

REGOLAMENTO DELLE PROVE DI AGILITY - LE NUVOLE ROSSE - DOG

Scopo

L'Agility, disciplina aperta a tutti i cani, consiste nell'affrontare un percorso a ostacoli con lo scopo di evidenziare il piacere e l'agilità del cane nel collaborare col conduttore. Si tratta di una disciplina sportiva che favorisce anche la buona integrazione del cane nella società attraverso lo sviluppo di un buon rapporto con il proprietario. Infatti, questa disciplina implica una buona armonia tra il cane e il suo conduttore che porta ad una intesa perfetta tra i due; è dunque necessario che i partecipanti posseggano gli elementi base d'educazione ed obbedienza.

Tipi di prove, categorie e classi di lavoro

Sono previste due tipologie di prove:

- *Agility*: comprendente gli ostacoli con zone di contatto e il tavolo
- *Jumping*: senza ostacoli con zone contatto né tavolo, a meno che questo venga utilizzato alla partenza, nel qual caso non viene considerato come ostacolo

Entrambe le tipologie di prove sono divise in quattro classi:

- **1 orma**: riservata ai cani che debuttano (di età superiore a 12 mesi)
- **2 orme**: aperta a tutti i cani di età superiore a 15 mesi
- **3 orme**: dedicata a cani e conduttori esperti
- **4 orme (Highlander)**: aperta a cani di età superiore a 8 anni (non obbligatoria)

L'iscrizione a una classe è a discrezione del conduttore che valuterà il proprio livello di preparazione e quello del proprio cane in modo che la competizione possa essere stimolante e divertente per entrambi; tenendo però presente che la retrocessione è ammessa solo dopo aver partecipato a almeno 6 gare con risultato NQ.

Sono previste tre categorie:

Per l'assegnazione a una categoria il cane dovrà essere misurato in altezza (altezza al garrese) e pesato per individuare il rapporto peso/altezza (P/A).

Se il rapporto P/A è superiore a **0,47** il cane dovrà essere iscritto nella categoria di altezza inferiore.

- **Elfi**: per cani superiori ai 45 cm al garrese con un rapporto P/A pari o inferiore a 0,47
- **Folletti**: per cani dai 30 cm ai 45 cm al garrese con un rapporto P/A pari o inferiore a 0,47
- **Gnomi**: per cani la cui taglia non superi i 30 cm al garrese

Es: un cane che misura al garrese 58 cm e pesa 20 Kg ($20/58 = 0,34$) rientra nella categoria Elfi.

Un cane che misura al garrese 58 cm e pesa 32 Kg ($32/58 = 0,55$) rientra nella categoria Folletti.

Al momento dell'iscrizione alla gara il conduttore può indicare la categoria di appartenenza ma il giudice può richiederne verifica.

Condizioni generali di ammissione alle prove

Potranno partecipare alle gare tutti i cani di età superiore a 12 mesi per la classe 1 orma, a 15 mesi per le classi 2 e 3 orme e di età superiore a 8 anni per la classe 4 orme. L'iscrizione a questa classe non è obbligatoria ma è opportuno tenere presente che il percorso sarà concepito per evitare sforzi eccessivi e traumi in considerazione dell'età dei soggetti.

Non potranno prendere parte alle prove:

- le femmine in periodo di gestazione
- le femmine in estro
- i cani che abbiano evidenti malattie o ferite

E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto.

Qualsiasi atto di brutalità fisica o verbale contro il proprio cane, o cane altrui o un altro conduttore, da parte di un concorrente sarà punito con squalifica immediata. Altri provvedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato da parte del giudice.

Il giudice può in qualsiasi momento:

- interrompere la prova di un cane che si dimostri incapace di eseguirla
- sospendere per l'intero concorso un cane che non si dimostra in buona salute, presenta ferite o segni evidenti di affaticamento, difficoltà nei movimenti o ancora che sia impreparato ad affrontare il percorso
- espellere un concorrente che non rispetti i regolamenti o che si comporti in modo indesiderabile (maltrattamenti verso il cane, espressioni volgari ecc.)

Percorso

Il percorso è costituito da ostacoli che, a seconda della loro disposizione sul terreno, determinano la caratteristica del tracciato, rendendolo più o meno complesso e più o meno veloce.

Il percorso dovrà essere effettuato dal cane secondo l'ordine imposto per il superamento degli ostacoli e indicato dai numeri posti sul terreno.

