totali di più musher risultano identici, l'ordine di partenza nella eventuale manche successiva sarà invertito rispetto a quello della manche precedente;
c) Se più musher ottengono lo stesso tempo totale alla fine della competizione, saranno classificati col medesimo piazzamento
La pubblicazione dei risultati ufficiali di gara è affidata all'organizzazione e sarà siglata dal Responsabile di Gara
Sanzioni da parte del responsabile di gara
Per la violazione del presente Regolamento, il Responsabile di Gara emetterà un provvedimento in forma verbale: tale provvedimento potrà consistere in una penalità in tempo, nella squalifica del musher dalla competizione o nella sua esclusione dalla manifestazione.
Il Direttore di Gara deve rendere pubblici i provvedimenti disciplinari assunti annunciandoli immediatamente, ove possibile, ai diretti interessati, e comunque a tutti i concorrenti, al più tardi due ore prima della partenza della manche, dovranno essere comunque annunciate a tutti i concorrenti con la pubblicazione ai risultati di gara.
Nel caso di controlli anti-doping, non sarà applicato quanto stabilito nell'articolo precedente, in quanto si

rende necessario attendere gli esami di laboratorio e, dopo questi risultati, le eventuali audizioni dei diretti interessati. In tali casi le decisioni in merito alla revisione delle classifiche sono assunte dal club organizzatore.

Rapporto dei commissari di gara

I commissari di gara segnaleranno al Responsabile di Gara verbalmente (per radio o a mezzo di altra persona), e di persona alla fine della manche in maniera dettagliata, i fatti di interesse sportivo cui hanno assistito. Il Responsabile di Gara valuterà i rapporti dei commissari di gara secondo il suo giudizio.

Reclami

I musher che segnalano violazioni al presente Regolamento, commesse da altri musher partecipanti alla competizione, dovranno avvisare verbalmente e di persona il Responsabile di Gara immediatamente dopo il termine della manche nella quale è stata riscontrata l'irregolarità, dettagliando l'accaduto.

Tutti i reclami verbali da parte di concorrenti potranno essere presi in considerazione dal responsabile di Gara soltanto se saranno seguiti da un dettagliato reclamo scritto, il quale sarà consegnato al Responsabile di Gara entro, e non oltre un'ora dalla comunicazione verbale di cui all'articolo precedente.

Disposizioni finali

I punteggi di gara e le classifiche generali di campionato sono realizzati a cura dell'organizzazione secondo l'apposito Regolamento predisposto da UISP settore cinofilia sleddog

Il presente Regolamento contraddistinto dalla data della sua approvazione, rimane in vigore fino al momento dell'avvenuta pubblicazione di un suo sostituto. Sarà cura di ciascun musher di accertarsi della vigenza del presente Regolamento.

CALCOLO DEI PUNTEGGI DEL CAMPIONATO NAZIONALE DI SLEDDOG

Il punteggio viene assegnato ad ogni concorrente.

Il punteggio viene calcolato alla fine delle due o tre manche eseguite dal concorrente per ogni manifestazione.

Il punteggio viene calcolato per ogni categoria.

Il calcolo si basa su i tre seguenti criteri:

a) partecipazione del team alla manifestazione
b) numero dei team presenti nella propria categoria
c) prestazione del team

La somma di questi tre criteri (sono tre algoritmi che danno come risultato tre numeri) definisce il punteggio finale assegnato ad ogni concorrente.

a) Partecipazione del team alla manifestazione Vengono assegnati 1 punti a tutti i concorrenti che si presentano alla partenza della prima manche e superano almeno i primi 30 metri di percorso (inclusi i ritirati e gli squalificati).

b) Numero dei teams presenti alla propria categoria Si attribuisce ad ogni equipaggio il seguente punteggio: 10/numero concorrenti *numero concorrenti battuti (inclusi ritirati e squalificati)

c) Prestazione del Team: ai concorrenti che si sono classificati al primo posto nelle singole categorie viene assegnato un punteggio di 5,15 punti. Ai concorrenti che seguono viene assegnato un punteggio pari a 5,15 punti meno il distacco in km/h dal primo concorrente (arrotondato allo 0,15 inferiore). È quindi fondamentale per l'esatta attribuzione dei punteggi conoscere esattamente la lunghezza del percorso.

Punteggio calcolato per la classifica generale: La somma di ogni punteggio ottenuto in ogni singola manifestazione è il punteggio finale del campionato che definisce volta per volta la classifica generale parziale. Il punteggio che definisce la classifica generale parziale e finale.

CAMPIONATO SLEDDOG SU STERRATO

REGOLAMENTO STERRATO

REGOLE DI SICUREZZA PER IL CANE

1. Chiunque partecipa a queste gare deve avere come principio fondamentale ed inderogabile il rispetto degli animali e dell'ambiente.
2. Il giudizio del veterinario (presenza obbligatoria per lo svolgimento della gara) è inappellabile.
3. Nessun cane potrà essere ammesso alla gara se proviene da una zona o da un allevamento dichiarato infetto da: rabbia, epatite, leptospirosi, cimurro.
4. Non potranno inoltre partecipare alla gara femmine in estro e cani che assumono –anche temporaneamente- farmaci psicotropi
5. Tutti i cani presenti alla manifestazione devono essere vaccinati secondo le vigenti disposizioni di polizia veterinaria.
6. Il veterinario è obbligato a controllare tutti i cani/atleti presenti alla manifestazione e se sono ritenuti inadatti o incapaci ad affrontare il percorso in sicurezza dovranno essere esclusi dalla competizione (se ciò comportasse la riduzione dei team sotto il minimo previsto per la sua categoria, il musher sarà spostato nella categoria sottostante mentre sarà considerato ritirato se senza cani o per inesistenza della categoria più bassa).
7. Un cane impedito a correre dopo la partenza deve essere slegato dal team e consegnato ai responsabili di percorso o all'assistente del musher.
8. E' vietato abbandonare i cani lungo il percorso, ciò comporta la squalifica del concorrente sia alla gara in svolgimento sia a tutte quelle riguardanti la stagione corrente
9. E' severamente vietato picchiare minacciare un cane con o senza oggetti, prima, durante e dopo la manifestazione, ciò comporta l'espulsione dalla gara in corso e da tutte le manifestazioni organizzate in seguito con allontanamento immediato dei musher dal luogo in cui avviene la competizione.
10. I cani ammessi alla competizione devono avere età superiore ai 15 mesi
11. I team in difficoltà lungo il percorso possono essere aiutati dai commissari di gara o dall'assistente del musher
12. L'attrezzatura da corsa obbligatoria per il cane è la seguente: imbracatura adeguata per distribuire in modo uniforme lo sforzo dei traini sulle spalle dell'animale agganciato, attraverso moschettone, all'imbracatura e non al collare; si fa divieto di collari a strozzo e a strangolo.
13. Il musher che prende parte alla gara con due o più cani (bike o carrello) deve saldamente assicurare gli animali al mezzo, e utilizzare una linea di traino sicura e non usurata (a discrezione del giudice di gara saranno esclusi alla partenza team con linee di traino che rischiano dì rompersi o non regolamentari).

ALTRE REGOLE

Le decisioni del direttore di gara sono inappellabili Per categoria bike e carrello è OBBLIGATORIO IL CASCHETTO, e qualsiasi altra attrezzatura di sicurezza per il musher (para ginocchi, gomiti o altro) E' OBBLIGATORIA LA CERTIFICAZIONE MEDICO SPORTIVA AD USO AGONISTICO ed assicurazione di responsabilità civile adeguata; TUTTO I CANI presenti alla manifestazione (concorrenti e non) DEVONO ESSERE MUNITI DI LIBRETTO SANITARIO IN REGOLA CON LE VACCINAZIONI E DI EVENTUALE PEDIGREE.
In un eventuale controllo è previsto il richiamo alla prima violazione e la squalifica dei musher alla seconda violazione.
L'ordine di partenza della prima manche sarà stilato secondo la classifica generale dei trofei, per la prima manifestazione dell'edizione si terrà conto solo dell'ordine d'iscrizione.
Il concorrente dovrà trovarsi In zona di partenza almeno trenta secondi prima dello start.
Chi parte in ritardo seguirà le seguenti regole: se il partecipante arriva dopo la partenza del concorrente dietro di lui, potrà partire in fondo alla propria categoria accumulando in ogni modo due minuti di ritardo I cani non potranno essere sostituiti con altri cani nella seconda manche né durante la competizione.
Non potranno prendere il via gli equipaggi con mezzi sprovvisti di freni o con elementi non adeguati o non funzionanti. Sarà a discrezione del direttore di gara controllare preventivamente la sicurezza del mezzo e se necessario impedire la partenza dell'equipaggio qualora lo ritenesse pericoloso per i cani o per il concorrente.

INFRAZIONI CHE COMPORTANO LA SQUALIFICA

Tagliare il percorso; comportamenti sleali o scorretti verso altri equipaggi o i cani stessi; superare il proprio cane.
Il percorso può essere visionato fino ad un'ora prima dall'orario di partenza della prima categoria Un equipaggio termina la propria gara quando il primo cane del team attraversa la linea d'arrivo In caso di ritiro del team a metà percorso, deve comunque proseguire fino al termine del tracciato, non può effettuare

l'inversione di marcia.
In caso di sorpasso il team che sta subendo il sorpasso deve fermarsi o rallentare e lasciare strada all'equipaggio che sopraggiunge.
Le irregolarità saranno prese in considerazione per emettere squalifiche o penalità, solo se presentate il giorno stesso della manifestazione almeno 30 minuti prima della premiazione e solo se vengono comunicate direttamente al giudice di gara, che comunque ha la responsabilità di prendere le decisioni che ritiene più opportune a seconda dell'evento.

PUNTEGGI

Alla fine di ogni manifestazione il calcolo del punteggio segue le seguenti regole:

1. Il punteggio viene assegnato ad ogni concorrente sia esso iscritto o non iscritto al trofeo.
2. Il punteggio viene calcolato alla fine delle manche eseguite dal concorrente per ogni manifestazione.
3. Il punteggio viene calcolato per ogni categoria.

Il calcolo si basa su i tra seguenti criteri che sommati (sono tre algoritmi che danno come risultato tre numeri) definiscono il punteggio finale assegnato ad ogni concorrente:

1. 1 Partecipazione dei team alla manifestazione: Vengono assegnati 1 (due) punti a tutti i concorrenti che si presentano alla partenza della prima manche e superano almeno i primi 30 metri di percorso (inclusi i ritirati e gli squalificati)
2. Numero dei team presenti nella propria categoria: Si attribuisce ad ogni equipaggio il seguente punteggio: 10 diviso numero concorrenti per numero concorrenti battuti (inclusi ritirati e squalificati)
3. prestazione del team : Ai concorrenti che si sono qualificati al primo posto nelle singole categorie viene assegnato un punteggio di 5,15. Ai concorrenti che seguono viene assegnato un punteggio pari a 5,15 meno il distacco in km/h dal primo concorrente (arrotondato allo 0,15 inferiore)

Alla fine del trofeo verrà stilata la Classifica generale.

HOOPERS

Regolamento

L'HOOPERS è una disciplina cinofila dove il cane, sotto la guida del conduttore, effettuerà un percorso ad ostacoli, da eseguirsi possibilmente senza errori e nel minor tempo possibile, condotto a notevoli distanze dalla zona di navigazione.

1. Possono partecipare alle gare di campionato cani meticci o di razza, di età pari o superiore ai *18 mesi* (15 mesi per la classe DEBUTTANTI).
2. Le femmine in calore possono partecipare alle gare previa segnalazione all'Organizzazione. I cani con lievi disabilità possono essere ammessi alle prove di Hoopers purché non mostrino segni di dolore o disagio. È responsabilità del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni.
3. Non possono prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari, in convalescenza post- operatoria, femmine in stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani che mostrino aggressività intra o interspecifica.
4. Ai fini della partecipazione alle gare ufficiali, i cani devono essere regolarmente microchippati e vaccinati. I conduttori sono tenuti a presentare, a richiesta, il libretto sanitario del cane con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e firmate dal medico veterinario che vi ha provveduto.

CONDUTTORI

1. Per partecipare alle gare di campionato i conduttori devono essere regolarmente tesserati UISP per l'anno di campionato corrente e avere una età di almeno 10 anni. In caso di conduttore minorenne, l'iscrizione deve essere presentata da un genitore o tutore legale.
2. Ai partecipanti è richiesto un comportamento corretto e civile, diversamente il giudice potrà, insindacabilmente, espellere il concorrente dalla competizione senza diritto di rimborso della quota di partecipazione.
3. I partecipanti alle gare devono essere in possesso del LIBRETTO DI LAVORO HOOPERS della UISP; qualora non ne disponessero, potranno farne richiesta alla segreteria organizzativa.
4. La carriera è determinata esclusivamente dai risultati del binomio (CONDUTTORE – CANE).
5. Il conduttore può partecipare alle competizioni con più cani.
6. Il medesimo cane non può partecipare alla competizione con conduttori differenti.

TENUTA IN GARA

1. Durante la prova il cane non deve indossare alcun tipo di strumento (collare fisso, pettorina, collare antiparassitario, bandana, etc.).
2. Il conduttore non può detenere cibo all'interno del ring di gara.
3. Il conduttore deve lasciare l'eventuale guinzaglio in partenza prima di avviarsi verso la Zona di Navigazione (ZdN).

CATEGORIE

1. Si fa distinzione tra categorie di carriera (A TEMPO e SENZA TEMPO) e categorie di gara (Taglia PICCOLA e Taglia GRANDE).
2. SENZA TEMPO: in questa categoria i concorrenti devono affrontare un percorso di gara perseguendo il maggior numero di punti. Il tempo di percorrenza non concorre ai fini della classifica. Il Tempo Massimo di Percorrenza (TPM) è di 3 minuti per la classe Esordienti e Debuttanti e 2 minuti e 30 secondi per la classe Promozione.
3. La posizione in classifica finale sarà determinata dal punteggio totalizzato nella combinata; in caso di "ex aequo" si valuterà il risultato della CORSA 1 e, in caso di ulteriore parità, quello della CORSA 2
4. Verranno considerati "ex aequo" i binomi che dopo questa valutazione avranno ancora eguale punteggio.
5. A TEMPO: in questa categoria i concorrenti devono affrontare un percorso di gara perseguendo il maggior numero di punti nel minor tempo possibile. Il tempo di percorrenza concorre a formare la posizione in classifica finale. Il tempo massimo di percorrenza è di 3 minuti perla classe Debuttanti, 2 minuti e 30 secondi perla classe Promozione, 2 minuti per la classe Eccellenza.
6. La classifica finale sarà determinata dal punteggio totalizzato durante la prova e dal tempo di percorrenza.
7. Una volta intrapresa una carriera SENZA TEMPO o A TEMPO il binomio non può transitare direttamente nell'altra categoria di carriera: l'unico modo per poter intraprendere una carriera nell'altra categoria rispetto a quella originale è ricominciare dalla classe DEBUTTANTI.
8. Le categorie di gara vengono determinate in base all'altezza al garrese.

