



# **Regolamento Rally-Obedience**

Gennaio 2024



## Sommario

Presentazione.....	4
Rally-Obedience .....	4
Conduttori .....	4
Cani .....	5
Tenuta in gara.....	5
Circuiti - Classi .....	6
Circuito non competitivo .....	6
Circuito base .....	6
Circuito Junior.....	7
Circuito Master .....	7
Organizzazione gare, punteggi, qualifiche e titoli .....	8
Punteggi.....	8
Qualifiche .....	9
Titoli.....	10
Informazioni e requisiti organizzatore gara / centro cinofilo.....	11
Materiale necessario e staff da mettere a disposizione .....	12
Suggerimenti per la buona riuscita dell'organizzazione .....	13
Iscrizione ad una gara.....	13
Regole gara.....	14
Rinforzi/Adescamento/Segnali .....	14
Ripetizioni e tentativi.....	15
Segreteria ed orari gara .....	15
Riconoscimento .....	15
Tempo massimo.....	15
Pre-Start .....	16
Bonus / Bonus On Demand .....	16
Allontanamento dal campo gare e/o da tutto il comprensorio di gara .....	16
Giudizio gara .....	17



Punteggio/Penalità/NQ .....	17
Giudice .....	21
Dettagli classi .....	22
Circuito non competitivo .....	22
Pre-Novice .....	22
Circuito base .....	22
Novice .....	22
Advanced.....	23
Expert .....	23
Quik Race N – A – E .....	23
Circuito Junior.....	24
Junior under 13 .....	24
Junior 13-16 .....	25
Circuito Master .....	25
Master 1 .....	25
Master 2 .....	25
Cartelli ufficiali .....	26
Esercizi stazionari = <b>S</b> tationary .....	26
Esercizi di movimento = <b>M</b> ovement .....	26
Esercizi/fasi di condotta = <b>C</b> onduct .....	27
Specifiche esecuzioni.....	27



## Presentazione

La Swiss Dog Sports Federation (SDSF) adotta il presente regolamento al fine di assicurare i valori etici e morali sotto il profilo deontologico, al fine di tutelare il benessere psico-fisico del cane.

La SDSF promuove questa disciplina per favorire una relazione positiva fra il cane e il suo conduttore, relazione basata sulla reciproca fiducia e rispetto. Vengono incoraggiati i rinforzi positivi durante i percorsi e vietate le correzioni fisiche e verbali.

Oltre all'armonia nel binomio, la SDSF incentiva il fair play.

## Rally-Obedience

La Rally-Obedience (Rally-O) è una disciplina sportiva adatta a tutti i cani.

Possono partecipare sia cani di razza che meticci, favorendo l'inclusione dei cani specialmente abili (sordi, ciechi, ...).

In questa disciplina sportiva, la collaborazione nel binomio, è più importante della precisione nel compiere i vari esercizi.

Questo sport consiste in un percorso disseminato di stazioni (10-20 a dipendenza della classe). Le stazioni sono cartelli che forniscono le istruzioni relative all'esercizio che deve essere eseguito. Il binomio si muove, tra un cartello all'altro, in condotta (cane al lato sinistro del conduttore tranne alcuni cartelli specifici).

I percorsi sono stimolanti visto che cambiano di volta in volta e non sono delle sequenze fisse.

## Conduttori

I conduttori, per partecipare alle gare di campionato, devono essere associati ad una cinofila affiliata a SDSF. È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile, non solo durante la gara ma durante tutta la permanenza nel comprensorio di gara; in mancanza di questo il giudice può espellere il partecipante, senza diritto di replica da parte di nessuno.



## Cani

Potranno partecipare alle gare tutti i cani (di razza o meticci) dai 6 mesi di età.

Le femmine in calore non possono partecipare.

I cani per partecipare devono avere il microchip e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate.

Non potranno prendere parte alle prove i cani:

- affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, oppure doloranti in qualsiasi altro modo
- con problemi articolari
- in convalescenza post operatoria
- femmine in avanzato stato di gravidanza o in allattamento
- i cani aggressivi nei confronti di persone e/o conspecifici.

### Cani con disabilità

I cani con disabilità possono partecipare alle gare di Rally-O purché non mostrino segni di dolore o disagio. Per cani sordi, ciechi o sordo ciechi verranno accettate le segnalazioni visive con la mano o il corpo ma non infrangere le regole dell'adescamento apparente o effettivo; sarà possibile toccare il cane prima di un eventuale partenza o qualora il cane sia disattento, .... Se si ritiene necessario, può essere utilizzato il clicker o il flicker o eventuali altri strumenti utili; bisogna comunque contattare il giudice prima della gara per verificare l'accettazione di tali attrezzi o manipolazioni.

## Tenuta in gara

Il cane durante la prova deve indossare il collare fisso a fascia, adeguatamente regolato oppure pettorina anch'essa adeguatamente regolata.

Nelle gare dove è prevista la condotta con il guinzaglio, questo dovrà essere della lunghezza minima di 1,2 mt e massima di 1,8mt (no cintura, longhina o flexi) non in tensione.

L'obbligo del collare fisso a fascia o della pettorina non riguarda solo il campo di gara, ma è esteso a tutta l'area propria dell'ente organizzatore dell'evento.



## Circuiti- Classi

### Circuito non competitivo

#### Pre-Novice

Questa è la classe non competitiva, quindi non c'è classifica. Il giudice effettuerà comunque un giudizio del percorso, in modo che il partecipante abbia un riferimento. Ottima soluzione per chi non se la sente di affrontare una classe competitiva, come per chi è alle prime armi e vuole testare la propria preparazione; utile anche per chi non è ancora pronto ma vuole testare la reazione del binomio ad un campo gara.