I requisiti tecnici di un percorso sono riportati nella sezione 1.

Organizzazione di una prova

Chi desidera organizzare una competizione di agility Le Nuvole Rosse - DOG deve:

- disporre un terreno di almeno 30m x 40m; La natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e per il conduttore
- designare un giudice abilitato DOG
- nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento della prova
 - a) un assistente al giudice che trascriva le penalizzazioni assegnate
 - b) 2 cronometristi incaricati del cronometraggio del percorso
 - c) almeno 2 commissari di campo che saranno incaricati di ripristinare gli ostacoli fuori posto ad ogni passaggio
 - d) predisporre una segreteria funzionante per trascrivere i risultati sui fogli di giudizio e stilare la classifica
 - e) prevedere una squadra (almeno 6 persone) per assicurare il montaggio e lo spostamento degli ostacoli seguendo le direttive del giudice
- gli organizzatori devono essere provvisti di cinometro e bilancia per la determinazione della categoria di appartenenza del cane: Gnomi, Folletti, Elfi

Giudizi

Tutti i giudizi sono inappellabili.

Altro

Si consiglia caldamente agli organizzatori di prevedere (se i tempi e la logistica lo consentono) una prova/gioco tipo *Gambler*, *TFO*, *Staffetta* o altro prima dell'inizio delle competizioni di Agility e Jumping. Questo per consentire ai cani di familiarizzare con gli ostacoli e il terreno di gara.

SEZIONE 1 – PERCORSO

Il percorso viene stabilito dal giudice che utilizzerà gli ostacoli a sua discrezione tenendo conto che:

- per le classi 1 e 4 orme il percorso comprenderà dai 10 ai 15 ostacoli, non dovrà essere previsto l'utilizzo della bascula e delle gabbie, non dovranno essere stabiliti più di tre passaggi su ostacoli con zone di contatto; se utilizzato, lo slalom non dovrà avere più di 6 pali
- per le classi 2 e 3 orme il percorso comprenderà da 16 a un massimo di 21 ostacoli e non si potranno prevedere più di quattro passaggi su ostacoli con zone di contatto (a scelta del giudice)
- lo slalom e la gabbia (dove consentita) potranno essere previsti una sola volta nel percorso. Gli ostacoli con zone di contatto non dovranno mai essere posizionati alla partenza o all'arrivo. Il pneumatico e il salto in lungo saranno sempre messi in modo tale che ci sia un approccio rettilineo rispetto all'ostacolo precedente

Le regole sopra esposte valgono per tutte e tre le categorie, Gnomi, Folletti e Elfi, ma gli ostacoli dovranno essere conformi alle norme per ogni categoria.

Svolgimento del percorso

Non si autorizza alcun allenamento sul percorso della prova, ma solo la sua ricognizione da parte del conduttore, senza il cane. Prima dell'inizio di ogni prova il giudice riunirà i partecipanti per comunicare la tipologia della prova, ricorderà loro le norme generali della prova e i criteri di valutazione.

Esecuzione del percorso

- il conduttore si presenta alla partenza, mette il suo cane in posizione ferma (in piedi, seduto o a terra) dietro la linea di partenza
- il conduttore toglie il guinzaglio e il collare il cui uso, per ragioni di sicurezza, non è consentito durante la prova
- il conduttore non deve tenere niente in mano durante lo svolgimento della prova, ma può prendere posizione in un luogo di sua scelta nel percorso. Il giudice può autorizzare i conduttori della classe 1 orma a tenere in mano qualsiasi stimolo (cibo o gioco) ritengano utile al loro cane. Nel caso venga utilizzato del cibo è assoluta responsabilità del conduttore fare in modo di non lasciarne traccia sul campo di gara per non danneggiare gli altri concorrenti
- il conduttore dà il comando di partenza al cane, dopo il segnale del giudice. Il cronometraggio partirà quando il cane attraverserà la linea di partenza
- i comandi e i segnali sono consentiti per tutta la durata del percorso. Il conduttore deve assicurarsi di seguire scrupolosamente la sequenza degli ostacoli nel loro ordine e numero
- dal segnale di partenza, il conduttore guida il suo cane per fargli superare gli ostacoli nell'ordine previsto, senza mai toccare né il cane né gli ostacoli. Il conduttore non può attraversare gli ostacoli né passando sopra né passando sotto gli stessi
- la fine del percorso e del cronometraggio avrà luogo dopo il superamento della linea di arrivo da parte del cane
- il conduttore raggiunge il cane, lo mette al guinzaglio ed esce dal terreno

TPS (Tempo di Percorrenza Standard)

Solo per le classi 2 e 3 orme verrà stabilito un TPS per ogni percorso.