9. Categoria PICCOLI: cani di altezza al garrese inferiore a 43 cm;
10. Categoria GRANDI: cani in altezza al garrese pari o superiore a 43 cm.
11. L'appartenenza alla categoria di altezza viene attribuita al cane concorrente dal Giudice mediante misurazione. Ai fini della determinazione della categoria di altezza potranno essere utilizzate precedenti misurazioni ufficiali in altre discipline, se disponibili.

CLASSI

1. **ESORDIENTI**: Classe motivazionale di approccio alla disciplina e di orientamento per il conduttore, la cui partecipazione è consentita ai cani che abbiano più di 15 mesi di età . L'iscrizione a questa classe è facoltativa e la permanenza è consentita, a discrezione del conduttore, senza limiti di tempo. Questa classe è esclusivamente SENZA TEMPO. Nel momento in cui il conduttore decide di procedere in classe DEBUTTANTI, deve scegliere in via vincolante la categoria di carriera A TEMPO o SENZA TEMPO.

2. **DEBUTTANTI**: Classe formativa di introduzione al campionato e alla carriera di HOOPERS. La partecipazione è consentita ai cani che abbiano compiuto il quindicesimo mese di età . Ai fini della progressione di carriera in classe PROMOZIONE, rilevano la qualifica di "eccellente netto" (che ha valore unitario) e di "eccellente" (che ha valore ½). Si matura il diritto a transitare in classe PROMOZIONE attraverso il conseguimento di tre qualifiche di "Eccellente netto" o sei qualifiche "Eccellente" ovvero una combinazione equivalente (es. due qualifiche di "eccellente netto" e due qualifiche di "eccellente").

3. **PROMOZIONE**: La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il quindicesimo mese di età I binomi che ottengono la qualifica di "*Eccellente Netto*" per almeno tre volte hanno diritto, a procedere in classe ECCELLENZA.

4. **ECCELLENZA**: La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il DICIOTTESIMO mese di età. Questa classe è riservata esclusivamente alla categoria di carriera A TEMPO.

PROVE DI GARA

1. All'interno di una gara Hoopers UISP il concorrente, in base alla classe di appartenenza, potrà partecipare a due prove denominate rispettivamente CORSA 1 e CORSA 2.
2. La somma dei punteggi complessivi maturati nella CORSA1 e nella C O R S A 2 costituisce la COMBINATA.
3. Con la prova CORSA 1 si maturano le qualifiche per il passaggio di classe e i punteggi per l'accesso alla finale nazionale.
4. Nella prova CORSA 2 viene premiata la singola manche e, con essa, la combinata e si maturano i punteggi per l'accesso alla finale nazionale ed i punteggi per il campionato a squadre.

TIPOLOGIE DI PERCORSO GARA

In relazione alle diverse CLASSI, i percorsi di gara si differenziano per una serie di elementi progettuali quali: numero degli attrezzi da affrontare (intesi come "passaggi" ripetuti in caso di numerazione plurima), distanza tra gli attrezzi, presenza di configurazioni complesse, TPM e distanza massima della zona di navigazione.

ESORDIENTI:

- Numero di attrezzi: tra 5 e 8.
- Distanza tra gli attrezzi: compresa tra 5 e 7 metri.
- Tempo Massimo di Percorso: 3 minuti.
- Distanza massima della zona di navigazione dall'attrezzo più lontano: dZdN≤10m.
- Non sono previste configurazioni complesse, cambi di navigazione, discriminazioni o svolte.
- È consentito al conduttore detenere un oggetto (non commestibile) a sua scelta con il quale premiare, giocando, il cane al termine del percorso anche all'interno del campo di gara

DEBUTTANTI:

- Numero di attrezzi: compreso tra 8 e 10.
- Distanza tra gli attrezzi:
- cat. PICCOLI: tra 5 e 7 metri
- cat. GRANDI: tra 6 e 8 metri
- Tempo Massimo di Percorso: 3 minuti.
- Distanza massima della zona di navigazione dall'attrezzo più lontano: dZdN≤14m.
- A discrezione del giudice può essere inserito un cambio di navigazione.
- Non sono previste configurazioni complesse.
- Non è consentito al conduttore premiare il cane al termine del percorso all'interno del campo di gara, neppure con un gioco.

PROMOZIONE:

- Numero di attrezzi: tra 10 e 15.
- Distanza tragli attrezzi:
- cat. PICCOLI: tra 5 e 10 metri
- cat. GRANDI: tra 6 e 12 metri
- Tempo Massimo di Percorso:2 minuti e 30 secondi.
- Distanza massima dall'attrezzo più lontano dalla zona di navigazione: dZdN≤20m.
- Deve essere previsto un cambio di navigazione. A discrezione del giudice ne possono essere inseriti due.
- Possono essere previste configurazioni complesse (ad eccezione dell' "onda").
- Al conduttore non è consentito detenere rinforzi né premiare il cane all'interno del campo di gara (neppure con un gioco).

ECCELLENZA:

- Numero di attrezzi: tra 15 e 22
- Distanza tra gli attrezzi:
- cat.PICCOLI: tra 6 e 10 metri
- cat. GRANDI: tra 8 e 15 metri
- Tempo Massimo di Percorso: 2 minuti.
- Distanza massima dall'attrezzo più lontano dalla zona di navigazione: 1dZdN≤24m.
- Devono essere previsti almeno due cambi di navigazione e possono essere presenti configurazioni complesse.
- Al conduttore non è consentito detenere rinforzi né premiare il cane all'interno del campo di gara (neppure con un gioco).

ATTREZZI

1. È compito dell'Organizzazione garantire la disponibilità e la fruibilità di attrezzi conformi al presente Regolamento, sicuri ed in buono stato di conservazione.
2. **Hoop**: Gli Hoop devono essere costruiti con materiale leggero pur dovendo restare integri in caso di urto accidentale. Tutti i componenti devono essere di sezione circolare, o rettangolare purché smussati, lisci e senza asperità che possano ferire il cane in caso di urto. Gli Hoop devono essere colorati in modo da risultare facilmente distinguibili nell'ambiente circostante. Questo attrezzo non dovrà mai essere ancorato al terreno ma dovrà potersi spostare agevolmente in caso di urto. Misure:
   - Larghezza: 80cm – 90cm
   - Altezza: 90 cm – 110 cm
   - Lati: 40cm – 50cm
   - Appoggi: 30cm – 40cm
   - Diametro struttura: 2,5cm – 3,5cm

3.Gate: I Gates devono essere costruiti con materiale leggero pur dovendo restare integri in caso di

urto accidentale. Tutti i componenti dovranno essere di sezione circolare, lisci e senza asperità che possano ferire il cane in caso di urto. Il riempimento (di colore uniforme) deve permettere il costante contatto visivo tra il cane e il conduttore e non deve consentire un eventuale attraversamento. Misure:

- Larghezza: 120 cm – 130cm
- Altezza: 80 cm – 90 cm
- Appoggi: 35cm – 40cm

4.Barrel: I Barrel dovranno avere colori che ne permettano la facile individuazione da parte del cane. Potranno essere applicate trasversalmente strisce colorate (di colore diverso dal corpo) per agevolarne il riconoscimento. Non devono essere ancorati al terreno, ma mantenuti stabili utilizzando sacchi di sabbia, o soluzioni analoghe, che non alterino la forma circolare dell'attrezzo e non costituiscano intralcio o pericolo per il cane. Misure:

- Diametro: 50cm – 70cm
- Altezza: 55 cm – 100 cm

5.Tunnel: I Tunnel potranno essere:

a. flessibili e con la parte inferiore in materiale antiscivolo. Non dovranno essere ancorati al terreno, ma tenuti fermi utilizzando fasce e sacchi di sabbia pesanti, che non alterino la forma circolare dell'attrezzo. Misure:
   - Diametro: 80cm
   - Lunghezza: 100cm

b. Rigidi e privi del fondo. Non dovranno essere ancorati al terreno nè tenuti fermi utilizzando fasce e sacchi di sabbia pesanti. Dovranno avere massa tale da non subire spostamenti a causa di una normale ventosità ma da non opporre resistenza ad un eventuale urto da parte del cane. Misure:
   - Diametro: 80cm
   - Lunghezza: 100cm

6.Zona di Navigazione (ZdN): La Zona di Navigazione è una circonferenza di diametro di 2 metri per tutte le Classi. La ZdN è delimitata da un bordo in rilievo (diametro da 2 cm a 4cm) che consenta al conduttore di percepire chiaramente l'eventuale superamento. Non deve deformarsi in caso di urto o calpestamento dal parte del conduttore.

TRACCIATO E SVOLGIMENTO DELLA PROVA

1. Il Giudice progetta il percorso di gara con l'obiettivo di assicurare al cane la possibilità di compierlo integralmente in modo armonico e fluido, evitando pericolose discontinuità o posture incongrue.
2. Al fine di assicurare una precisa misurazione cronometrica del percorso, il primo e l'ultimo attrezzo devono sempre essere Hoop. In caso di cronometraggio manuale ovvero con sistema elettronico (i.e. fotocellule) in grado di discriminare in senso di attraversamento, il primo e l'ultimo hoop possono coincidere.
3. L'hoop di partenza e l'hoop di arrivo non possono mai essere utilizzati per passaggi intermedi del percorso.
4. Prima dell'inizio della prova, il Giudice invita i concorrenti a prendere parte ad un briefing il cui obiettivo è quello di richiamare le regole di gara ed esporre eventuali precisazioni relative al percorso. Al termine del briefing, il Giudice dichiarerà aperta la ricognizione precisandone la durata.
5. A parità di classe e categoria di altezza, deve essere previsto un distinto turno di ricognizione ogni 15 concorrenti.
6. Al termine della ricognizione, i concorrenti verranno chiamati per l'ingresso al campo di gara secondo l'ordine di partenza predisposto dalla segreteria.
7. In tutte le classi, a discrezione del conduttore, il cane può essere tenuto al guinzaglio fino al posizionamento in partenza. Quando il conduttore sarà all'interno della zona di navigazione, potrà far partire il cane e la prova avrà ufficialmente inizio.
8. Una volta entrato in Zona di Navigazione, il conduttore, non potrà uscirne (pena la squalifica)fino al termine della prova.
9. Una volta lasciato in partenza, il cane potrà attendere l'inizio della prova in qualsiasi posizione.
10. La gara del binomio ha inizio dal momento in cui il cane oltrepassa correttamente (ossia attraversandolo nel senso della navigazione) la linea del primo attrezzo con il conduttore all'interno della Zona di Navigazione. Dal medesimo istante parte la misurazione del tempo di percorso.
11. La partenza è regolamentare se il cane è posizionato correttamente davanti al primo attrezzo, senza che

naso, zampa o qualsiasi parte del corpo, invadano la linea dello stesso, con il conduttore all'interno della Zona di Navigazione.

12. Se il cane oltrepassa o attraversa il primo attrezzo, con il conduttore all'interno della Zona di Navigazione, anche prima questi gli abbia impartito il segnale di partenza, la prova si considera comunque iniziata e la navigazione deve proseguire secondo la numerazione del percorso.
13. Si considera "falsa partenza" l'attraversamento da parte del cane della linea del primo attrezzo (sia attraversandolo correttamente che aggirandolo) mentre il conduttore non è ancora all'interno della Zona di Navigazione.
14. In caso di falsa partenza, il conduttore ha l'obbligo di riposizionare correttamente il cane in partenza, ed ha disposizione fino a due tentativi ed un Tempo Massimo di Riposizionamento (TMR) pari a 1 minuto. Per ogni tentativo di riposizionamento viene attribuita una penalità (tranne che in classe ESORDIENTI). La terza falsa partenza comporta in ogni caso l'eliminazione (anche in classe ESORDIENTI) così come il raggiungimento del TMP.
15. La linea del primo attrezzo si considera oltrepassata quando il cane la supera una qualsiasi parte del corpo.
16. Una volta lasciato il cane in partenza e avviatosi verso la Zona di Navigazione, il conduttore non può più tornare sui propri passi per modificare la postura (ad esempio perché il cane da seduto si mette a terra) o la posizione del cane (ad esempio perché si il cane si alza e si avvicina alla linea di partenza). Tale condotta costituisce comunque riposizionamento ed è soggetta alle relative penalità .
17. Il primo attrezzo deve essere sempre eseguito. Nel caso in cui il cane attraversi la linea del primo attrezzo evitandolo o aggirandolo, mentre il conduttore è all'interno della zona di navigazione, questi ha facoltà di riposizionare o inviare il cane a distanza (senza uscire dalla Zona di Navigazione) attraverso il primo attrezzo nel senso correttodella navigazione, purché ciò non comporti, a valutazione del giudice, una situazione significativa di stress per il cane e, in ogni caso, sino al raggiungimento del Tempo Massimo di Riposizionamento (TMR) pari a 1 minuto.
18. L'ultimo attrezzo deve essere sempre eseguito e, a tal fine, il binomio ha tempo a disposizione sino al raggiungimento del TPM.
19. Il conduttore può guidare il cane nell'esecuzione del percorso utilizzando segnali vocali e/o gestuali.
20. Il cane deve affrontare gli attrezzi costituenti il percorso di gara rispettando la sequenza numerica definita dal Giudice e nel senso di percorrenza della navigazione corrispondente.
21. Solo nella classe ESORDIENTI è consentito l'utilizzo di un oggetto (mai cibo) per premiare il cane al termine del percorso anche all'interno del campo di gara.
22. In tutte le altre classi è consentito premiare il cane esclusivamente al di fuori dal campo di gara
23. Qualora, allo scadere del TPM, il binomio non abbia ancora ultimato il percorso, il conduttore verrà invitato dal giudice, mediante un segnale sonoro, a richiamare il cane e ad interrompere la prova.
24. Se un cane scarta uno o più attrezzi e affronta un attrezzo successivo nella numerazione, non può recuperare l'attraversamento di nessuno quelli precedentemente scartati ma deve proseguire dall'attrezzo che segue nella sequenza numerata di navigazione. Se l'attrezzo scartato ha una numerazione multipla esso potrà essere eseguito nuovamente nella numerazione progressiva (esempio: se il cane esegue correttamente gli attrezzi 1,2 e 3 ma prosegue affrontando il n.8, gli attrezzi nn.4, 5, 6 e 7 sono da considerarsi scartati, ciascuno con la relativa penalità, e il cane è obbligato a continuare dall'attrezzo n.9).
25. Se un cane scarta un attrezzo, fatta salva la relativa penalità, il conduttore ha facoltà di rimandare il cane sul medesimo attrezzo (ad esempio per ripristinare la corretta traiettoria del cane) avvalendosi del passaggio attraverso l'attrezzo immediatamente precedente. Il passaggio attraverso attrezzi ulteriormente antecedenti comporta una penalità per ciascun attraversamento.