### Circuito base

Il circuito base si compone di 3 classi: Novice, Advanced e Expert. Ad ogni classe si aggiungono cartelli e possibilità di creare percorsi sempre più variegati.

I partecipanti alle gare Novice, Advanced e Expert potranno eseguire una seconda gara, ossia la Quik Race. Anche le Quik Race sono suddivise per classi di difficoltà; ossia **Quik N** abbinata a Novice; **Quik A** abbinata a Advanced e **Quick E** abbinata a Expert.

Le classi del circuito base sono:

- **Novice**

È la prima classe competitiva. Questa gara è valida sia per i punti di campionato che per il passaggio di classe. Per il passaggio di classe, sarà necessario ottenere 3 qualifiche di eccellente. Non è obbligatorio il passaggio di classe, il binomio potrà rimanere in Novice fintanto non si senta pronto a passare alla Advanced. Una volta fatta la prima gara alla classe successiva, non potrà tornare alla Novice.

- **Advanced**

Questa è la classe intermedia. Vi si accede una volta ottenute almeno 3 qualifiche di eccellente in Novice. Questa gara è valida sia per i punti di campionato che per il passaggio di classe. Per il passaggio di classe al livello superiore, il binomio dovrà ottenere 3 qualifiche di eccellente. Non è obbligatorio il passaggio di classe, il binomio potrà rimanere in Advanced fintanto non si senta pronto a passare alla Expert. Una volta fatta la prima gara alla classe successiva, non potrà tornare alla Advanced.



- **Expert**  
È la classe più elevata. Vi si accede una volta ottenute 3 qualifiche di eccellente in Advanced. Questa gara è valida per i punti di campionato.
- **Quik (N-A-E)**  
Gare non valide per il passaggio di classe. Per il campionato, portano punti ai primi 3 classificati. Sono gare considerate veloci nel senso che oltre ad avere meno cartelli, possono essere svolte (ma non è obbligatorio) a passo veloce.  
Il passo veloce è sempre da intendersi come un muoversi insieme. Se il cane rimane indietro o va troppo avanti si incorre in penalità

### Circuito Junior

- **Junior under 13**  
È la classe riservata ai giovani conducenti dagli 8 ai 12 anni. Dopo aver conseguito 3 eccellenti, si può passare alla Junior 2. Non è obbligatorio il passaggio di classe.  
Il binomio deve essere accompagnato da una persona (genitore, istruttore, ...) che lo accompagnerà fino all'entrata in campo gara; potrà anche comunicare con il bambino dall'esterno del campo durante la gara.
- **Junior 13-16**  
È la classe dei giovani conducenti dai 13 anni ai 16 anni. Dopo aver conseguito 3 eccellenti, si può scegliere di passare al circuito non competitivo Pre-Novice o al circuito base Novice.

### Circuito Master

- **Master 1**  
È la classe aperta ai cani dai 9 anni. L'accesso a questa classe è facoltativo, ma dopo una prima gara non sarà possibile tornare al circuito base. Il conduttore potrà decidere se partecipare alla Master 1 o alla Master 2 in base alla loro preparazione.
- **Master 2**  
Anche questa classe è aperta ai cani dai 9 anni. L'accesso a questa classe è facoltativo, ma dopo una prima gara non sarà possibile tornare al circuito base.



## Organizzazione gare, punteggi, qualifiche e titoli

La stagione ha inizio in data 1 gennaio. Il campionato nazionale deve terminare entro la fine di novembre. Il calendario delle gare viene concordato fra i centri richiedenti e il responsabile nazionale. Non ci dovranno essere gare in contemporanea in regioni confinanti (salvo eccezioni autorizzate dal responsabile di dipartimento).

### Punteggi

Tutti i binomi che partecipano alle gare Rally-O SDSF possono accumulare punti per la classifica del Campionato Svizzero stagionale. Per il circuito base, i punti si ottengono nelle classi Novice, Advanced e Expert. Oltre al punteggio in base ai punti ottenuti (percorso+bonus o bonus on demand), si acquisiranno punti per eventuali podi e per la classe di appartenenza.

### Punteggi

I punti sono calcolati dai risultati ufficiali riportati sulle schede di giudizio, in base alla seguente tabella:

Qualifica	Punteggio	Qualifica	Punteggio	Qualifica	Punteggio
191	1	201	11	211	21
192	2	202	12	212	22
193	3	203	13		
194	4	204	14		
195	5	205	15		
196	6	206	16		
197	7	207	17		
198	8	208	18		
199	9	209	19		
200	10	210	20		

Oltre ai punti indicati sopra, si ottengono punti aggiuntivi riferiti alle classi, ai podi ed ai podi delle Quik race.



Punteggi extra per i primi 3 classificati, sia per le classi base che per le Quik race:

Oltre ai punteggi acquisiti nella tabella soprastante, si aggiungono i punti per i primi posti in classifica:

-1° posto 6 Punti

-2° posto 4 Punti

-3° posto 2 Punti

Punteggi extra per la classe di appartenenza:

- Circuito base:

Chi partecipa alla classe Advanced avrà 10 punti aggiuntivi.

Chi partecipa alla classe Expert avrà 20 punti aggiuntivi

- Circuito Master:

Chi partecipa alla classe Master 2 avrà 10 punti aggiuntivi.

Qualifiche

Le qualifiche in base al punteggio finale:

- |               |                            |
|---------------|----------------------------|
| - Eccellente  | Punteggio da 190 in avanti |
| - Molto buono | Punteggio tra 180 e 189    |
| - Buono       | Punteggio tra 170 e 179    |
| - NQ          | Punteggio inferiore ai 170 |



## Titoli

La SDSF riconosce i seguenti titoli:

- Campione Svizzero
- Campione Svizzero Junior under 13
- Campione Svizzero Junior
- Campione Svizzero Master
- Campionato per club cinofili

### Campionato Svizzero circuito base

La classifica del Campionato Svizzero è unica e non è suddivisa per classe. Il binomio accumula i punti ottenuti nella propria classe di appartenenza e li mantiene ad ogni passaggio di classe.