Per fissare il TPS si tiene conto del percorso netto più veloce e al tempo stabilito si aggiunge il 30%. In assenza di percorsi netti si terrà conto del tempo impiegato dal cane con il minor numero di errori/rifiuti.

Ostacoli

Gli ostacoli ammessi sono i seguenti:

Salto in alto	Passerella	Tunnel Rigido
Siepe	Bascula	Tunnel morbido
Viadotto o Muro	Palizzata	Pneumatico
Tavolo	Slalom	Salto in lungo

Gli ostacoli non devono presentare alcun pericolo per i cani e devono essere conformi alle seguenti prescrizioni:

Salto in alto e Siepe:

Singolo

Altezza:

- **Elfi** massimo 60 cm
- **Folletti** massimo 45 cm
- **Gnomi** massimo 30 cm

Larghezza minima: 1,20 m

Il salto può essere strutturato in modo diverso tra i montanti: con barre, pannelli pieni, pannelli forati, pannelli con "scopa" (che comporteranno sempre una barra che possa cadere collocata sulla parte superiore).

Per le classi **1 orma** e **4 orme** l'altezza del salto dovrà essere identica a quella della categoria di altezza inferiore.

Oxer parallelo o ascendente

Può essere realizzato solo accostando due salti a barre.

Le barre verranno disposte in modo parallelo o sfalsate in altezza di 20 cm al massimo.

In caso di Oxer ascendente, la barra più alta deve essere la seconda che il cane incontra eseguendo il salto.

L'altezza di questa barra è:

- **Elfi** massimo 60 cm
- **Folletti** massimo 45 cm
- **Gnomi** massimo 30 cm

La distanza tra i due salti dell'Oxer non supererà:

- **Elfi** massimo 50 cm
- **Folletti** massimo 40 cm
- **Gnomi** massimo 25 cm

Per le classi **1 orma** e **4 orme** l'altezza del salto e la distanza tra i due salti dell'Oxer dovrà essere identica a quella della categoria di altezza inferiore.

Viadotto o Muro:

Altezza:

- **Elfi** massimo 60 cm
- **Folletti** massimo 45 cm
- **Gnomi** massimo 30 cm

Larghezza: 120 cm

Spessore del muro: circa 20 cm

Per le classi **1 orma** e **4 orme** l'altezza del muro dovrà essere identica a quella della categoria di altezza inferiore.

I pannelli pieni possono comprendere 1 o 2 aperture a forma di tunnel. Sulla parte superiore del muro saranno disposti degli elementi amovibili a forma di tegola.

Tavolo:

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

Altezza:

- **Elfi** 60 cm
- **Folletti e Gnomi** 35 cm

Il tavolo deve essere stabile e avere la superficie superiore antiscivolo

Passerella:

Altezza: massimo 1,55 m

Singoli elementi: minimo 3,60 m - 4,20 m massimo

Larghezza dell'asse di passaggio: minimo 30 cm

Le rampe sono provviste di piccole bacchette inchiodate ad intervalli regolari (circa ogni 25 cm) per facilitare l'accesso e impedire le scivolate. Nessuna bacchetta dovrà essere posta a meno di 10 cm dal limite superiore della zona di contatto. Queste bacchette devono essere larghe 2 cm e spesse dai 5 ai 10 mm con una larghezza massima di 20 mm e non devono avere spigoli acuti. La parte inferiore delle rampe dovrà essere verniciata (sia sopra sia di fianco) per una lunghezza di 90 cm raffrontata al suolo, in modo da evidenziare la zona di contatto.

Bascula:

Larghezza dell'asse: minimo 30 cm

Lunghezza dell'asse: minimo 3,65 m (altezza: 60 cm), massimo 4,20 m (altezza: 70 cm)

Zone di contatto come per la passerella. Deve essere stabile e antisdrucchiolo, ma non comporterà la presenza di listelli.