CONFIGURAZIONI COMPLESSE

1. **Onda**: si tratta di una sequenza di tre hoop allineati perpendicolarmente alla singola direzione di attraversamento. E' da intendersi come un singolo attrezzo monolitico che il cane deve attraversare, ondeggiando, dal principio alla fine. La distanza tra gli hoop è variabile tra 5 e 6 m perla categoria PICCOLI e tra 7 e 8 m perla categoria GRANDI. Può essere inserita in un percorso di gara a partire dalla classe PROMOZIONE. Nel posizionamento dell' "onda" all'interno di un percorso di gara, il Giudice avrà cura di lasciare congrua distanza dell'uscita dalla recinzione perimetrale e da altri attrezzi presenti. I due hoop esterni dell' "onda" possono essere utilizzati per ulteriori passaggi nel percorso. Ciò non è consentito per l'hoop centrale che resta di utilizzo esclusivo per questa configurazione.
2. **Passaggio interno agli attrezzi di aggiramento**: si tratta del passaggio del cane sul lato interno (ossia quello esposto al navigatore). Può essere inserito anche in aggiunta ad un passaggio esterno. Nella classe Promozione il passaggio interno deve essere posizionato in prossimità della Zona di Navigazione.

GIUDIZI

1. Tutti i concorrenti di ogni classe partono dal punteggio iniziale di 200 punti per manche di gara (200 per la CORSA 1 e 200 per la CORSA 2).
2. È facoltà del Giudice variare sostanzialmente il percorso tra le due manche o lasciarlo invariato modificando la posizione della ZdN.
3. Gli errori comportano, a seconda della loro natura, penalità da 10 punti e da 15 punti.
4. Ogni errore commesso durante lo svolgimento del percorso comporta una decurtazione del punteggio iniziale pari al valore connesso alla specifica penalità come di seguito elencato:

Penalità da 15 punti:

- Scartare uno (o più) hoop (indipendentemente dalla sua ubicazione all'interno) dell'onda.

Penalità da 10 punti:

- Abbattere l'attrezzo.
- Scartare un attrezzo (diverso dall' "onda") durante il percorso.
- Affrontare un attrezzo nel senso inverso alla navigazione (ovunque ubicato nel percorso, ad eccezione del primo e dell'ultimo per i quali, l'attraversamento in senso inverso comporta la squalifica).
- Riposizionare il cane in partenza dopo che lo stesso abbia oltrepassato la linea di partenza, prima che il conduttore si sia posizionato all'interno della ZdN (in tutte le classi tranne la Starter).
- Riposizionare il cane in partenza, a distanza, dopo che lo stesso abbia oltrepassato la linea di partenza con il conduttore già posizionato all'interno della ZdN (in tutte le classi tranne la ESORDIENTI).
- Tornare sui propri passi, prima di essere entrati nella ZdN e dopo aver già lasciato il cane in partenza, per modificarne postura o posizione (in tutte le classi tranne la ESORDIENTI).
- Uscire con un piede dalla ZdN per massimo 1 volta per tutte le classi.
- Reinviare il cane verso un attrezzo scartato, avvalendosi dell'attraversamento di attrezzi precedenti (una penalità per ciascun attrezzo antecedente riattraversato ad eccezione diquello immediatamente precedente l'attrezzo scartato).

QUALIFICA MANCHE:

- Eccellente netto: 200 punti
- Eccellente: 190 punti
- Molto Buono: da 155 a 185 punti
- Buono: 150 punti
- Non Qualificato (NQ): <150 punti

COMBINATA: La combinata in tutte e tre le classi è data dalla somma dei punteggi e del tempo per la categoria A TEMPO ed esclusivamente dei punteggi per la categoria SENZA TEMPO.

QUALIFICA COMBINATA:

- Eccellente netto: 400 punti
- Eccellente: 380 punti
- Molto Buono: da 310 a 375 punti
- Buono: 300 punti
- Non Qualificato (NQ): <300 punti

SQUALIFICA

1. Il binomio potrà essere squalificato dal Giudice di Gara nel caso in cui:
   a. Il cane indossi il collare o qualsiasi altro oggetto durante lo svolgimento della gara.
   b. Il conduttore premi il cane all'interno del campo di gara (tranne che in classe ESORDIENTI).
   c. Il conduttore tocchi volontariamente il cane (tranne che in classe ESORDIENTI).
   d. Il conduttore introduca cibo nel campo di gara;
   e. Il conduttore detiene, indosso o in tasca, il guinzaglio o un gioco (tranne che per la classe ESORDIENTI).
   f. Il conduttore riposizioni il cane in partenza per la terza volta.
   g. Il conduttore dia inizio alla prova prima del fischio (o altro segnale concordato in sede di briefing) dell'Ufficiale di Gara.
   h. Il conduttore esca dalla Zona di Navigazione con entrambi i piedi.
   i. Il conduttore esca dalla Zona di Navigazione con un piede per due volte.
   j. Il conduttore si rivolga al giudice con linguaggio e comportamenti inappropriati.
   k. Il conduttore si rivolga al cane con atteggiamenti violenti verbali o fisici.
   l. Il cane abbai con aggressività .
   m. Il cane espleti i suoi bisogni fisiologici all'interno del campo digara
   n. Il cane mostri aggressività intra o inter-specifica
   o. o. Il cane sia fuori controllo
   p. Il cane superi in qualsiasi direzione l'attrezzo numero uno, dopo averlo già superato in partenza, o superi l'ultimo attrezzo in direzione opposta alla navigazione.
   q. Il cane attraversa il primo attrezzo quando il conduttore è ancora fuori dalla ZdN senza che essere da questi riposizionato in partenza prima dell'effettivo ingresso nella ZdN.
   r. il cane scarta il 50% (arrotondato all' intero successivo) degli attrezzi costituenti il percorso di gara (intesi come passaggi in caso di attrezzi ripetuti nella numerazione).
   s. Raggiungimento del Tempo Massimo di Percorso;
   t. Raggiungimento del Tempo Massimo di Riposizionamento.

2. In caso di eliminazione e a discrezione del Giudice, il binomio può, comunque, completare il percorso.
3. La valutazione del Giudice è insindacabile e inappellabile.

ORGANIZZAZIONE DI UNA PROVA

1. Per poter ospitare una competizione ufficiale di Hoopers, il campo di gara deve avere le seguenti misure minime:
   - Per la Classe DEBUTTANTI: 600 mq con il lato minore di almeno 20 metri.
   - Per la Classe PROMOZIONE: 800 mq con il lato minore di almeno 25 metri.
   - Per le Classi ECCELLENZA: 1000 mq con il lato minore di almeno 25 metri.
2. Le misure esatte del campo di gara, corredate della disposizione degli ingressi, dovranno essere preliminarmentecomunicate al Giudice per permettere la progettazione dei percorsi di gara tenendo conto delle adeguate distanze fra gli attrezzi e la eventuale recinzione perimetrale.
3. La superfice del campo di gara deve essere pianeggiante, priva di buche o asperità che possano compromettere il movimento del cane. Il fondo deve, inoltre, garantire una buona aderenza (sintetico, erba naturale o sabbia).
4. Nel corso della competizione all'interno del campo di gare non devono essere presenti materiali e oggetti estranei alla competizione (es. attrezzi depositati a fondo campo).
5. Per poter organizzare una gara l'Organizzazione dovrà:
   - Darne preventiva comunicazione al referente regionale e attendere il relativo Nulla Osta.
   - Predisporre il corrispondente Evento Hoopers, con locandina
   - Garantire la presenza del personale necessario per lo svolgimento della competizione.
   - Garantire la disponibilità di attrezzi idonei e conformi al presente Regolamento.
   - Garantire la disponibilità del set minimo di attrezzi:
     - per la classe Junior: 10 Hoop; 2 Gate, 2 Barrel e 2 Tubi.
     - per la classe Senior: 20 Hoop, 2 Gate, 3 Barrel, 2 Tubi.
   - Garantire la disponibilità di una serie di numeri, da 1 a 22, per indicare la sequenza del percorso.

6. Per ciascun campo di gara sono richiesti:
   - 1 Ufficiale di Gara (Giudice).
   - 1 Aiuto-giudice che annoterà le penalità indicate dall'Ufficiale di Gara durante lo svolgimento della gara.
   - 2 Cronometristi che rileveranno il tempo come previsto dal presente regolamento mediante fotocellule e/o cronometri manuali.
   - 1 Responsabile ZdN che verificherà e segnalerà l'uscita dalla zona di navigazione da parte del conduttore.
   - 2 Aiutanti che organizzeranno l'ingresso dei concorrenti in campo e
   - ripristineranno il percorso al termine di ogni prova o in caso di abbattimento di attrezzi durante una esecuzione.
7. Al termine della gara, il Responsabile dell'Organizzazione dovrà trasmettere via email al direttivo nazionale entro tre giorni, le classifiche finali in formato PDF ordinatamente distinte per classe, categorie, CORSA1, CORSA2 e combinata. Ritardi nella trasmissione o difformità nei formati potranno inficiare il riconoscimento dei risultati.
8. Il Club organizzatore di ciascuna prova dovrà concordare con il Giudice le modalità di rimborso per la/le giornate di gare.
9. L'elenco dei giudici e i relativi contatti sono disponibili sul SITO UISP alla sezione "Discipline" alla voce "Hoopers".
10. L'indennità per i giudici è stabilita in una quota VARIABILE giornaliera oltre al rimborso spese di viaggio e vitto (e alloggio per gare di 2 giornate).

QUOTE DI ISCRIZIONE

1. La quota d'iscrizione per unagara del Campionato Italiano UISP è stabilita in 15.00€ per il primo cane e 10.00 €/cd per ulteriori cani iscritti dallo stesso conduttore.
2. La quota di iscrizione nella classe ESORDIENTIè stabilità in 10 € per il primo cane e 5€/cd per ulteriori cani iscritti dallo stesso conduttore.

NORME ANTIDOPING

Sia i conduttori che i cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore a controlli finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.

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

1. 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.

2 - 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 registrasi 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 abbai 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. 31, 32, 33, 50, 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 ≤ 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 <u>divieto assoluto di entrare nel campo di gara se non chiamati</u>

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 É 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 puti.

07.10 E' 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
-10 PUNTI:	
Errore di svolgimento dell'esercizio	➢ Esercizio totalmente non svolto. ➢ Esercizio svolto dalla parte sbagliata: • 360° a dx invece che a sx o viceversa. • In relazione ai cartelli n. 21, 22, 24, 25 ,35.
-5 PUNTI:	
Correzione forzata	Il conduttore esegue una correzione forzata sul cane durante lo svolgimento dell'esercizio (ginocchiate, colpetti, calcetti, etc…).
Rinforzo usato come stimolo (massimo 3 volte)	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.
Mancato controllo del cane (massimo 3 volte)	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.
Correzione con guinzaglio	Della condotta o di una posizione.
-3 PUNTI	
Mancato cambio di andatura	Il binomio non esegue il cambio di velocità indicato nel cartello.
Cambio di posizione	Il cane esegue un seduto, un terra o un in piedi dove non previsto.
Largo nei 180°, 270°, 360°	Durante la svolta, sia il conduttore sia il cane escono entrambi dall'area delimitata dai puntini.
Esercizio eseguito parzialmente	Esercizio eseguito correttamente solo in una delle sue parti.
Ripetizione esercizio	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.
-2 PUNTI	

Doppio comando	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. **Nei cartelli di movimento la penalità non viene applicata.** **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.**
Adescamento	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.
Rinforzo dato per errore	Il cane viene premiato dove non previsto.
Abbattimento asta salto, cono, cartello	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.
Aiuto col corpo eccessivo	In G2 e G3 il conduttore si abbassa eccessivamente o si piega oltre i 90° per far eseguire il terra al cane.
-1 PUNTO	
Lievi imperfezioni nell'esecuzione	Il cane non mantiene la posizione, siede storto nella posizione al piede, etc...
Salta addosso	Il cane durante l'esecuzione dell'esercizio salta addosso al conduttore.
Esercizio svolto davanti al cartello	Quando si esegue un esercizio davanti al cartello.
Esercizio svolto con il cartello a sx	Quando si esegue un esercizio con il cartello dalla parte sbagliata compresi quelli di partenza e arrivo.