Diventerà campione Svizzero chi avrà il punteggio migliore alla fine della stagione. In caso di pareggio, vincerà chi ha svolto meno gare; se anche il numero delle gare risulterà uguale, ci sarà un parimerito.

A fine stagione il punteggio verrà azzerato.

### Campionato Svizzero Junior

Diventerà campione Svizzero Junior under 13 chi avrà il punteggio migliore alla fine della stagione. In caso di pareggio, vincerà chi ha svolto meno gare; se anche il numero delle gare risulterà uguale, ci sarà un parimerito.

Diventerà campione Svizzero Junior 13-16 chi avrà il punteggio migliore alla fine della stagione. In caso di pareggio, vincerà chi ha svolto meno gare; se anche il numero delle gare risulterà uguale, ci sarà un parimerito.

Se un ragazzo under 13 gareggerà in Junior 13-16 verrà inserito nella classifica del campionato della Junior 13-16

### Campionato Svizzero Master

La classifica del Campione Svizzero Master è unica e non è suddivisa per classe. Il binomio accumula i punti ottenuti nella propria classe di appartenenza e li mantiene anche per un eventuale passaggio di classe.

Diventerà campione Svizzero Master chi avrà il punteggio migliore alla fine della stagione. In caso di pareggio, vincerà chi ha svolto meno gare; se anche il numero delle gare risulterà uguale, ci sarà un parimerito.

Chi gareggia in Master 2 avrà un punteggio extra per la classe



### Campionato per club cinofili

Ogni partecipante alle gare Rally-O SDSF può accumulare punti per la Classifica del Campionato per club cinofili. I punti si ottengono nel circuito base e con gli stessi punteggi della tabella di riferimento. Non verranno però conteggiati i punti bonus podio, classe e Quick race. Per ogni gara ogni club otterrà il punteggio derivante dalla somma dei 2 migliori risultati ottenuti dai propri binomi.

Il club cinofilo per aderire a questo campionato deve avere un istruttore della disciplina formato SDSF ed essere affiliato a SDSF; chiedere al dipartimento Rally-Obedience SDSF il formulario per iscrivere il club al campionato.

Dopo ogni stagione il punteggio verrà azzerato.

### Informazioni e requisiti organizzatore gara / centro cinofilo

- Essere affiliati alla SDSF, in regola con le quote dell'anno affiliativo in corso.
- Disporre di un campo di gara dalle dimensioni minime di 25x12 mt, che non presenti nessun pericolo per i cani e che sia ben delimitato (recintato).
- Richiedere e concordare con il responsabile nazionale la data o le date per l'organizzazione delle gare
- Il giudice sarà indicato dal responsabile nazionale.
- Definire con il giudice l'entità del rimborso spese
- La locandina gara, verrà fatta dall'organizzatore gare e inviata al responsabile Nazionale per l'approvazione. Dovrà contenere tutte le informazioni necessarie (luogo; data; nome giudice;...) ed il logo della SDSF. Una volta approvata, l'organizzatore la divulgherà sui social.
- Le iscrizioni dei partecipanti dovranno pervenire al più tardi 7 giorni prima della gara



Materiale necessario e staff da mettere a disposizione

- Cartelli aggiornati, verificare di avere l'ultima versione corretta, scaricabile dal sito nel dipartimento Rally-O
- Supporti per i cartelli (non cinesini) stabili e numerati (da 1 a 20) per il percorso
- 2 salti da agility o obedience con larghezza minima di 1m.
- 1 cronometro + 1 di riserva
- 14 conici (non cinesini) almeno di 30 centimetri di altezza
- 1 cono stradale (per il giro intorno al cono)
- 1 tavolo regolabile in altezza o paletta con contorno e coperchio (non obbligatorio). Se si mette a disposizione questa attrezzatura, è obbligatoria una superficie antiscivolo
- Fogli di giudizio (reperibili dal sito, verificare se si è in possesso dell'ultima versione)
- Mettere a disposizione del giudice 1 assistente (che sarà sul campo gara per le annotazioni)
- Organizzare uno spazio adibito a segreteria con la presenza di 1 segretario
- È obbligatorio l'uso di un computer per la gestione delle classifiche
- Assicurare la presenza di servizi igienico – sanitari
- Assicurarsi che tutti i partecipanti alla gara siano associati ad una cinofila affiliata alla SDSF  
Diversamente si dovranno associare.

#### Misure del salto in altezza

Le misure degli attrezzi in funzione dell'altezza del garrese del cane sono i seguenti:

- Fino a 35cm altezza salto 20cm.
- Da 35 a 50cm altezza salto 35cm.
- Da 50cm altezza salto 50cm.



### Garantire i premi indicati come obbligatori dal regolamento:

3 premiazioni per tutte le classi.

I premi possono essere: attestati cartacei con un premio (biscottini, gioco, ...). Oppure le medaglie dalla Federazione; chiedere info al Responsabile di dipartimento [rallyo@swissdsf.ch](mailto:rallyo@swissdsf.ch)

Entro 24h dal termine della gara inviare all'indirizzo [rallyo@swissdsf.ch](mailto:rallyo@swissdsf.ch) una descrizione dell'andamento della giornata e una foto per la pubblicazione sui social.