La bascula deve essere equilibrata, il suo movimento non deve essere né troppo rapido né troppo lento per permettere ai cani piccoli di farla oscillare. Controllo: posizionare un carico di un chilo all'estremità della bascula, la sua oscillazione fino al suolo deve effettuarsi tra i 3 e 4 secondi. Se ciò non si verifica, regolare il punto di oscillazione.

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:

- **Elfi** 1,90 m con angolo di apertura di 90°
- **Folletti e Gnomi** 1,70 m
- Per le classi **1 orma** e **4 orme** massimo 1,50 m per tutte le categorie

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

Slalom:

Numero di pali: 6 per le classi 1 e 4 orme, 10 o 12 per le classi 2 e 3 orme.

L'altezza dei pali varia da 1 a 1,20 m e gli intervalli tra i due pali sono tra 50 e 65 cm. I pali sono rigidi e hanno un diametro dai 3 ai 5 cm.

Tunnel rigido:

Diametro interno 60 cm. Lunghezza dai 3 ai 6 m. Flessibile, dovrà consentire di formare una o più curve.

Tunnel morbido:

Ingresso in arcata rigida su una lunghezza di 90 cm. Altezza 60 cm. Larghezza 60-65 cm.

Uscita in materiale soffice: lunghezza dai 2,50 ai 3,50 m, diametro da 60 a 65 cm.

L'uscita deve essere fissata al suolo in modo da mantenere una base di 50 cm, affinché sia consentito facilmente il passaggio a cani di qualsiasi altezza.

Pneumatico:

Diametro apertura: minimo 60 cm

Distanza tra base interna del pneumatico e il suolo:

- **Elfi** massimo 55 cm
- **Folletti** massimo 40 cm
- **Gnomi** massimo 25 cm

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. I piedi di questo ostacolo devono avere una lunghezza tale da assicurare la stabilità dello stesso.

Salto in lungo:

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

- **Elfi** massimo 1,20 m (da 4 a 5 elementi)
- **Folletti** massimo 70 cm (da 3 a 4 elementi)
- **Gnomi** massimo 40 cm (2 elementi)

Lunghezza degli elementi: 1,20 m

Larghezza degli elementi: 15 cm

Gli elementi sono posizionati in ordine ascendente dal più basso (15 cm) al più alto (28 cm).

I quattro angoli sono evidenziati da paletti di altezza circa 1,20 m con protezione soffice.

I paletti saranno indipendenti dagli elementi orizzontali.

Partenza e arrivo:

I paletti che evidenziano la partenza e l'arrivo devono essere piantati ad un massimo di 1 m dall'ostacolo e con una larghezza pari alla lunghezza della barra di salto più 50 cm per lato. Davanti e dietro i paletti di partenza e di arrivo deve esserci spazio sufficiente per la sicurezza del cane (minimo 6 m).

SEZIONE 2 – VALUTAZIONE E GIUDIZI

Generalità

L'obiettivo del percorso è di condurre il cane a superare l'insieme degli ostacoli, nell'ordine prescritto, senza errori e, per le classi in cui è previsto entro il limite del TPS.

In caso di parità sui punti di penalità si terrà conto del miglior tempo. Nel caso due cani si trovassero in condizioni di parità sia sulle penalità sia sul tempo, il giudice potrà richiedere un percorso di spareggio.

Penalità

Vengono applicati due tipi di penalità:

- penalità per il superamento del TPS (solo per le classi 2 e 3 orme): 1 punto per secondo con arrotondamento per difetto
- penalità per errori sul percorso

Errori di carattere generale:

- il conduttore non deve passare tra i paletti di partenza e arrivo. Se lo fa viene penalizzato con 5 punti e inoltre il cronometraggio scatterà a partire dal suo passaggio
- il conduttore tocca volontariamente il suo cane durante il percorso: 5 punti ogni volta
- il conduttore tocca volontariamente un ostacolo durante il percorso: 5 punti ogni volta

Errori agli ostacoli:

tutti gli errori di percorso comportano 5 punti di penalità.

Caduta di elementi

Vi è errore se uno degli elementi dell'ostacolo cade prima che il cane abbia superato l'ostacolo successivo.