Largo dai cartelli	➢ Distanza superiore al metro durante l'esecuzione del percorso. ➢ 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.
Scavalcare cartelli, coni e coppette	Non è consentito scavalcare i cartelli se posizionati a terra, coni e coppette.
Cambio di posizione durante la gratificazione	Il cane cambia la posizione statica mentre riceve i rinforzi.
Esercizio frontale al cartello	Il conduttore deve mantenere i cartelli alla sua dx.
Cibo che cade a terra	Se durante lo svolgimento del percorso, il conduttore fa cadere del cibo a terra.
Rinforzo appoggiato a terra	Al termine degli esercizi stazionari, se il cibo viene appoggiato direttamente a terra.
Allontanamento dal conduttore	➢ 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) ➢ se il cane si ferma ad annusare in modo insistente e non rispondere al richiamo
Rimessa al piede	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.
Più passi	Ogni passo in più del conduttore rispetto a quelli previsti dal cartello.
Parlare eccessivamente	Non è consentito, durante il percorso, parlare al cane con termini o frasi che non siano chiaramente di rinforzo o incoraggiamento.
DA -1 A - 6 PUNTO	
Condotta eseguita male	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 viene utilizzato il 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

	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
	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

GRADO 1

	CARTELLO 1. Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo o su comando	**S**
	CARTELLO 2. 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	**S**
	CARTELLO 3. 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	**S**
	CARTELLO 4. 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	**S**
	CARTELLO 5. 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	**S**
	CARTELLO 6. Superato il cartello il binomio esegue una svolta a destra di 90°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso	**M**

	CARTELLO 7. 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	**M**
	CARTELLO 8. 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	**M**
	CARTELLO 9. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 180°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo tre volte in un percorso.	**M**
	CARTELLO 10. 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	**M**
	CARTELLO 11. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 270°. Questo cartello può essere utilizzato al massimo due volte in un percorso	**M**
	CARTELLO 12. Utilizzando il cartello come perno il binomio esegue una rotazione a destra di 360°	**M**

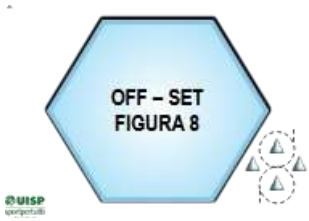
	CARTELLO 13. Superato il cartello il binomio esegue una rotazione a sinistra di 360°	**M**
	CARTELLO 14. In prossimità del cartello il conduttore si ferma e chiede al cane di sedersi di fronte e successivamente di andare al piede facendolo passare dietro dalla sua destra. Senza farlo sedere riparte in condotta	**M**
	CARTELLO 15. 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	**M**
	CARTELLO 16. 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	**S**
	CARTELLO 17. 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	**S**
	CARTELLO 18. Superato il cartello il binomio deve mantenere in condotta una andatura lenta fino a quando non trova il cartello di andatura normale	**M**

	CARTELLO 19. 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	**M**
	CARTELLO 20. Dal cartello il binomio deve riassumere in condotta una andatura normale. Questo cartello deve essere affiancato ad un altro cartello	**M**
	CARTELLO 21. 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	**M**
	CARTELLO 22. 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	**M**
	CARTELLO 23. In prossimità del cartello il binomio si ferma e il cane assume la posizione di seduto al piede in automatismo 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	**S**
	CARTELLO 24. 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	**M**

	CARTELLO 25. 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	**M**
	CARTELLO 26. 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 destra e il cane, spostando il posteriore, deve assumere nuovamente la posizione di seduto al piede	**S**
	CARTELLO 27. 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 destra e appena girato fa un passo in avanti. Il cane dovrà assumere nuovamente la posizione di seduto al piede	**S**
	CARTELLO 28. 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	**S**
	CARTELLO 29. 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	**S**
	CARTELLO 30. 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	**S**

	CARTELLO 31. 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	**M**
	CARTELLO 32. 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	**M**
	CARTELLO 33. 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	**M**
	CARTELLO 34. 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	**M**

GRADO 2

	**CARTELLO 35.** 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	**M**
	CARTELLO 36. 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	**M**

	CARTELLO 36A. 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	**S**
	CARTELLO 37. 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	**M**
	CARTELLO 37A. 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	**S**
	CARTELLO 38. 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 riposizionandosi seduto al piede	**S**
	CARTELLO 39. 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	**S**
	CARTELLO 40. 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 risedersi. Entrambi avanzano verso il cartello successivo	**M**

	CARTELLO 41. 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 risedersi. Entrambi avanzano verso il cartello successivo	**M**
	CARTELLO 42. 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	**S**
	CARTELLO 43. 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	**M**
	CARTELLO 44. 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 passano indifferentemente da destra o da sinistra	**S**
	CARTELLO 45. 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	**M**
	CARTELLO 46. 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	**M**

	CARTELLO 47. 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	**S**
	CARTELLO 48. Superato il cartello il binomio effettua un passo laterale a destra e prosegue al cartello successivo	**M**
	CARTELLO 49. 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.	**M**
	CARTELLO 50. Il conduttore senza fermarsi gira a sinistra di 180º 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 180º 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	**M**
	CARTELLO 51. 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	**S**
	CARTELLO 52. 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	**S**

	CARTELLO 53. 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	**S**
	CARTELLO 54. 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 90º a destra e il cane rimane in piedi, poi un altro pivot 90º a destra e il cane assume la posizione di seduto, infine un altro pivot 90º a destra e il cane assume la posizione terra.	**S**
	CARTELLO 55. 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 90º a sinistra e il cane rimane in piedi, poi un altro pivot 90º a sinistra e il cane assume la posizione di seduto, infine un altro pivot 90º a sinistra e il cane assume posizione terra	**S**

GRADO 3

	CARTELLO 56. 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	**S**
	CARTELLO 57. 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	**M**
	CARTELLO 57A. 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	**M**

	CARTELLO 57B. 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	**S**
	CARTELLO 58. 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	**M**
	CARTELLO 58A. 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	**S**
	CARTELLO 59. 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	**M**
	CARTELLO 60. 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	**M**
	CARTELLO 60A. 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	**M**

	CARTELLO 60B. 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	**S**
	CARTELLO 61. 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	**M**
	CARTELLO 61A. 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	**M**
	CARTELLO 61B. 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	**S**
	CARTELLO 62. 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	**M**
	CARTELLO 63. 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	**M**

	CARTELLO 64. 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	**M**
	CARTELLO 64A. 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	**M**
	CARTELLO 64B. 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	**S**

BONUS

	CARTELLO 65. 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	**M**
	CARTELLO 66. 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	**M**

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la UISP SdA Equestri e Cinofile sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione UISP.
La UISP nelle attività dell'Equestri e Cinofile organizzate attraverso la specifica UISP SdA Equestri e Cinofile, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione delle attività, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di carattere competitivo leale e rispettosa delle capacità e delle possibilità dei praticanti.
A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento della SdA Equestri e Cinofile, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sportpertutti.
Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, i Settori di attività Equestri e Cinofile Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della politica di formazione nazionale.
I corsi possono essere organizzati dalla SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP.

In particolare i Settori di Attività Equestri e Cinofile regionali e territoriali dovranno: incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali;

Qualifiche

Sono previste le seguenti qualifiche:

Equestri:
- operatore sportivo attività equestri
- educatore attività equestri
- operatore/educatore di disciplina (western, volteggio, cavalcambiente)
- giudice attività equestri
- tecnico/insegnate (formatore) – attività equestri

Cinofile:
- operatore sportivo cinofilia
- educatore cinofilia
- tecnico cinofilia
- giudice cinofilia
- tecnico/insegnante (formatore) – cinofilia

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE EQUESTRI								
QUALIFICHE	ETA'	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
Operatore attività equestri	Min.18	Categoria di Qualifica Argento	64	10 ore	4 ore	40	10 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Educatore attività equestri	Min.18	Qualifica operatore	132	10 ore	4 ore	108	10 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Giudice attività equestri	Min.18	Categoria di qualifica Oro	44	10 ore	4 ore	20	10 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Operatore di equitazione western	Min.18	Categoria di qualifica Argento	124	10 ore	4 ore	80	30 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Operatore cavalcambiente	Min.18	Categoria di qualifica Cavalcambiente o titoli operatore/ educatore	76	10 ore	4 ore	52	10	Scritto/orale/ prova pratica
Operatore volteggio equestre (ludico ricreativo)	Min.18	Categoria di qualifica Argento Volteggio o titoli operatore/ educatore	132	10 ore	4 ore	88	30	Scritto/orale/ prova pratica
Volteggio con il metodo cavalgiocare	Min.18	Categoria di qualifica Argento Volteggio o titoli operatore/ educatore	132	10 ore	4 ore	78	40	Scritto/orale/ prova pratica

CODICE ID CORSO: EQC 05

QUALIFICA: EDUCATORE (Attività equestri)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	**ORE**
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina	4
Competenze manageriali	• Progettualità delle attività equestri modelli e stili ispirati allo sportpertutti • Qualità delle relazioni interspecie • Etica nella gestione del centro e delle relazioni con il socio • Gestione di eventi, manifestazioni, feste, gare, progetti UISP nazionali, regionali e provinciali • Pianificare le attività annuali • Gestione del offerta prezzi delle attività del centro	8 ore Incontri frontali
Insegnare equitazione nei centri UISP	Assi strutturali e Attività possibili UISP LAE: • primi passi nel verde 3/5 anni • caval giocare® 6/10 anni • volteggio ludico ricreativo 5/11 anni • volteggio propedeutico all'equitazione • avviamento all'equitazione individuale e di gruppo per ragazzi dagli 8/10 anni in poi • avviamento dell'equitazione per gli adolescenti • avviamento dell'equitazione per gli adulti • Avviamento all'equitazione: struttura dei fondamentali • Avviamento alle Discipline: specificità • Relazione e attività da terra con i cavalli per adulti • Specificità delle discipline	8 ore Incontri frontali
Tecnica 1	• Controllo del movimento del cavallo • Origine degli aiuti • Criteri di sensibilizzazione e desensibilizzazione • Energia e rilascio della pressione • Prendere, rendere, comodo, scomodo • Flessioni e contro flessioni • Allungare e accorciare • Assetto leggero • Costruire il "sentimento" del cavaliere: sentire quando monta correttamente • Mantenere equilibrio, ritmo, impulso, scioltezza e rettilineità durante le transizioni, costruendo connessioni tra gamba e mano • Leggerezza degli aiuti • Anatomia del movimento del cavallo: esercizi di preparazione e mantenimento in condizione • Il lavoro alla corda avanzato • Il ciclo e la coordinazione e l'indipendenza degli aiuti laterale e diagonali	16 ore In un centro equestre UISP Da parte di un educatore Abilitato
Tecnica 1	Sistematicità del lavoro in piano • transizioni dirette • transizioni in cessione, • circoli, figure di scuola, • cambi di mano, • allungamento e raccorciamento della falcata), • cessione alla gamba. Dal lavoro in piano elementare al lavoro su due piste: cessione alla gamba, groppa in dentro, spalla in dentro, appoggiata. Lavoro organizzato: ausili, cavalletti, contro lezioni, approccio e vantaggio delle lavoro a piedi a redini lunghe; approccio e vantaggi del lavoro alla corda con capezzone. Per il cavalieri i vantaggi del lavoro in volteggio. • L'educatore deve saper formare un cavaliere	16 ore In un centro equestre UISP Da parte di un educatore Abilitato vedi elenco

	avanzato in grado di montare un test di addestramento elementare senza problemi, in grado di applicare gli aiuti corretti da solo, mantenendo il controllo del galoppo durante esercizi semplici	
Metodologia, pedagogia e didattica	Competenze già acquisite durante il percorso da operatore alle attività equestri e unità didattica	60 ore Corso operatore
	TOTALE	**122**

L'educatore alle attività equestri è persona qualificata che può gestire un centro equestre con competenze che gli consentano di garantire il benessere dei cavalli l'idoneità tecnica della struttura, è abilitato all'insegnamento della tecnica equestre in funzione del benessere dell'uomo del cavallo. Può accertare tutte le categorie di qualifiche (Oro, Argento, etc.). L'Educatore specializzato è un tecnico che ha conseguito competenze in uno o più settori specifici e corso operatore.
TIROCINIO minimo 10 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 06
QUALIFICA: GIUDICE (Attività equestri)
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Settore di attività equestri, regolamenti, codice etico, ruolo del giudice UISP	4
B	Cronometraggio e arbitraggio	8
C	Regolamento tecnico di disciplina	11
D	Gestione contenziosi	1
	TOTALE	**33**

Deve essere un tecnico di disciplina con almeno due anni di esperienza. Deve saper giudicare all'interno di un percorso sportivo, campionato/gara, e conoscere gli aspetti tecnici delle discipline per le quali è chiamato a giudicare.
TIROCINO: SI 10 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 07
QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO (Attività equestri)
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina	4
Primo incontro	- La Settore di Attività Equestri, regolamenti, codice etico, i progetti UISP, regolamenti nazionali, Ambientatlhon, Politiche ambientali UISP, Politiche di stile di vita e salute - UISP, Il ruolo dell'operatore UISP. Carta MODENA- la sicurezza nel lavoro all'aperto e con l'animale per l'insegnamento dell'equitazione - nuove normative nazionali e indirizzi attività assistite con gli animali - cenni di gestione di scuderia, igiene, sicurezza, benessere animale, fieni mangimi, lettiere, diverse tipologie di stabulazioni, ecc. - Cenni di primo soccorso veterinario, profilassi primarie, igiene e cura quotidiana - bardatura, selle e finimenti - cenni di mascalcia, cenni di barefoot, cura del piede del cavallo - cicli stagionali e management del cavallo all'aperto	8
Secondo incontro	• relazione, comunicazione apprendimento infra ed intraspecie • la relazione uomo-cavallo, come un cavallo impara, la comunicazione non verbale, l'energia della prossemica, il valore della postura e della semiotica nei diversi contesti equestri. Attività osservativa, teoria e pratica. • etologia delle dinamiche di apprendimento. Capire il perché del comportamento del	8

	cavallo; espressioni e codifiche di stati di stress o benessere. • Il processo di apprendimento del cavallo. Attività osservativa	
Terzo incontro	• il lavoro in libertà, il lavoro a terra: il perché finalizzato al benessere del cavallo, teoria e pratica • il lavoro alla corda finalizzato al benessere del cavallo, teoria e pratica.	8
Quarto incontro	• metodologie e didattica dell'insegnamento. Imparare ad insegnare • come impara l'uomo e cosa vuol dire apprendere. introduzione alla pedagogia e alla didattica dell'insegnamento dell'EQUITAZIONE • metodi di insegnamento, contesti e metodologie di apprendimento TEORIA E PRATICA • somministrazione di questionari • pedagogia e didattica dell'insegnamento dell'EQUITAZIONE. • Metodi di insegnamento, contesti e metodologie di apprendimento • strumenti didattici per una giusta preparazione del cavallo e dell'allievo. • TEORIA E PRATICA	8
Quinto incontro	• Concetti di educazione e didattica - come cosa dove si apprende – dal sapere al saper fare al saper far fare – pianificazione di un progetto di lezione – metodologia e didattica dell'insegnamento dell'equitazione , passo trotto e accenno al galoppo (come si insegna ad un principiante il trotto e accenno al galoppo : nel tondino, in maneggio con longia e sella , con fascione da volteggio-	8
	TOTALE	**54**