### Suggerimenti per la buona riuscita dell'organizzazione

Prima della gara:

- o Pre-compilare e stampare le schede di giudizio
- o Stampare gli ordini di partenza che saranno poi da appendere vicino al campo gara

Svolgimento gara

- Per ogni classe, l'assistente affianca il giudice con le schede giudizio della gara in corso, già ordinate secondo l'ordine di partenza prestabilito
- Una volta che ogni binomio ha terminato il percorso, attraverso le persone dello staff, il foglio giudizio va nelle mani della segreteria, che provvede ad inserire i dati nel file delle classifiche.
- Dopo l'ultimo percorso di ogni classe viene compilato l'ordine della classifica
- Si ricorda la possibilità di assegnare per ogni gara, i certificati particolari ad esempio per l'ottima intesa del binomio, allegria, ...

### Iscrizione ad una gara

La domanda di iscrizione del binomio deve pervenire attraverso l'apposita modulistica che si trova sul sito SDSF (può anche essere richiesta al centro cinofilo organizzatore dell'evento) e mandata all'e-mail di riferimento entro la data limite (informazioni sul Flayer dell'evento). Si considera valida l'iscrizione quando il modulo è accompagnato dalla somma prevista per la partecipazione alla gara. I moduli dovranno obbligatoriamente contenere tutte le informazioni del binomio.

Nell'ambito della stessa gara un cane solitamente partecipa con un solo conduttore. Se si volesse gareggiare con lo stesso cane, ma con 2 binomi e quindi le gare raddoppierebbero, bisogna chiedere al responsabile di dipartimento di avere tale autorizzazione.

Non verranno effettuati rimborsi in caso di non partecipazione.



## Regole gara

In un percorso di rally-o il binomio si sposta da un cartello all'altro con il cane che cammina in condotta alla sinistra del conduttore (tranne alcune eccezioni dovute all'esecuzione di cartelli specifici). Arrivati al cartello il binomio esegue l'esercizio indicato dal cartello stesso e poi riparte verso il cartello successivo

La maggior parte dei cartelli si troverà alla destra del conduttore. Di fronte saranno quei cartelli di cambio di direzione e pivot. Alla sinistra alcuni cartelli come ad esempio i salti, le spirali a sinistra, ... La posizione dei cartelli è indicata nella descrizione dei cartelli. 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.

La distanza fra la fine di un esercizio e l'inizio dell'esercizio seguente è di circa 5 metri, tranne alcuni cartelli che necessitano diversamente. Il giudice può però decidere altrimenti.

## Rinforzi/Adescamento/Segnali

### Rinforzi

Cibo e rinforzo sociale sono consentiti quando il binomio ha completato l'esecuzione di un esercizio stazionario (le descrizioni degli esercizi indicano se un esercizio è considerato stazionario) e prima che il binomio abbia ripreso la condotta verso il successivo cartello. 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 una borsa o marsupio, ma non tenuto in mano o in bocca. Il cane deve mantenere la propria 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, nemmeno fingere di tenere cibo o gioco nella mano, o tenere le mani chiuse a pugno. Tale comportamento comporta un punteggio di NQ.

### Segnali

I segnali possono essere di tipo verbale o gestuale. Segnale verbale e segnale gestuale dato contemporaneamente è considerato singolo segnale. Segnali 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 segnale. I segnali possono essere dati per ogni singolo comportamento che il cane deve eseguire. Se in una stazione sono previsti più comportamenti può essere dato un segnale per ognuno di essi.



Durante le fasi di condotta il cane deve camminare alla sinistra del conduttore, tranne diversamente richiesto dal cartello.

Il binomio o il conduttore deve spostarsi in linea diretta che unisce i 2 cartelli, salvo diverse indicazioni del giudice.

Nel ripartire da un qualsiasi cartello la posizione del conduttore deve essere eretta.

### Ripetizioni e tentativi

È consentito ritentare l'esecuzione di un esercizio se il binomio non ha cominciato l'esecuzione dell'esercizio successivo. Bisogna segnalare al giudice l'intenzione di ripetere. 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.

### Segreteria ed orari gara

Tutti i partecipanti alla gara dovranno aver effettuato la registrazione presso la segreteria entro e non oltre il termine di chiusura della stessa. Gli orari di segreteria, dovranno essere precisati sulla locandina della gara. Se dovessero esserci cambiamenti, gli iscritti verranno informati tempestivamente.

Se un conduttore non si presenta nel tempo di apertura della segreteria, non potrà partecipare alla gara.

Gli orari della gara, come pure l'ordine di partenza, verranno comunicati dalla segreteria al momento della registrazione.

Se un binomio, che si è già registrato in segreteria, non si presenta al suo turno di gara, potrà svolgere la gara per ultimo, ma solo prima che il percorso venga smantellato, altrimenti non potrà più effettuare la gara.

### Ricognizione

È prevista una fase di ricognizione per prendere visione del percorso (senza cane) e avere chiarimenti dal Giudice. Se è presente l'istruttore di un partecipante alla gara, può chiedere al giudice di fare la ricognizione anche lui per dare dei chiarimenti al concorrente; se dovesse ottenere l'autorizzazione, deve prestare attenzione a non disturbare la ricognizione degli altri partecipanti. La ricognizione deve essere conclusa prima che inizi il giudizio per l'intera classe.

### Tempo massimo

Ci sono dei tempi di esecuzione che non possono venir superati (si possono vedere i dettagli nella descrizione delle varie classi). In generale, il superamento del tempo massimo nei percorsi gara, è considerato N.Q. Il superamento del tempo massimo nel Pre-Start comporta penalità dai 10 punti all'N.Q a dipendenza della gravità: oltrepassato il tempo fino a 30 secondi una penalità di 10 punti, oltre i 30 secondi comporterà un N.Q.