Rifiuto

Questo errore comprende gli arresti davanti all'ostacolo, il cane che non è più in movimento (anche se per ordine del conduttore), gli scarti laterali per evitare l'ostacolo, il cane che va oltre l'ingresso di un ostacolo e per affrontarlo è costretto a tornare indietro, il salto nella cornice del pneumatico, il cane che supera il salto in lungo camminando, il cane che mette una zampa o la testa dentro un tunnel e che poi si ritira. In caso di rifiuto, il conduttore deve riportare il cane sull'ostacolo rifiutato altrimenti verrà eliminato. La stessa cosa vale per lo slalom, nel quale gli errori devono essere corretti immediatamente.

Il rifiuto non verrà penalizzato nella classe 1 orma ma il giudice dovrà segnalare subito l'errore al conduttore perchè questi possa riaffrontare l'ostacolo in modo da poter completare il percorso.

Sequenza

Affrontare un ostacolo non compreso nella sequenza del percorso o superarlo al contrario sarà considerato *errore* nella classe 1 orma e *rifiuto* nelle altre classi.

Zone di contatto

Sulla palizzata, sulla bascula e sulla passerella il cane deve obbligatoriamente mettere almeno una zampa sulle zone di contatto, sia nel salirvi sia nel discendervi. In mancanza di ciò, ogni mancato contatto prevede una penalità di 5 punti. Per altri errori: cadute dall'ostacolo o salto delle zone di contatto, il cane è penalizzato ma continua il percorso.

Errori specifici per ogni ostacolo:

Tavolo

Il cane dovrà restare obbligatoriamente per 5 secondi sul tavolo in qualsiasi posizione e anche cambiandola. 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. Il conteggio dei 5 secondi comincia quando il cane è sul tavolo.

Se il cane scivola dal tavolo e risale è penalizzato di un errore (5 punti di penalità).

Passerella

Il cane che salta dall'ostacolo prima di aver toccato con quattro zampe l'asse 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 di un rifiuto: 5 punti.

La bascula deve obbligatoriamente 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: 5 punti.

Slalom

Il primo paletto deve trovarsi alla sinistra del cane, il secondo alla destra e così via.

L'entrata scorretta sarà penalizzata con un rifiuto (5 punti) eventuali altre entrate scorrette non saranno penalizzate. Se il cane salta un paletto sarà penalizzato con un errore, che rimarrà comunque sempre una sola penalità, il conduttore dovrà correggerlo immediatamente riportandolo al punto in cui ha commesso l'errore oppure all'ingresso dello slalom.

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 zampa tra gli elementi sarà penalizzato di un errore: 5 punti. I contatti casuali non saranno penalizzati.

Oxer parallelo o ascendente

Viene giudicato come un salto singolo.

Combinazioni di due o tre ostacoli (Gabbie)

Ciascun elemento componente la gabbia sarà giudicato indipendentemente.

I rifiuti e le cadute si sommano. In caso di rifiuto di uno degli ostacoli, deve essere ripetuta l'intera gabbia. Gli elementi della gabbia possono essere posizionati in linea o in modo diverso. E' possibile prevedere una sola gabbia per ogni percorso.

Errori che comportano l'eliminazione:

- il binomio può essere eliminato se non completa il percorso superando tutti gli ostacoli. In caso di rifiuto l'ostacolo deve essere riaffrontato
- scorrettezza verso il giudice;
- brutalità verso il cane;
- il conduttore tiene qualcosa in mano (tranne nella classe 1 orma dopo autorizzazione del giudice);
- il cane porta un collare
- il giudice ritiene il cane non sotto controllo
- il giudice ritiene il cane non in grado di affrontare il percorso

Casi non previsti:

Tutti i casi non previsti saranno risolti dal giudice.

Casi di forza maggiore:

Per ragioni indipendenti dalla volontà del conduttore, (ostacolo caduto, tessuto del tunnel morbido ingarbugliato ecc...), il giudice potrà fermare il conduttore e, dopo il ripristino dell'ostacolo fare ripartire il binomio. Se il conduttore lo desidera, potrà ripetere il percorso alla fine della sua categoria invece di ripartire subito.

[Classifica/qualifica](#)

Per le prove, le qualifiche saranno le seguenti:

0 penalità	Eccellente netto
da 0 a 5 punti di penalità totale	Eccellente
da 6 a 15 punti di penalità totale	Molto buono
da 16 a 30 punti di penalità totale	Buono
da 31 a 50 punti di penalità totale	Sufficiente
oltre 51 punti di penalità totale	Non classificato

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