Fornire ai partecipanti una formazione teorica/pratica di base relativa alle materie trattate durante le lezioni. Il corso ha il duplice scopo di creare un momento trasversale associativo e di implementare la formazione tecnico-didattica disciplinare, per chi intende conseguire la qualifica nelle discipline di riferimento, elevando la sensibilità e le conoscenze dei nostri soci all'insegnamento dell'equitazione
L'operatore alle attività equestri è persona qualificata che può gestire un centro equestre con competenze che gli consentano di garantire il benessere dei cavalli la gestione tecnica della struttura e l'adeguatezza delle attività equestri di base.
Può accertare tutte la Categorie di qualifica argento.
TIROCINIO: SI minimo 10 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 08
QUALIFICA: OPERATORE VOLTEGGIO EQUESTRE (LUDICO RICREATIVO)
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina	4
Primo modulo	Preparazione del cavallo da volteggio Il lavoro alla longia per il benessere psicofisico del cavallo, preparare un cavallo al volteggio equestre, il lavoro alla longia per il volteggio equestre	16
Secondo modulo	Il volteggio Ludico Equestre prima parte Perché, Il volteggio Storia del volteggio principi ispiratori della disciplina Cos'è il volteggio ludico da cosa si differenzia con il volteggio agonistico Le attrezzature per il volteggio Dove fare volteggio Preparazione atletica dei volteggiatori Esercizi di base al cavallo finto prima parte	16
Terzo modulo	Il Volteggio Ludico Equestre seconda parte Giochi ed esercizi di riscaldamento per il volteggio Esercizi a terra e con gli attrezzi Esercizi di base al cavallo finto seconda parte	16

	Esercizi liberi al cavallo finto Giochi da terra con il cavallo da volteggio Provare il Volteggio sul cavallo: esercizi di base	
verifica	Scritto e pratico	8
Quarto modulo (specificità)	Gli spettacoli di volteggio, esibizioni, le arti da inserire nel volteggio	16
Quinto modulo (specificità)	Dal volteggio all'equitazione il volteggio come propedeutica all'equitazione, passo, trotto, galoppo	16
	TOTALE	**102**

Il corso sarà composto da tre moduli più due di specializzazione.
Il corso è aperto agli Operatori alle attività equestri UISP agli Educatori alle attività equestri UISP e agli Operatori Cavalgiocare®.
Gli Operatori Cavalgiocare® potranno presentarsi direttamente alla verifica e partecipare comunque qualora lo ritengano utile ad uno o più moduli previsti dal corso. Si ricorda comunque che gli operatori Cavalgiocare® sono già abilitati all'insegnamento del volteggio ludico nell'ambito delle attività UISP e Cavalgiocare.
TIROCINIO: SI minimo 30 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 09
QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO – METODICA CAVALGIOCARE®
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina **Istruzioni per la costruzione delle attrezzature di base e di giochi di Cavalgiocare®** *materiali, la sicurezza, l'impatto ambientale* **Gestire un'associazione** *riferimenti e le norme* **Organizzazione di un incontro Cavalgiocare® nella propria sede o in altre sedi** *Due ore, mezza giornata, un intera giornata. La sicurezza. L'accoglienza.*	4
Primo modulo	**I fondamenti metodologici di Cavalgiocare®** (comune a tutti) **Presentazioni e introduzione al metodo Cavalgiocare®** *I giochi per educare secondo il metodo Cavalgiocare®* *Educazione e didattica nella attività sportiva,* *Sostenibilità ambientale .* *L'importanza del gioco per lo sviluppo psicofisico nel bambino.* *Sperimentazione e conoscenza dei giochi e degli attrezzi di cavalgiocare®: sempre* **Insegnamento, apprendimento e comunicazione, Le diverse intelligenze, le emozioni (teoria e pratica)** *Cosa tratteniamo di quello che impariamo. La Comunicazione Sistemica Contesti di apprendimento. Gli stili di intervento. L'intesa, il corpo che parla e la comunicazione oltre le parole* *La relazione emotiva - Il Brain Gym® come strumento di lavoro facilitante: primi elementi di conoscenza del metodo.* **Importanza del Contesto facilitante** – *Spazio, tempo, regole* **Le fasi di sviluppo nel bambino, le abilità motorie** *Elementi base della teoria e metodologia dell'allenamento, elementi di fisiologia.* **Principi generali di biomeccanica applicata all'attività sportiva** **Le competenze e l'etica dell'Operatore Cavalgiocare®** *Il codice deontologico, il disciplinare, la carta dei diritti del bambino nello sport. La tutela dei minori.*	16
Secondo modulo	**I Giochi di *CircoGioco* per Cavalgiocare®** **Come si impara come si insegna**: *Giocoleria :palline veli clave piatti cinesi bolas) Equlibrismo:trampoli rollabolla asse di equilibrio esercizi e giochi al cavallo finto. Elementi base di pre acrobatica, introduzione alle discipline aeree*	14

	Modelli inclusivi, modelli esclusivi - *considerazioni etiche e professionali sui temi relativi a genere, cultura, abilità e disabilità, nella nostra pratica.* Al corso seguirà(in data da stabilire) l'affiancamento di 10 ore per verifica per il conseguimento della qualifica di Operatore Gioco Cavalgiocare®	
Terzo modulo	***Preparazione del cavallo per il metodo Cavalgiocare® e per il volteggio*** **Etica e tecnica** IL CAVALLO DOMESTICO *La comunicazione interattiva con il cavallo, l'addomesticamento. Come impara il cavallo, i linguaggi del corpo, Dalla parte del cavallo, il suo codice, la relazione uomo-cavallo oggi. La relazione emotiva. Come impara il cavallo e cosa insegna il cavallo - teoria e pratica* **Il cavallo per il volteggio cavalgiocare®** *Il modello, morfologia, attitudine. La preparazione del cavallo al volteggio* **Il lavoro alla longia** *impiego corretto degli aiuti comunicazione non verbale* ***teoria e pratica*** **Benessere del cavallo teoria e pratica** *Il movimento del cavallo e la relazione con l'uomo. Introduzione ai concetti di equimozione di flessione e di allenamento* **Benessere in scuderia** *Il ruolo del cavallo in Cavalgiocare , introduzione alla relazione con i cavalli che lavorano*. *Gestione dei cavalli in scuderia, condizioni dei cavalli, strutture, attrezzature e finimenti.* *Benessere e omeostasi del cavallo domestico, alimentazione.* **Seconda Parte** **Il Volteggio ludico educativo per il metodo Cavalgiocare®** **Conoscere il volteggio Le regole: strutture ,attrezzature.** *Perchè Il volteggio. Storia del volteggio principi ispiratori della disciplina. Cos'è il volteggio ludico e differenze dal volteggio agonistico. Le attrezzature per il volteggio. Dove fare volteggio*. **La didattica** *Preparazione atletica dei volteggiatori. Esercizi di base al cavallo finto . Giochi ed esercizi di riscaldamento per il volteggio. Esercizi a terra e con gli attrezzi. Esercizi base e liberi al cavallo finto. Giochi da terra con il cavallo da volteggio. Volteggio sul cavallo.* **Al corso seguirà (in data da stabilire) l'affiancamento di 30 ore e la verifica per il conseguimento della qualifica di Operatore Cavalgiocare®** **Corsi di approfondimento** **In aggiunta alla formazione di base si propone i seguenti corsi di approfondimento ritenuti fondamentali per completare le competenze utili a svolgere una attività ludica ed educativa in linea con i principi del metodo Cavalgiocare®:** **Il Brain Gym®:** *per procedere oltre la conoscenza dei principi della metodologia educativa che sta alla base di Cavalgiocare per acquisire competenze professionali relative al Brain Gym® e alle tecniche di Kinasiologia educativa. Quattro giorni per il primo livello* **Il cavallo per Cavalgiocare®:** *Approfondimenti tecnico relazionali per la preparazione di un cavallo adatto per il volteggio e le attività educative cavalgiocare.. Come trovare la via della collaborazione serena e attiva con il cavallo. Due giorni anche con il proprio cavallo, massimo tre/quattro allievi.* ***Le discipline aeree:*** *la pratica del trapezio fisso e del tessuto per insegnare a migliorare la percezione di se nello spazio. Come si imparano e come si insegnano serenamente. Come fare assistenza. Le norme di sicurezza. Due giorni.....* ***Cavalgiocare® Piccoli*** *per la fascia di età 3/6 anni. Un modulo di 4 giorni per acquisire le capacità educative e relazionali adatte ad operare in questa delicata e importante fase evolutiva della persona.*	48
	TOTALE	**92**

Il percorso formativo con il metodo Cavalgiocare® è articolato come segue.
Un primo blocco, comune a tutti e senza impiego del cavallo porterà al conseguimento della qualifica di operatore *CircoGioco Cavalgiocare®.* Questa qualifica prepara e abilita ad insegnare tutte le attività di Cavalgiocare in cui non è previsto l'impiego del cavallo.
Un secondo blocco indirizzato all'attività di volteggio ludico e alla relazione con il cavallo permetterà a chi ha partecipato anche al primo blocco di conseguire il titolo di operatore/educatore Cavalgiocare® e quindi di operare su tutta la gamma delle attività previste dal metodo.
TIROCINIO: SI 40 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 10
QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO – METODICA WESTERN (Attività equestri)
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina	4
Primo modulo (weekend)	*Nozioni conoscitive* *Gestione del cavallo da terra (parte teorica)* *Gestione del cavallo da terra (parte pratica)* Il lavoro alla longia (parte pratica) Il lavoro alla longia le tre andature , lo stop (parte pratica) *Nozioni di veterinaria : struttura muscolare e scheletrica (parte teorica tenuta da un veterinario)* *Nozioni di veterinaria : problemi comuni ad arti e zoppie* *Allenamento fisico di un cavallo sportivo (parte teorica tenuta da un veterinario)* *La posizione in sella (parte pratica)* *Gli aiuti naturali ed artificiali (parte pratica)* *Utilizzo corretto delle redini a due mani (dirette, d'appoggio e apertura), gli effetti delle redini (parte pratica)* *Le azioni di controllo (parte pratica)*	16
Secondo modulo (weekend)	Le discipline western UISP , i regolamenti (parte teorica) I morsi western , fasce da lavoro e riposo (parte teorica) Le andature: riconoscere le giuste andature (parte pratica) Le andature : gli effetti delle redini ,gli aiuti naturali ed artificiali, le azioni di controllo nelle varie andature (parte pratica) Com'è strutturata una lezione, uso corretto della terminologia (parte teorica e pratica) Struttura di una lezione, nozioni di base per l'allievo ed esercizi per il cavaliere (parte pratica) Il riscaldamento del cavallo da scuola per il lavoro e la ginnastica per il mantenimento (parte pratica) Introduzione alle manovre di base (transizioni ascendenti e discendenti, pivot anteriore e posteriore (parte pratica)	16
Terzo modulo (weekend)	LA RELAZIONE COMUNICATIVA *Metodologia di insegnamento nelle varie età evolutive ,la motivazione e gli stimoli (parte teorica)* La Riunione *Introduzione alle manovre di base (stop, back)* *Introduzione alle manovre di base (cerchi, cambio di galoppo scomposto o semplice)* *metodologia e didattica dell'insegnamento dell'equitazione (parte teorica)* *Il ruolo dell'educatore , la comunicazione (parte teorica)* *ripasso delle principali manovre di base (parte pratica)* *Introduzione alla conduzione di un pattern base di horsemanship (parte pratica)*	16
Quarto modulo (weekend)	Approfondimento sulla struttura di una lezione (parte teorica) Approfondimento sulla struttura di una lezione (parte pratica) Introduzione alla conduzione di un pattern base (parte pratica) conduzione di un pattern base (parte pratica) Struttura dell'apparato digerente, respiratorio, cardiovascolare(parte	16

	teorica tenuta da un veterinario) Primo soccorso veterinario (lezione teorica tenuta da un veterinario) Simulazione da parte dei candidati di una lezione (parte pratica) Simulazione da parte dei candidati di una lezione (parte pratica)	
Quinto modulo (weekend)	Ripasso generale di tutte le materie teoriche trattate durante il corso Ripasso generale di tutte le materie pratiche trattate durante il corso verifica scritto (risposte aperte e chiuse) , verifica orale verifica pratico	16
	TOTALE	**94**

OBIETTIVI : fornire ai partecipanti una formazione teorica/pratica di base relativa alle materie trattate durante le lezioni. Il corso ha il duplice scopo di creare un momento trasversale associativo e di implementrare le formazione tecnico-didattica disciplinare, per chi intende conseguire la qualifica nelle discipline di riferimento, elevando la sensibilità e le conoscenze dei nostri insegnanti

REQUISITI PER L'ACCESSO AL CORSO :

- maggiore età
- Categoria di qualità ARGENTO

CONDIZIONI : conseguita la specializzazione si potrà lavorare come titolari di Operatore alle attività equestri UISP specializzato in equitazione Western

TIROCINIO: SI minimo 30 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 11

QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO – METODICA CAVALCAMBIENTE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina	4
Primo incontro	presentazione del corso, presentazione del gruppo Principi fondamentali di cartografia, saper leggere ed utilizzare la cartografia, saper orientare la carta e fare il punto carta. Road book pro e contro. Carte necessarie per un viaggio, GPS. attrezzature e equipaggiamento per un trekking a cavallo (la sella e i finimenti, la coperta, le borse e il carico	8
Secondo incontro	Preparazione e scelta dell'itinerario. Lunghezza dell'itinerario e tempi teorici di percorrenza. La Durata delle tappe ed andature relative. Verifica del percorso, scelta del posto tappa ed organizzazione relativa. La ferratura del cavallo da trekking, cosa controllare e come farlo. Preparazione ed addestramento del cavallo da campagna; il lavoro da terra nella moderna gestione etologica del cavallo, grooming e governo della mano. Il lavoro in piano: le tre andature, figure di maneggio, superamento di piccoli ostacoli naturali.	8
Terzo incontro	Preparazione dei cavalli, pulizia e bardatura, controllo delle ferrature. Corretto modo di salire in sella. Prova in maneggio per verificare le capacità dei cavalieri e la correttezza dei binomi: ripresa in campo, in cui sia dimostrata (simulazione) una lezione finalizzata all'equitazione di campagna e la capacità, da parte del corsista, di valutare se il proprio allievo è in grado o meno di gestire correttamente il proprio cavallo, e quindi di uscire in campagna. Regole fondamentali del viaggiatore rispettoso dei cavalli, dei cavalieri, dell'ambiente e del territorio. Legislazione in materia. Informazioni preventive per i partecipanti. Attrezzatura dei partecipanti, controllo e consigli su abbigliamento e corredo personale, cosa è necessario e importante avere a portata di mano e cosa può essere portato sul mezzo di appoggio (auto o animale da soma).	8