## Pre-Start

Ci si deve presentare al campo gara con il cane al guinzaglio, indipendentemente se il percorso verrà svolto con o senza guinzaglio. Il giudice o l'assistente fa entrare il binomio in campo ed indica la zona del Pre-Start. Arrivati alla zona preposta, parte il tempo del Pre-Start, ossia di attivazione per prepararsi alla gara. Durante questa fase il conduttore può utilizzare cibo e/o gioco per attivare il cane. Questa fase non è obbligatoria ed il conduttore può iniziare subito il percorso, aspettando solo l'ok del giudice per iniziare. Se non espressamente indicato da un cartello, non è obbligatorio iniziare il percorso con il cane in una qualsiasi posizione stazionaria.

## Bonus / Bonus On Demand

### Bonus

L'esercizio BONUS è opzionale. I concorrenti non sono obbligati a eseguire il BONUS. Per default è previsto che il Bonus viene eseguito; se un concorrente non intende eseguirlo, deve comunicarlo al giudice prima della ricognizione. Ogni classe ha diversi BONUS. Il BONUS viene scelto dal giudice che può usarne uno solo nel percorso. L'esercizio di BONUS viene eseguito dopo che il concorrente ha superato la linea di arrivo (ossia dopo il cartello Finish) e il cronometro è stato fermato.

### Bonus On Demand

Il bonus on demand è un bonus speciale, che può essere richiesto dal concorrente in classe Expert, al posto del bonus scelto dal giudice. Si tratta di un bonus di attività olfattiva. La richiesta di questo bonus deve essere fatta in anticipo tramite il formulario di iscrizione alla gara.

## Allontanamento dal campo gare e/o da tutto il comprensorio di gara

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 campo gara, ma all'interno del comprensorio di gara, verrà espulso dalla gara e dal comprensorio.

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 (Giudice compreso).

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 da SDSF nonché l'espulsione. Altri procedimenti potranno essere comunque messi in atto a carico dell'interessato.



## Giudizio gara

Il giudizio e il cronometraggio iniziano quando viene superata la linea di partenza del cartello START.

Il giudizio di percorso e il cronometro si fermano non appena il concorrente supera la linea di arrivo del cartello FINISH sia che esegua o non esegua il BONUS. L'esercizio BONUS non è considerato nel tempo di gara.

### Punteggio/Penalità/NQ

Ogni binomio entra nel Ring con 200 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 detrazioni vanno da un minimo di 1 punto a un massimo di 10 punti per ogni cartello. Detrazione di 20 punti se il cane urina o defeca nel ring.

Il BONUS vale 10 punti. Se non ci sono errori, 10 punti vengono aggiunti al punteggio del percorso. In caso di errori verrà aggiunto il punteggio ottenuto. Se durante il BONUS il cane ha un comportamento da N.Q. (lascia il Ring ecc.), tutta la prestazione acquisisce il punteggio di N.Q. L'esercizio, e la valutazione del giudice, hanno inizio superato il cartello che indica l'inizio del bonus.

Il BONUS ON DEMAND vale 12 punti (valido solo per la Expert). Per il resto valgono le regole del BONUS. La differenza sta nel fatto che il bonus on demand viene richiesto dal conduttore in fase di iscrizione alla gara, al posto del bonus che mette il giudice.

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.

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.



### Penalità 1 punto:

- Guinzaglio teso; ad ogni occorrenza
- Il cane salta sul conduttore
- Esecuzione dell'esercizio con il cartello sul lato sbagliato
- Seduto storto oltre 45°
- Posizione frontale del cane troppo lontana (indicativamente il conduttore deve poter toccare il cane)
- Errori nella condotta (cane in ritardo, troppo avanti, lontano dal conduttore) ad ogni occorrenza
- Giro largo negli esercizi di 270° e 360°
- Il cane cambia la posizione statica mentre riceve i rinforzi
- Cartello abbattuto dal cane e/o dal conduttore
- Ogni passo del cane durante gli esercizi dove non sono previsti
- Ogni passo sbagliato, in + o in -, del conduttore (Ad esempio del 1-2-3 avanti)
- Il cane abbaia
- Abbattere asta del salto
- Posizione non eretta del conduttore in ripartenza da un qualsiasi cartello
- Ogni secondo non rispettato nei cartelli a tempo. ! Se non viene rispettato nessun tempo, vedi penalità 5 punti !

### Penalità 3 punti:

- Tentativo di ripetizione dell'esercizio (le penalità ricevute precedentemente per quell'esercizio vengono annullate)
- Doppio segnale:  
È considerato doppio segnale non solo la ripetizione dello stesso segnale in tempi diversi, ma anche il segnale verbale e gestuale non dati contemporaneamente. Il nome del cane (abbinato ad un segnale) può essere considerato doppio segnale se dato al cane quando è distratto, ossia per attirare la sua attenzione.
- Il conduttore fa cadere il cibo
- Il cane si siede durante un esercizio di condotta o durante la condotta
- Cono abbattuto dal cane e/o dal conduttore
- Si inizia una svolta in senso sbagliato, ma ci si corregge prima dei 90°
- Il binomio o il conduttore si sposta da un cartello all'altro non seguendo la linea diretta



#### Penalità 5 punti:

- Non esecuzione delle posizioni di seduto, terra o in piedi, se non già presente nelle penalità di 10 punti
- Il cane si siede, va a terra o in piedi là dove non previsto dall'esercizio stazionario
- Esercizi a tempo senza rispettare il tempo di attesa indicato
- Non corretta esecuzione del pivot da parte del conduttore
- 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 oppure si allontana dal conduttore, 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
- Esecuzione dell'esercizio con adescamento dichiarato
- Il cane si gira fra i 45° e i 90° nei Seduto-Terra-In piedi gira intorno