Quarto incontro	Attrezzatura della guida. Ferratura di emergenza e pronto soccorso equino, cosa portare, come comportarsi. Come evitare le fiaccature. Riparazioni o modifiche di emergenza della bardatura. Le andature da viaggio in funzione del tipo di monta e del fondo. Preparazione di cavalli ed equipaggiamento per un trek di più giorni, il cavallo da basto, l'auto di supporto. Cosa portare e cosa no, studio cartografico e organizzazione dell'escursione (che può essere di più giorni). Verifica della logistica e del materiale (selle, capezze, testiere, bisacce, coperte, tende, ecc.).	8
Quinto incontro	Partenza per il Trek di due giorni, con sosta e pic-nic, pernottamento in tenda presso un campo montato con mezzo di appoggio. Durante il viaggio, si affronteranno i seguenti temi: come legare il cavallo durante le soste ; le andature adeguate al terreno, al percorso ed ai partecipanti. I partecipanti a turno guideranno il gruppo. Al campo sistemazione dei cavalli in recinto elettrico o legati alla corda. Discussione sulle proprie esperienze e confronto.	10
Sesto incontro	Partenza dal campo per rientro, sosta e pic-nic. Durante la giornata, ai partecipanti sarà richiesto di fare il punto carta e di affrontare una simulazione di inconveniente e relativo "problem solving". All'arrivo sistemazione e controllo dei cavalli. Step finale con verifica (la data verrà concordata durante lo svolgimento del corso):	10
	TOTALE	**66**

- assiste i cavalieri;
- fornire ai partecipanti una formazione teorica/pratica di base relativa alle materie trattate durante le lezioni: organizzazione attività a cavallo.

CONTENUTI DEL CORSO: Conoscenza e gestione del cavallo, le attrezzature e la pianificazione del viaggio. Tecnica equestre e preparazione del cavaliere (in maneggio e in viaggio). Attività pratica di viaggio. Il corso avrà una durata di 6 giornate di lezioni teorico/pratiche.

Teoria: verifica con questionario da compilare su gestione del cavallo da viaggio e problematiche affrontate durante il corso. Discussione successiva dei questionari

Valutazione in campo: Prova di lavoro in piano, qualche piccolo ostacolo, gimcana che comprovi l'abilità nel gestire il cavallo, governo della mano e nozioni di sicurezza per il cavallo ed il cavaliere, nozioni di primo soccorso veterinario ed umano. Saper guidare ed intrattenere il gruppo.

TIROCINIO: SI minimo 10 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

TABELLA DELLA FORMAZIONE CINOFILE								
QUALIFICHE	ETA'	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
Operatore sportivo cinofilia	Min.18		134	10 ore	4 ore	70 ore	50 ore	Scritto/orale /prova pratica
Educatore cinofilia	Min.18	Qualifica di operatore	159	10 ore	4 ore	95 ore	50 ore	Scritto/orale /prova pratica
Tecnico cinofilia	Min.18	Qualifica operatore+ educatore	68	10 ore	4 ore	44 ore	10 ore	Scritto/orale /prova pratica
Giudice cinofilia	Min.18	qualifica tecnico di disciplina	42	10 ore	4 ore	20 ore	8 ore	Scritto/orale /prova pratica
Tecnico cinofilia metodica di vasca	Min.18	Qualifica di operatore	112	10 ore	4 ore	74 ore	24 ore	Scritto/orale /prova pratica
Tecnico educatore cinofilo in riabilitazione comportament.	Min.18	Qualifica educatore o titolo equipollente	204	10 ore	4 ore	160	30	Scritto/orale /prova pratica
Tecnico educatore in cani coinvolti negli I.A.A.	Min.18	Qualifica educatore o titolo equipollente	110	10 ore	4 ore	76	20	Scritto/orale /prova pratica

CODICE ID CORSO: EQC 01

QUALIFICA: OPERATORE SPORTIVO (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Settore di attività equestri e cinofile, regolamenti e benessere animale	4
B	Origini ed evoluzione, etogramma, neotenia, filogenesi, epigenesi, ontogenesi	8
C	I sensi, comunicazione e segnali calmanti	8
D	Periodi sensibili	4
E	Apprendimenti	8
F	Le Razze, origini e selezione	8
G	Bisogni, motivazioni, arousal, doti caratteriali	4
H	Team counseling, metodologia di comunicazione efficace	8
I	Impostazioni comandi di educazione di base e panoramica sport cinofili	14
L	Relazione con il proprietario e centripetazione	4
M	Gioco e attivazione mentale	4
	TOTALE	**84**

Deve conoscere la natura e la storia del cane, la comunicazione intraspecifica ed eterospecifica, l'origine e selezione delle razze, conoscere metodologie e tecniche di impostazioni ai percorsi di eduzione base del cane e saperle trasmettere ai proprietari. Affianca educatori e tecnici nel lavoro di educazione, allenamento ordinario e nello svolgimento di gare ed eventi cinofili.

TIROCINO: SI 50 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 02

QUALIFICA: EDUCATORE (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Struttura di attività equestri e cinofile, regolamenti e benessere animale	4
B	Anatomia, fisiologia, cinognostica, pronto soccorso e cenni principali patologie	8
C	Impostazione programma e prove di certificazione	4
D	Stress dal punto di vista neurobiologico e comportamentale	8
E	Valutazione e impostazione programma di lavoro con cani di altrui proprietà e strumenti di monitoraggio	8
F	Responsabilità civile, penale e sicurezza sul lavoro	6
G	Aggressività	4
H	Introduzione alle discipline sportive	27
I	Gestione scuola cuccioli e classi di socializzazione	16
M	Clicker training	8
	Metodologie didattiche e tecniche attive d'insegnamento	4
	Cenni IAA	2
	TOTALE	**109**

Imposta autonomamente percorsi di formazione base del cane (training, competenze sociali etc.). Aiuta il binomio uomo-cane a raggiungere una relazione soddisfacente, offre consulenze pre-post affido.

TIROCINO: SI 50 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 03

QUALIFICA: TECNICO (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Settore di attività equestri e cinofile, regolamenti, codice etico, ruolo del tecnico UISP	4
B	Regolamento e storia della disciplina	11
C	Impostazione di un percorso/gara (simulazioni teoriche e pratiche)	14
D	Conoscenza di cartelli, regole e penalità	8
E	Motivazioni, coordinazione, posizioni e rinforzi positivi, ingaggio cane	11
	TOTALE	**58**

E' l'educatore cinofilo specializzato in una particolare disciplina sportiva ed è in grado di preparare il cane e il conduttore ad affrontare percorsi cino-sportivi competitivi e non.

TIROCINO: SI 10 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 04

QUALIFICA: GIUDICE (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Settore di attività equestri e cinofile, regolamenti, codice etico, ruolo del giudice UISP	4
B	Cronometraggio e arbitraggio	8
C	Regolamento tecnico di disciplina	11
D	Gestione contenziosi	1
	TOTALE	**34**

Deve essere un tecnico di disciplina con almeno due anni di esperienza. Deve saper giudicare all'interno di un percorso sportivo, campionato/gara, e conoscere gli aspetti tecnici delle discipline per le quali è chiamato a giudicare.

TIROCINO: SI 8 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 13

QUALIFICA: TECNICO METODICA DI VASCA (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Settore di attività equestri e cinofile, regolamenti, codice etico, ruolo del tecnico UISP	4
B	Anatomia, fisiologia, cinognostica, neurologia, pronto soccorso, veterinario, riabilitazione e fisioterapia	8
C	Idrologia: l'acqua e i suoi benefici, proprietà dell'acqua. La pratica in vasca/piscina dell'idroterapia	12
D	Il rapporto del cane con l'acqua	15
E	Struttura e gestione delle piscine	2
F	Regolamento e storia della disciplina	6
G	Impostazione di un percorso/gara (simulazioni teoriche e pratiche)	12
H	Conoscenza di cartelli, regole e penalità	4
I	Motivazioni, coordinazione, posizioni e rinforzi positivi, ingaggio cane	15
	TOTALE	**88**

TIROCINO: SI 24 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 14

QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE CON COMPETENZE IN RIABILITAZIONE COMPORTAMENTALE (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA' DIDATTICHE DI BASE	10
A	Settore di attività equestri e cinofile, regolamenti, codice etico, ruolo dell'istruttore UISP	4
B	Etogramma e comportamento animale	8
C	Medicina comportamentale: definizione di problemi comportamentali	8
D	Neurobiologia e problemi comportamentali secondo approccio cognitivo relazionale	8
E	Sistema famiglia e collaborazione istruttore riabilitatore con medico veterinario comportamentalista. Analisi casi reali	4
F	Counseling: indirizzare la famiglia nella scelta del cane. Le 3 A (ascolto, accettazione e accompagnamento); discussione di casi reali	4
G	Aggressività: eziologia clinica, fenomenologia comportamentale, analisi di casi reali	8
H	Valutazione rischio personale dell'istruttore, parametri valutazione indice di pericolosità (test i Gallicchio e Dehasse); strumenti di auto protezione	8
I	Paure, ansie e fobie , disturbi ossessivo-compulsivi e loro eziologia neurologica Piano di lavoro con 2/3 casi , discussione	16
L	Mobility Dog e Problem Solving in riabilitazione comportamentale con casi reali (teoria e pratica)	16
M	Le attività olfattive in riabilitazione comportamentale (teoria e pratica)	16
N	I legami di attaccamento: come le relazioni strutturano i modelli operativi interni	8
O	I disturbi dell'attaccamento; gestione e prevenzione del disagio nei periodi evolutivi (teoria e pratica)	8
P	Sindrome da Privazione Sensoriale e ambientale in canile e non solo Patologie comportamentali legate a ambienti deprivati e loro permanenza durante i periodi sensibili Osservazione e lavoro pratico in canile	16
Q	Altri problemi comportamentali: pica, coprofagia,distruttività, vocalizzazioni etc Discussione e valutazione casi reali	8
R	Disturbi della comunicazione intraspecifica: dissocializzazione e de socializzazione (teoria e pratica)	8
S	Metodi naturali come alternativa al supporto farmacologico: T-TOUCH, fitoterapia, integratori, massaggi e manipolazioni (teoria e pratica)	16
	TOTALE	**174**

Requisiti di accesso: qualifica Educatore cinofilo UISP o altre qualifiche riconosciute dal settore cinofilia UISP o equipollenti, con comprovata esperienza nel settore.

TIROCINO: SI 30 ore (con progetti individuali di rieducazione di un cane per ogni partecipante)

VERIFICA: SI (scritto, tesina da redigere e commentare, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: EQC 15

QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE CANI COINVOLTI NEGLI INTERVENTI ASSISTITI CON ANIMALI I.A.A. (Attività cinotecnica)

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

NOME DELLA MATERIA TRATTATA		ORE
UDB	UNITA' DIDATTICHE DI BASE	10
A	Linee guida Nazionali IAA	8
B	Il Lavoro di equipe	8
C	Strumenti base per la tutela del cane	8
D	L'idoneità del cane in IAA	8
E	Specifiche per un IAA "divertente"	8
F	Educazione del cucciolo dai 60 giorni agli 8 mesi	8
G	La conoscenza del Setting	8
H	La corretta formazione del cane per un intervento di base	8
I	L'educatore a supporto del binomio	8
L	Strumenti e corretto modo per mantenere le abilità acquisite	8
	TOTALE	**90**

Requisiti di accesso: qualifica di Educatore cinofilo UISP o altre qualifiche riconosciute dal settore cinofilia UISP o equipollenti, con almeno 3 anni di comprovata esperienza nel settore.
TIROCINIO: SI 20 ore
VERIFICA: SI (scritto, tesina da redigere e commentare, orale e prova pratica)

Aggiornamento

Per le varie qualifiche delle attività equestri e delle attività cinofile è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.
L'ingiustificata assenza per 1 anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:

- FORMATORI

Formazione Formatori/Docenti

Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione

CODICE ID CORSO: EQC 12

FORMATORE: Tecnici - Insegnanti

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
	Normativa della disciplina	4
Primo incontro (weekend)	• Presentazione del percorso da parte di un dirigente di Settore • Esporsi: il ruolo di un formatore nazionale • Il concetto dei gruppi logici • Il formatore efficace • Cosa serve per fare il formatore • Cosa manca per fare il formatore METODI E CONTENUTI DEL 1 ° INCONTRO • Rompere un equilibrio con lo stupore • Entrare nel merito delle dinamiche dell'apprendimento • Rapporto fra stimolo e situazione	16
Secondo incontro (weekend)	PERCORSO DI AGGIORNAMENTO PERMANENTE DOVE ACQUISIRE E SVILUPPARE LE QUATTRO DIMENSIONI DEL SAPERE: -SAPERE -SAPER FARE	16
Terzo incontro (weekend)	SAPER FAR FARE -SAPER ESSERE Come si apprende e come si può far apprendere METODI E CONTENUTI DEL 1 ° e 3° INCONTRO • Cosa è la percezione • Esperienze personali e campionamento sensoriale • Concetto di ambito ottimale PROCESSO DI APPRENDIMENTO CHE TENDE A MODIFICARE IL COMPORTAMENTO IL PROGETTO CHE PORTA INNOVAZIONE, OPERANDO IN TERMINI EDUCATIVI ESPERIENZE PRATICHE: GIOCO, GIOCARE, METTERSI IN GIOCO	16
Quarto incontro (weekend)	• BISOGNI DEGLI INDIVIDUI: IN RELAZIONE AI RUOLI IN RELAZIONE AI BISOGNI • LA FORMAZIONE BASATA SU TRE STRATEGIE: QUELLA ESPOSITIVA QUELLA ESPERENZIALE QUELLA DI AUTOAGGIORNAMENTO • LE MODALITA' DELLA FORMAZIONE - LE LEZIONI FRONTALI - IL BRAINSTORMING - LO STUDIO DI CASI - LE ESERCITAZIONI DIMOSTRATIVE - IL ROLE PLAYNG - LE CONFERENZE CLASSICHE Esperienze pratiche di simulazione	16
	TOTALE	78

OBIETTIVI

- Innalzare il livello della consapevolezza
- Partendo dalle relazioni
- Utilizzando il gioco
- Individuando le aree di lacuna del sapere
- Contenuti da individuare step by step

A chi è rivolto: Ai docenti dei corsi di formazione della SdA

TIROCINO: minimo 60 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e prova pratica)

Riconoscimento Formativo
Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 1° grado ad indirizzo sportivo o abbia una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Albo dei Formatori e dei Tecnici, Educatori, Operatori, Allenatori, Giudici, Arbitri, etc
Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche.
L'Albo Formazione è suddiviso anche per ciascuna SdA nelle seguenti sezioni:
a. Operatore/Operatrice Sportivo/a
b. Tecnico/a, Insegnante, Educatore/Educatrice, Allenatore/Allenatrice, Animatore/Animatrice;
c. Giudice, Arbitro, Cronometrista e figure similari;
d. Dirigente;
e. Formatore/Formatrice.

L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione UISP riguarda le figure sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:
a. con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
b. con quanto previsto dal presente regolamento;
c. con i successivi corsi di aggiornamento;
d. con il pagamento di eventuali quote economiche.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione UISP è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base - organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

NORMA TRANSITORIA
Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.

Appendice al RTN SdA Equestri e Cinofile

INTERVENTI ASSISTITI CON GLI ANIMALI
UISP NAZIONALE – CERSAL/FONDAZIONE PER IL CENTRO STUDI "CITTÀ DI ORVIETO"
(come da Normativa Ministeriale)

Premessa
L'approvazione il 15 marzo 1015 dell'Accordo tra Stato, Regioni e Province autonome recante *"Linee guida nazionali per gli Interventi Assistiti con gli Animali (IAA)"* ha consentito la condivisione di regole omogenee sul territorio nazionale e la definizione di standard di qualità per la corretta applicazione di queste attività in ambito terapeutico, riabilitativo, educativo e ludico-ricreativo, con il fine quindi di armonizzare l'attività degli operatori che svolgono questo tipo di interventi e garantire la tutela sia delle persone che degli animali impiegati.
Oltre a definire con maggiore precisione le diverse tipologie di interventi (Terapie Assistite con gli Animali - TAA, Educazione Assistita con Animali – EAA, Attività Assistite con gli Animali - AAA), le modalità operative, i requisiti di selezione e le modalità di tutela degli animali, le Linee guida presentano sia i requisiti strutturali e gestionali dei Centri specializzati in TAA/EAA e delle altre strutture pubbliche o private non specializzate che ospitano IAA, sia l'iter formativo delle varie figure professionali e dagli operatori che verranno coinvolti nelle équipe multidisciplinari.
Per quel che concerne la formazione degli operatori, con la nota del Ministero della Salute n. 15415 del 07/11/1017 titolata *"Vademecum corsi formazione IAA"*, sono stati introdotti una serie di suggerimenti sulle buone prassi da seguire per l'organizzazione dei corsi di formazione in IAA.
Alla luce di questi documenti, le Regioni stanno deliberando in merito sia alle procedure di autorizzazione allo svolgimento di corsi non finanziati riconosciuti dalle Regioni stesse, sia alle modalità di iscrizione di Centri specializzati, non specializzati, figure professionali ed operatori agli elenchi regionali tramite il portale *Digital Pet* messo a disposizione dal Centro di Referenza Nazionale per gli IAA.

Visto in ultimo il protocollo d'intesa tra UISP Nazionale e Fondazione per il Centro studi "Città di Orvieto" per il Centro di Ricerca e formazione sulla Salute unica e l'Alimentazione – CERSAL per la formazione nazionale UISP relativa alle Attività Assistite con gli Animali, il presente documento ha l'obiettivo di presentare la proposta di programmazione formativa per gli IAA congiunta UISP-CERSAL, con la supervisione del Centro Nazionale di Referenza per gli IAA dell'Istituto Zooprofilattico Sperimentale delle Venezie.
Conforme alle indicazioni presenti nel *"Regolamento Nazionale di Formazione UISP"*

Programmazione dei corsi di formazione in IAA
La programmazione formativa seguirà le procedure condivise in base alle indicazioni dei documenti citati (in attesa della specifica delibera della Regione Umbria). In particolare la Fondazione per il Centro Studi "Città di Orvieto", agenzia accreditata presso la Regione dell'Umbria per la formazione superiore, continua e permanente, è Ente che può candidarsi per l'accreditamento regionale per l'erogazione di formazione in materia di IAA.
In base alle indicazioni contenute nelle Linee guida e nel *"Vademecum corsi formazione IAA"* (nota n. 15415 del 07/11/1017), i requisiti indispensabili per l'erogazione della formazione in IAA sono:

- Presenza di una Segreteria Scientifica con le caratteristiche riportate nel citato Vademecum;
- Team di docenti qualificati per titoli ed esperienza nel campo specifico degli IAA, o nella materia oggetto di insegnamento;
- Disponibilità di strutture qualificate ad accogliere gli allievi per lo svolgimento della parte pratica e del tirocinio obbligatorio nei percorsi formativi.

Segreteria Scientifica
Per quel che concerne la Segreteria Scientifica e la composizione del corpo docente, deve essere rappresentato ciascuno dei 5 macrosettori/aree scientifico disciplinari a cui vengono ricondotti i contenuti previsti per ciascun corso, motivo per cui si propone la seguente composizione della Segreteria Scientifica:

Area disciplinare	*Rappresentante della Segreteria Scientifica*
Area 06 – Scienze mediche	
Area 07 – Scienze veterinarie	
Area 11 – Filosofia, Pedagogia, Psicologia	
Area 05 – Zoologia, Fisiologia, Biologia applicata	
Normativa ed altri contributi didattici	

La Segreteria Scientifica esegue le seguenti funzioni:

- Validazione del piano formativo a livello scientifico;
- Designazione per ogni singolo corso di un responsabile scientifico, quale responsabile del singolo modulo formativo e del raggiungimento degli obiettivi;
- Valutazione dei titoli formativi e requisiti professionali acquisiti con l'esperienza per consentire l'accesso diretto al corso base, al corso avanzato, alla verifica finale del corso avanzato per il rilascio dell'attestato di idoneità.

Regolamento Nazionale di Formazione UISP
L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo quanto contenuto nel *"Regolamento Nazionale di Formazione UISP"*, motivo per cui la struttura dei percorsi formativi terrà in considerazione anche i criteri indicati in tale documento.
In particolare l'operatore formato in IAA è riconducibile alla figura di Tecnico-a/Insegnante/Educatore/Educatrice/Allenatore/Allenatrice/Animatore/Animatrice la cui formazione è disciplinata dall'Articolo 5 del suddetto Regolamento che sancisce i seguenti aspetti:

- L'età minima per accedere al corso è 18 anni;
- Il corso deve prevedere un numero di ore di formazione non inferiore a 41 con:
  a. Unità Didattica di Base, 11 ore;
  b. Unità Didattica Normativa della Disciplina minimo 4 ore;
  c. Unità di Apprendimento della Disciplina, 16/30 ore,
  d. Tirocinio minimo 10 ore;
  e. Verifica (prova scritta, colloquio, prova pratica);
- Per accedere al corso è necessario essere in regola con le norme di tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP;
- Nel programma del corso devono essere indicate le ore di formazione e il Piano degli Apprendimenti con gli obiettivi del percorso formativo, quali: le conoscenze, le abilità e le competenze in uscita per questa figura;

- La formazione erogata secondo il Regolamento UISP consente l'acquisizione di qualifiche che danno la possibilità di operare all'interno di UISP e delle associazioni/società affiliate.

Alla luce di ciò, considerando che molti degli operatori UISP iscritti alla formazione hanno già partecipato ad attività di formazione in cui erano previste le Unità Didattiche di Base e della Normativa ed il tirocinio, la Segreteria avrà anche il compito di valutare tale tipologia di formazione pregressa per quel che concerne i soci UISP.
I percorsi formativi saranno aperti anche a persone che non hanno intenzione di associarsi a UISP per i quali quindi non sarà prevista la formazione di Base e Normativa indicata dal Regolamento. In ogni caso verranno presentate a tutti i potenziali partecipanti le possibilità aggiuntive fornite dalla partecipazione ad un corso UISP.

Corso propedeutico
Il corso propedeutico prevede nozioni di base per un minimo di 11 ore di lezione frontale con attestato di partecipazione (90% di frequenza e test di apprendimento). I requisiti di accesso secondo le Linee guida sono i titoli di studio previsti per le singole qualifiche nell'equipe multidisciplinare.
Requisiti per l'accesso al corso da considerare soprattutto nei casi in cui la persona intenda poi partecipare ai corsi base per coadiutore di animali:

- Diploma di scuola media superiore;
- Qualifiche UISP e/o laurea scienze motorie;
- Minimo di esperienza comprovata nell'ambito della disabilità;
- Esperienza comprovata con l'animale coinvolto nell'intervento.

Il corso proposto da UISP prevede: 36 ore per quattro incontri di otto ore più quattro ore per la verifica di apprendimento.
Di seguito uno schema riassuntivo della struttura del corso sulla base delle indicazione del *"Vademecum corsi formazione IAA"*.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	L'equipe: ruoli, responsabilità e percorsi formativi; Le realtà operative (Centri specializzati, strutture sanitarie, centri socio-sanitari, aziende agricole ecc.); L'utenza: caratteristiche e analisi dei bisogni, Esperienze di IAA.	4
Area 07 – Scienze Veterinarie	La relazione uomo-animale: storia, evoluzione e caratteristiche; Gli animali impiegati a scopo terapeutico nella storia; Tutele del benessere animale; Esperienze di IAA.	4
Area 11 – Filosofia – Pedagogia – Psicologia	L'equipe: ruoli, responsabilità e percorsi formativi, Le realtà operative (Centri specializzati, strutture sanitarie, centri socio-sanitari, aziende agricole ecc.); L'utenza: caratteristiche e analisi dei bisogni; Esperienze di IAA.	4
Area 05 – Zoologia – Fisiologia – Biologia applicata	La relazione uomo-animale: storia, evoluzione e caratteristiche; Gli animali impiegati a scopo terapeutico nella storia; Tutele del benessere animale; Esperienze di IAA.	1
Normativa ed altri contenuti didattici	Definizione degli IAA e la loro classificazione: AAA, EAA, TAA; Validità scientifica degli IAA; Cornice nazionale ed internazionale; Le linee guida del Ministero della Salute; Il Centro di Referenza Nazionale per gli IAA.	7

Al termine del corso è rilasciato al discente che abbia frequentato almeno il 90% delle ore previste, un attestato di partecipazione previa verifica del livello di apprendimento mediante test. Per la figura di responsabile di attività il percorso formativo può concludersi con tale attestato.

Corso base per il Coadiutore del Cavallo/Asino
Il corso prevede quale requisito d'accesso l'aver conseguito l'attestato di partecipazione al corso propedeutico. Il corso prevede una parte teorica e una parte pratica ed una durata di almeno 56 ore. È stato ipotizzato da UISP di prevedere 80 ore suddivise tra: 14 di lezione frontale, 31 ore di pratica, 14 ore di affiancamento/stage in struttura. Alla luce delle indicazioni del Vademecum però tale impostazione va rivista in quanto le ore di lezione frontale sono 36 e le Linee guida non prevedono stage/affiancamento.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	Relazione e comunicazione con l'utenza; Target di riferimento per gli interventi; Scelta del setting di lavoro; Presentazione di un progetto di IAA.	5
Area 07 – Scienze Veterinarie	Procedure di sicurezza nello svolgimento delle attività; Anatomia e fisiologia del cavallo/asino; Sistema sociale e comunicativo del cavallo/asino; Benessere e gestione del cavallo/asino nei vari setting di intervento: valutazione e monitoraggio; La comunicazione: intra-specifica e inter-specifica; Scelta dell'animale e della proposta equestre.	14
Area 11 – Filosofia – Pedagogia – Psicologia	Relazione e comunicazione con l'utenza; Target di riferimento per gli interventi; Scelta del setting di lavoro; Concetto di educazione e didattica nella pratica motoria e i principali modelli della didattica; Presentazione di un progetto di IAA.	5
Area 05 – Zoologia – Fisiologia – Biologia applicata	Etologia: evoluzione e comportamento del cavallo/asino; Sistema sociale e comunicativo del cavallo/asino; La comunicazione: intra-specifica e inter-specifica; Relazione comunicazione uomo-cavallo.	4
Normativa ed altri contenuti didattici	Il coadiutore: ruolo e setting d'intervento; Norme e vincoli per la gestione di un centro equestre, norme UE regolamenti Igiene nazionali e locali; Procedure di sicurezza nello svolgimento delle attività.	8
Parte pratica	Pratica di lavoro in sicurezza con il cavallo: lavoro a terra, lavoro alla corda, tecniche di equitazione; Gestione di scuderia e governo del cavallo/asino; Relazione, addomesticamento e addestramento; Uso degli spazi e lettura e analisi diagnostica del contesto; Etologia: osservazione del branco, binomio uomo-cavallo/asino.	10

Al termine del corso è rilasciato al discente che abbia frequentato almeno il 90% delle ore previste, un attestato di partecipazione previa verifica del livello di apprendimento con test e prova pratica.