#### Penalità 10 punti:

- Mancata esecuzione dell'esercizio nella sua totalità. Attenzione, non basta dichiarare di non fare un esercizio, ma il tentativo di esecuzione deve sempre essere fatto.
- Mancata esecuzione di parti essenziali della stazione. Ad esempio:
  - o Il mancato seduto nel cartello 01 Seduto al piede
  - o Il mancato mantenimento della posizione nei Seduto-Terra-In piedi gira intorno
  - o Mancata esecuzione del terra sia nel cartello terra che nei cartelli svolta a destra/sinistra 1-2 passi terra. Come pure la non esecuzione del terra nel richiamo-terra-al posto se abbinato anche al non fermarsi (se il cane si ferma ma non esegue il terra: -5)
- Il binomio oltrepassa la linea dello start dopo aver oltrepassato fino a 30 secondi il tempo limite previsto per il pre-start

#### Penalità 20 punti:

- Il cane urina o defeca nel ring



### Non qualificato N.Q.

- Il cane esce dal ring, oppure si allontana dal conduttore, e non ritorna immediatamente dal conduttore al suo richiamo
- Il guinzaglio è costantemente teso
- Correzioni con il guinzaglio tipo (strattonate o tensione creata volontariamente dal conduttore)
- Comportamento fuori controllo
- Superamento del tempo limite
- Adescamento apparente o effettivo
- Viene dato il cibo mentre ci si sposta da un cartello a un altro
- Rinforzo usato come stimolo se non dichiarato (es. conduttore con cibo in mano lontano dalle stazioni che lo prevedono)
- 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)
- Il binomio oltrepassa la linea dello start dopo aver oltrepassato di 31 secondi il tempo limite previsto per il pre-start



## Giudice

Le gare di Rally-O saranno giudicate da giudici riconosciuti operativi da SDSF. 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.

Il giudice ha il compito e la responsabilità di definire ed allestire il percorso di gara. Il percorso di gara non verrà reso pubblico fino al momento della posa in campo il giorno della gara.

Il Giudice e gli assistenti, durante l'esecuzione della gara dei vari binomi, faranno il possibile per non essere di disturbo, ma dovranno avvicinarsi quanto necessario che permetta il rilevamento di situazioni descritte nel presente regolamento.

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 approvate dalla SDSF. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi.

Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova. Il giudice deve mantenere un comportamento giusto e irreprensibile, corretto ed equilibrato nei giudizi, assolutamente imparziale. Deve mantenersi aggiornato relativamente agli aggiornamenti del regolamento.

**IL GIUDIZIO del GIUDICE è INAPPELLABILE  
NON VERRANNO PRESE IN CONSIDERAZIONI PROVE VIDEO**

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.

Il giudice può in qualsiasi momento:

- interrompere la prova di un concorrente che si dimostri incapace 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.

- 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.) sia durante il percorso di gara che al di fuori di esso, nell'arco dell'intera giornata della gara stessa.

Il giudice in caso di maltempo o per impossibilità di completare la gara potrà sospendere la manifestazione. Nel caso di sospensione, la gara non assegnerà punti al campionato, ma assegnerà le firme alle gare completate sino a quel momento.



## Dettagli classi

Ogni classe ha le sue specifiche; qui di seguito si trovano tutti i dettagli.

### Circuito non competitivo

#### Pre-Novice

Questa è la classe non competitiva, quindi non c'è classifica.

Le direttive di gara sono uguali alla Novice, tranne che per alcuni cartelli. Questo percorso viene eseguito al guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 32; tranne 02-12-14-20-28 + Bonus N; tranne Bonus N 3

Numero stazioni: 15

Numero esercizi stazionari: minimo 5

Tempo di ricognizione: 9 minuti

Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso: 1 minuto e 30 secondi

Tempo massimo: 6 minuti

Essendo una classe non competitiva, il binomio ha la libertà, ad esempio, di rinforzare il cane anche dove in Novice non è permesso, oppure decidere di non utilizzare il guinzaglio; ma per chi vuole verificare come sarebbe la sua valutazione in Novice, sarebbe meglio rispettare le regole della classe successiva.

### Circuito base

Per tutte le classi:

Tempo di ricognizione: 7 minuti

Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso (Pre-ring): 1 minuto 30 secondi

#### Novice

Questa classe viene eseguita al guinzaglio. Dopo aver conseguito 3 risultati eccellenti, si può decidere di gareggiare con o senza guinzaglio; ad eccezione degli esercizi Bonus N 3, in cui il guinzaglio va messo prima di iniziare il bonus e poi sganciarlo al cartello Lascia il cane.

Dopo 3 eccellenti si può accedere alla classe successiva Advanced.

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 32 + Bonus N

Numero stazioni: 15

Numero esercizi stazionari: minimo 5

Tempo massimo: 6 minuti



## Advanced

Questa gara viene eseguita senza guinzaglio. Dopo 3 eccellenti si può accedere alla classe successiva Expert.

Cartelli specifici Classe Advanced: da nr. 33 a nr. 52

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 52 + Bonus A

Numero minimo di cartelli propri di Advanced: 8

Numero stazioni: 18

Numero esercizi stazionari: minimo 6

Tempo massimo: 4 minuti

## Expert

Questa gara viene eseguita senza guinzaglio.

Cartelli specifici Classe Expert: da nr. 53 a nr. 72

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 72 + Bonus E o Bonus On Demand

Numero minimo di cartelli propri di Expert: 8

Numero stazioni: 20

Numero esercizi stazionari: minimo 5

Tempo massimo: 4 minuti

## Quik Race N – A – E

Per tutte le Quik Race:

Tempo di ricognizione: 5 minuti

Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso: 1 minuti e 30 secondi

Tempo massimo: 3 minuti

## Quik race N

Questa classe può venir svolta con o senza guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da 1 a 32

Numero stazioni: 6



### Quik race A

Questa classe viene svolta senza guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da 1 a 52

Numero minimo di cartelli propri di Advanced: 4

Numero stazioni: 9

### Quik race E

Questa classe viene svolta senza guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da 1 a 72

Numero minimo di cartelli propri di Expert: 5

Numero stazioni: 12

### Circuito Junior

Circuito per i giovani conduttori.

Junior under 13

Simile alla classe Pre-Novice, ma il conduttore ha la libertà di rinforzare il cane in tutte le posizioni seduto e terra e non solo a fine esercizio. L'accompagnatore del conduttore, potrà comunicare con lui durante la gara, dall'esterno del campo gara.

Questa classe viene eseguita al guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 32; tranne 02-12-14-20-28 + Bonus N (tranne nr.3)

Numero stazioni: 10

Numero esercizi stazionari: minimo 5

Tempo di ricognizione: 10 minuti

Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso: 2 minuti

Tempo massimo: 6 minuti



## Junior 13-16

Simile alla Junior under 13, ma il conduttore potrà premiare il cane solo alla fine di un esercizio stazionario.

Questa classe viene eseguita al guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 32; tranne 02-12-14-20-28 + Bonus N (tranne nr.3)

Numero stazioni: 12

Numero esercizi stazionari: minimo 5

Tempo di ricognizione: 10 minuti

Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso: 2 minuti

Tempo massimo: 6 minuti

## Circuito Master

Circuito facoltativo per i cani over 9

### Master 1

Questa classe deve venir svolta al guinzaglio. Dopo aver conseguito 3 risultati eccellenti, si può decidere di gareggiare con o senza guinzaglio; ad eccezione degli esercizi Bonus 3, in cui il guinzaglio va messo prima di iniziare il bonus e poi sganciarlo al cartello Lascia il cane.

Dopo 3 eccellenti si può accedere alla classe successiva Master 2.

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 37 +44 +45 +46 +47, tranne i cartelli con la posizione terra + Bonus A 2-3-4

Numero stazioni: 12

Numero esercizi stazionari: minimo 4

Tempo di ricognizione: 7 minuti

Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso: 1 minuto e 30 secondi

Tempo massimo: 6 minuti

### Master 2

Questa classe può venir svolta con o senza guinzaglio.

Cartelli utilizzabili: da nr. 1 a nr. 72, tranne i cartelli con la posizione terra e i salti + Bonus E (tranne nr.3) o Bonus On Demand

Numero stazioni: 12

Numero esercizi stazionari: minimo 4

Tempo di ricognizione: 7 minuti

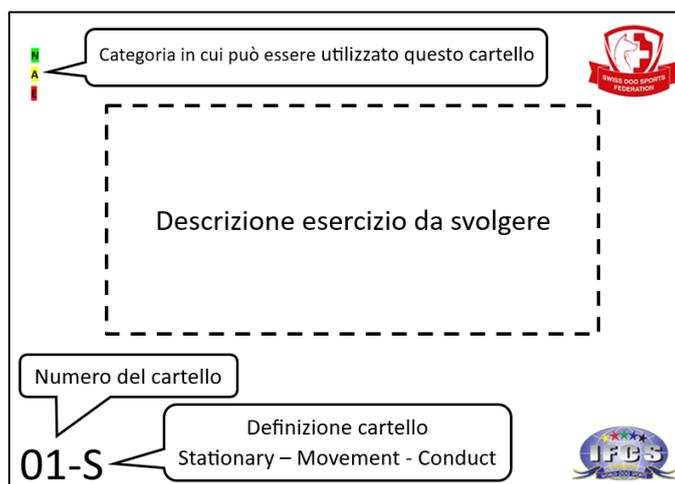
Tempo di attivazione del cane dall'entrata nel campo gara all'inizio percorso: 1 minuti e 30 secondi

Tempo massimo: 6 minuti



## Cartelli ufficiali

Ciascuno degli esercizi da eseguire deve essere indicato da un apposito cartello riportante la descrizione tecnica dell'esercizio in questione ed eventualmente anche da una figura illustrativa.



Lo spostamento da un cartello all'altro va eseguito in condotta (cane a sinistra tranne alcuni cartelli che richiedono la condotta a destra) e a passo normale (tranne Quik race). Il giudice non valuta solo l'esecuzione delle stazioni, ma anche la condotta da un cartello all'altro.

I cartelli possono essere definiti come Stazionari, di Movimento, di Condotta.

Esercizi stazionari = **S**tationary

Per ogni movimento/comportamento che il cane deve seguire, il conduttore può dare segnale verbale, gestuale, verbale/gestuale contemporanei. L'esercizio termina sempre con una fase stazionaria. Nell'ultima fase stazionaria il conduttore può rinforzare il cane. Quando il cartello prevede più fasi stazionarie, il cane potrà essere rinforzato dopo l'ultima, prima di riprendere il percorso. Si può dichiarare l'uso dell'adescamento (con penalità di 5 punti)

Esercizi di movimento = **M**ovement

Per ogni movimento/comportamento che il cane deve seguire, il conduttore può dare un segnale verbale, gestuale, verbale/gestuale contemporanei. Il conduttore non può mai rinforzare il cane. Si può dichiarare l'uso dell'adescamento (con penalità di 5 punti)



Esercizi/fasi di condotta = Conduct

Le fasi di condotta sono i tratti in cui il binomio si sposta da un cartello a un altro. Il cane deve camminare sul fianco sinistro del conduttore (tranne nei cartelli dove è prevista la condotta a destra), a una distanza ravvicinata. Il conduttore può in continuazione comunicare con il cane attraverso parole, gesti, corpo. Il conduttore non può fingere di adescare il cane né usare adescamento dichiarato. I cartelli definiti come esercizi di condotta, seguono le stesse regole delle fasi di condotta

Specifiche esecuzioni

Quando il cane deve mettersi *seduto al piede* del conduttore, può farlo automaticamente o sotto segnale.