Corso base per il Coadiutore del Cane e Animali d'affezione

Il corso prevede quale requisito d'accesso l'aver conseguito l'attestato di partecipazione al corso propedeutico. Il corso prevede una parte teorica e una parte pratica ed una durata di almeno 56 ore.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	Relazione e comunicazione con l'utenza; Target di riferimento per gli interventi; Scelta del setting di lavoro; Presentazione di un progetto di IAA.	5
Area 07 – Scienze Veterinarie	Procedure di sicurezza nello svolgimento delle attività; Anatomia e fisiologia del cane; Sistema sociale e comunicativo del cane; Benessere e gestione del cane nei vari setting di intervento: valutazione e monitoraggio; La comunicazione: intra-specifica e inter-specifica; Scelta dell'animale e della proposta di attività.	14
Area 11 – Filosofia – Pedagogia – Psicologia	Relazione e comunicazione con l'utenza; Target di riferimento per gli interventi; Scelta del setting di lavoro; Concetto di educazione e didattica nella pratica motoria e i principali modelli della didattica; Presentazione di un progetto di IAA.	5
Area 05 – Zoologia –	Etologia: evoluzione e comportamento del cane; Sistema sociale e comunicativo del cane;	4

Fisiologia – Biologia applicata	La comunicazione: intra-specifica e inter-specifica; Relazione comunicazione uomo-cane.	
Normativa ed altri contenuti didattici	Il coadiutore: ruolo e setting d'intervento; Procedure di sicurezza nello svolgimento delle attività.	8
Parte pratica	Pratica di lavoro in sicurezza con il cane; Training cinofilo di base; Training cinofilo funzionale agli IAA; Pratica del linguaggio non verbale del cane; Esperienze di Interventi assistiti con il cane.	10

Al termine del corso è rilasciato al discente che abbia frequentato almeno il 90% delle ore previste, un attestato di partecipazione previa verifica del livello di apprendimento con test e prova pratica.

Corso base per il Coadiutore del Gatto e del Coniglio

Il corso prevede quale requisito d'accesso l'aver conseguito l'attestato di partecipazione al corso base per coadiutore del cane. Il corso prevede una parte teorica e una parte pratica ed una durata di almeno 8 ore.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	Presentazione di progetti di IAA con il gatto e con il coniglio (ambiti di lavoro e setting).	1
Area 07 – Scienze Veterinarie	Etologia: evoluzione e comportamento del gatto e del coniglio; Benessere e gestione del gatto e del coniglio nei vari setting di intervento: valutazione e monitoraggio.	1
Area 11 – Filosofia – Pedagogia – Psicologia	Presentazione di progetti di IAA con il gatto e con il coniglio (ambiti di lavoro e setting).	1
Area 05 – Zoologia – Fisiologia – Biologia applicata	Etologia: evoluzione e comportamento del gatto e del coniglio; Sistema sociale e comunicativo del gatto e del coniglio.	1
Normativa ed altri contenuti didattici	Il coadiutore: ruolo e setting d'intervento; Procedure di sicurezza nello svolgimento delle attività.	1
Parte pratica	Esperienze di Interventi assistiti con il gatto e con il coniglio.	1

Al termine del corso è rilasciato al discente che abbia frequentato almeno il 100% delle ore previste, un attestato di partecipazione previa verifica del livello di apprendimento.

Corso base per medici veterinari esperti in IAA

Il corso prevede quali requisiti d'accesso la Laurea in Medicina Veterinaria e l'aver conseguito l'attestato di partecipazione al corso propedeutico. Il corso ha una durata di almeno 40 ore.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	Esperienze di Interventi assistiti con il cane, il cavallo e l'asino; Conoscenza degli ambiti di lavoro degli IAA.	5
Area 07 – Scienze Veterinarie	Esigenze e caratteristiche etologiche delle specie animali impiegate negli IAA; Il sistema sociale degli animali coinvolti negli IAA; Il benessere degli animali negli IAA; Esigenze e caratteristiche etologiche delle specie animali impiegate negli IAA Prevenzione dei disturbi comportamentali; Protocolli sanitari per gli animali impiegati negli IAA; La coppia coadiutore-cane; La coppia coadiutore-cavallo; La coppia coadiutore-asino; Esperienze di Interventi assistiti con il cane, il cavallo e l'asino.	16
Area 11 –	Esperienze di Interventi assistiti con il cane, il cavallo e l'asino;	5

Filosofia – Pedagogia – Psicologia	Principi di bioetica; La progettazione di un IAA; Conoscenza degli ambiti di lavoro degli IAA.	
Area 05 – Zoologia – Fisiologia – Biologia applicata	Esigenze e caratteristiche etologiche delle specie animali impiegate negli IAA; Esigenze e caratteristiche etologiche delle specie animali impiegate negli IAA.	4
Normativa ed altri contenuti didattici	Ruolo del medico veterinario nei progetti di IAA; Procedure di sicurezza nelle attività con le specie animali impiegate negli IAA; Conoscenza degli ambiti di lavoro degli IAA.	10

Al termine del corso è rilasciato al discente che abbia frequentato almeno il 90% delle ore previste, un attestato di partecipazione previa verifica del livello di apprendimento con test.

Corso base per responsabili di progetto e referenti di Intervento TAA/EAA

Il corso prevede quali requisiti d'accesso il titolo di studio previsto per le specifiche professionalità e l'aver conseguito l'attestato di partecipazione al corso propedeutico. Con la nota del Ministero della Salute n. 819 del 15/01/1018 vengono condivisi alcuni chiarimenti in merito alle figure professionali per il ruolo di referente d'intervento in TAA, per cui tra le professioni sanitarie che possono ricoprire questo ruolo sono incluse, anche se non viene esplicitato nelle Linee guida, quella del medico e dello psicologo.

Il corso ha una durata di almeno 40 ore. UISP ipotizza 48 ore di lezione frontale incluso verifica di apprendimento.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	Deontologia professionale, in particolare delle professioni sanitarie; Normative vigenti a livello nazionale e regionale in ambito socio-sanitario; Aspetti assicurativi, medico-legali e gestionali di TAA/EAA; Gli attori coinvolti e il loro ruolo; La condivisione degli strumenti, dei metodi e del linguaggio; Target di riferimento per gli interventi; Pianificazione del progetto terapeutico individualizzato e inquadramento teorico e pratico degli utenti; Valutazione dell'efficacia di TAA/EAA; Strumenti di valutazione dell'utente in TAA/EAA (test, questionari, osservazione, scale di sviluppo, ICF); Gestione del setting operativo; Strumenti di monitoraggio delle sedute; Presentazione e discussione di casi.	11
Area 07 – Scienze Veterinarie	Quadro normativo sul benessere animale (nazionale e regionale); Specie animali coinvolte e caratteristiche etologiche; Benessere e gestione delle specie animali coinvolte nei vari setting di intervento; La misurazione del comportamento animale: tecniche e problemi metodologici.	4
Area 11 – Filosofia – Pedagogia – Psicologia	Etica dell'interazione uomo-animale; Gli attori coinvolti e il loro ruolo; La condivisione degli strumenti, dei metodi e del linguaggio; Target di riferimento per gli interventi; Pianificazione di un intervento educativo e protocolli d'intervento in ambito educativo; Valutazione dell'efficacia di TAA/EAA; Strumenti di valutazione dell'utente in TAA/EAA (test, questionari, osservazione, scale di sviluppo, ICF); Gestione del setting operativo; Strumenti di monitoraggio delle sedute; Presentazione e discussione di casi.	11
Area 05 – Zoologia – Fisiologia – Biologia applicata	Specie animali coinvolte e caratteristiche etologiche; Interazione uomo-animale nello specifico con le specie coinvolte; Sistema sociale e comunicativo delle specie coinvolte.	-

Normativa ed altri contenuti didattici	Deontologia professionale, in particolare delle professioni sanitarie; Normative vigenti a livello nazionale e regionale in ambito socio-sanitario; Quadro normativo sul benessere animale (nazionale e regionale); Aspetti assicurativi, medico-legali e gestionali di TAA/EAA; Presentazione e discussione di casi.	11

Al termine del corso è rilasciato al discente che abbia frequentato almeno il 90% delle ore previste, un attestato di partecipazione previa verifica del livello di apprendimento con test.

Corso avanzato

Il corso prevede quale requisito d'accesso l'aver conseguito l'attestato di partecipazione ad un corso base. Il corso ha una durata di almeno 110 ore suddivise in: 71 dedicate a lezioni frontali, 31 per stage/esperienza pratica e 16 per visite guidate. È stato ipotizzato da UISP di prevedere: 80 ore di lezione frontale, 40 ore di stage, 16 ore per visite guidate e 6 ore per verifica finale.

Macrosettore disciplinare	**Argomento** *(da declinare con i docenti)*	**Limite minimo ore**
Area 06 – Scienze mediche	L'équipe multidisciplinare e gli IAA: contributo delle diverse specie animali come partner nella relazione d'aiuto, ruoli e criteri di cooperazione tra referente di intervento, l'équipe multidisciplinare e la coppia coadiutore-animale; ICF per la valutazione dei risultati; IAA e loro specifiche aree di intervento: disabilità, disagio e devianza in età evolutiva, età adulta e terza età, ambito ospedaliero, psichiatrico, scolastico, carcere, tossicodipendenza; Approfondimento teorico e pratico, a partire dalla presentazione di casi clinici e/o esperienze di lavoro.	11
Area 07 – Scienze Veterinarie	L'équipe multidisciplinare e gli IAA: contributo delle diverse specie animali come partner nella relazione d'aiuto, ruoli e criteri di cooperazione tra referente di intervento, l'équipe multidisciplinare e la coppia coadiutore-animale; Approfondimento teorico e pratico, a partire dalla presentazione di casi clinici e/o esperienze di lavoro.	11
Area 11 – Filosofia – Pedagogia – Psicologia	Teoria e applicazione delle dinamiche di gruppo (es. ruoli, la comunicazione, la partecipazione, la leadership efficace, la gestione delle criticità ecc.); L'équipe multidisciplinare e gli IAA: contributo delle diverse specie animali come partner nella relazione d'aiuto, ruoli e criteri di cooperazione tra referente di intervento, l'équipe multidisciplinare e la coppia coadiutore-animale; ICF per la valutazione dei risultati; IAA e loro specifiche aree di intervento: disabilità, disagio e devianza in età evolutiva, età adulta e terza età, ambito ospedaliero, psichiatrico, scolastico, carcere, tossicodipendenza; Simulazioni di lavoro in équipe; IAA secondo il modello bio-psico-sociale; Approfondimento teorico e pratico, a partire dalla presentazione di casi clinici e/o esperienze di lavoro.	11
Area 05 – Zoologia – Fisiologia – Biologia applicata	Approfondimento teorico e pratico, a partire dalla presentazione di casi clinici e/o esperienze di lavoro.	3
Normativa ed altri contenuti didattici	Teoria e applicazione delle dinamiche di gruppo (es. ruoli, la comunicazione, la partecipazione, la leadership efficace, la gestione delle criticità ecc.); Approfondimento teorico e pratico, a partire dalla presentazione di casi clinici e/o esperienze di lavoro.	6

Al termine del corso avanzato il discente conseguirà l'attestato di idoneità specifico per la propria professionalità a condizione di aver frequentato il 90% delle ore previste, completato l'intero iter in un arco di tempo non superiore a quattro anni, partecipato alle visite guidate, svolto i previsti periodi di stage presso una struttura operante negli IAA ed elaborato e discusso una tesina finale.

UISP per il Corso avanzato propone una strutturazione in moduli in cui andrebbe inserita e meglio dettagliata la parte relativa alla componente animale (Area Veterinaria e Zoologia-Fisiologia-Biologiaa applicata). In ogni sezione si prevede l'utilizzo di metodologie didattiche partecipate come simulazione in aula, role playing e metaplan.

Al termine alcune ore verranno utilizzate per lavoro d'aula in piccoli gruppi per la costruzione di un progetto di IAA in équipe con tutoraggio di esperti. Una parte del lavoro verrà svolto al di fuori del contesto d'aula come prova di apprendimento per la parte pratica (con esposizione in aula tramite slide), insieme a verifica orale per la teoria.

I° MODULO - La rete assistenziale territorio, terzo settore, azienda sanitaria, utenti e famiglie

- Il lavoro di rete (aspetti teorici e indicazioni metodologiche), le buone pratiche e la promozione della salute
- Comunicazione inter-istituzionale
- Cooperazione tra i membri dell'equipe
- Il gruppo: dinamica, comunicazione e partecipazione
- La leadership e la gestione dei conflitti
- Gestione partecipata metodi e strumenti
- Lavorare in e con la rete nell'ottica di una maggior appropriatezza nella costruzione e gestione dei PAI
- Il rapporto con gli stakeholders e le famiglie
- Il peer support per gli operatori
- Simulazione in aula di lavoro d'equipe (per esempio utilizzo del metaplan)

II° MODULO – La pianificazione

- Efficacia delle IAA nella gestione del disagio sociale e delle categorie fragili
- Il modello bio-psico-sociale nelle IAA
- La relazione d'aiuto (operatore-utente, utente-animale e coadiutore-animale-utente)
- Analisi dei bisogni, strumenti e metodologie
- La valutazione: metodi e strumenti (ICF e altro)
- La pianificazione degli interventi
- Come costruire gli obbiettivi, gli standard e gli indicatori
- Simulazione in aula

III° MODULO

- Le categorie fragili: definizioni e classificazioni
- Disabilità, disagio e devianza in età evolutiva, età adulta e terza età
- Come incrementare e/o mantenere le abilità: introduzione alle IAA nei percorsi di socializzazione, ludico-ricreativi, educativi e riabilitativi
- Anziani e IAA
- Bambini e IAA
- Adolescenti e IAA
- Tossicodipendenze e IAA
- Disabilità psichica e fisica e IAA
- Ambiti operativi: ospedali, carceri, scuole, centri diurni, aziende agricole ecc

IV° MODULO - Le disabilità

- Il disagio psichico in età evolutiva e adulta
- I disturbi evolutivi dello spettro autistico
- La disabilità intellettiva
- La disabilità visiva, uditiva e la pluridisabilità
- Patologie neuromotorie
- Il disagio psichico in età adulta e in età anziana

V° MODULO - Disabilità e riabilitazione in età evolutiva ed in età adulta: pratiche e percorsi

- La comunicazione con persone con disabilità: la relazione di cura e di aiuto
- Il progetto riabilitativo, i programmi, la valutazione della disabilità
- I comportamenti problema: simulazioni di analisi e intervento
- Qualità della vita e disabilità: presa in carico sociale e intervento di rete
- Teorie e tecniche dell'animazione
- Discussione e analisi di casi clinici (simulazioni e role playing)