*Al piede*: è inteso che il cane va alla sinistra del conduttore non passando dietro al conduttore

*Al posto*: è inteso che il cane va alla sinistra del conduttore passando dietro al conduttore

Vedere il disegno sui cartelli al fronte al piede e al fronte al posto per capire meglio. Quando non è associato alla posizione di seduto, bisogna aspettare che il cane sia allineato al conduttore, prima di proseguire.

Per mettere il cane *in piedi*, il conduttore può lasciare la posizione al piede per aiutare il cane ad assumere la posizione, ma deve tornare di fianco al cane prima di proseguire con qualsiasi altra cosa (movimenti/posizioni/condotta).

Per mettere il cane a *terra*, il conduttore può abbassarsi, ma prima di procedere deve tornare in posizione eretta

Il *Pivot* è inteso il ruotare su se stessi; come indicazione si dice che il pivot va eseguito in uno spazio della dimensione di un foglio di carta.

Se dalla posizione al piede si mette il cane *al fronte*, il conduttore può compiere un passo indietro per indurre il cane ad assumere la posizione richiesta.

I coni devono essere piazzati a ~1.5m uno dall'altro. Non utilizzare i cinesini o coni inferiori a 30cm di altezza.

L'attrezzo per il salto può essere aperto (da Agility) o chiuso (da obedience).

I percorsi iniziano sempre con il cartello START e finiscono con il cartello FINISH. Il bonus inizia sempre con il cartello BONUS.



## 1-STOP



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede

## 2-STOP – IN PIEDI



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore segnala al cane di mettersi in piedi. Il conduttore può toccare il cane, ma non può forzarlo fisicamente ad assumere la posizione.

## 3-STOP-TERRA



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore segnala al cane di mettersi a terra.

## 4-STOP-TERRA-SEDUTO



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore segnala al cane di mettersi a terra e successivamente di rimettersi seduto.

## 5-STOP-GIRA INTORNO



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore dà il segnale al cane di rimanere fermo mentre lui cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede.

## 6-STOP-TERRA-GIRA INTORNO



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore dà il segnale al cane di mettersi a terra e successivamente di rimanere fermo mentre lui cammina in senso antiorario intorno al cane ritornando nella posizione al piede.

## 7-SVOLTA A DESTRA



### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 90°



## 8-SVOLTA A SINISTRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 90°

## 9-DIETROFRONT A DESTRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 180°

## 10-DIETROFRONT A SINISTRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 180°

## 11-270° A DESTRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 270°

## 12-270° A SINISTRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a sinistra con angolo di 270°

## 13-360° A DESTRA



CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a destra con angolo di 360°

## 14-360° A SINISTRA



CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio esegue una svolta a SINISTRA con angolo di 360°

## 15-FRONTE-AL POSTO-AVANTI



CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé seduto. Il conduttore dà il segnale al cane di andare al posto (non deve sedersi, ma procedono con il percorso)



## 16-FRONTE-AL PIEDE-AVANTI



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé seduto. Il conduttore dà il segnale al cane di andare al piede (non deve sedersi, ma procedono con il percorso)

## 17-FRONTE-AL POSTO-STOP



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé seduto. Il conduttore dà il segnale al cane di andare al posto e sedersi

## 18-FRONTE-AL PIEDE-STOP



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé seduto. Il conduttore dà il segnale al cane di andare al piede e sedersi

## 19-STOP-90° PIVOT A DESTRA-STOP



### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore eseguirà un pivot di 90° a destra dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente e poi di sedersi.

## 20-STOP-90° PIVOT A SINISTRA-STOP



### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore eseguirà un pivot di 90° a sinistra dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente e poi di sedersi.

## 21-STOP-180° PIVOT A DESTRA-STOP



### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente e poi di sedersi.

## 22-STOP-180° PIVOT A DESTRA



### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore eseguirà un pivot di 180° a destra dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente (non si dovrà sedere).



## 23-PASSO VELOCE

-  **PASSO VELOCE** **CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA**  
23-C
- Il binomio aumenta l'andatura in modo tale che sia evidente la differenza con l'andatura normale. Il cane deve almeno trottare. Il passo veloce dovrà essere mantenuto fino al cartello passo normale. Ogni esercizio che si dovesse trovare fra i due cartelli, sarà eseguito ad andatura normale.

## 24-PASSO NORMALE

-  **PASSO NORMALE** **CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA**  
24-C
- Il binomio riprende l'andatura a passo normale.

## 25-1 PASSO LATERALE A DESTRA

-  **1 PASSO LATERALE A DESTRA** **OLTREPASSARE IL CARTELLO – ESERCIZIO DI CONDOTTA**  
25-C
- Il conduttore esegue un passo laterale verso destra. Entrambi i piedi devono essere appoggiati prima di proseguire. Il cane deve seguire in condotta il conduttore, ma non è richiesto al cane di eseguire un passo laterale.

## 26-STOP-1-2-3 PASSI-AVANTI

-  **1-2-3 PASSI AVANTI** **CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO**  
26-5
- Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore farà un passo avanti e si fermerà con i piedi paralleli, ed il cane si muoverà con il conduttore e si siederà al piede. Si ripeterà la sequenza, prima con due e dopo con tre passi.

## 27-SPIRALE A DESTRA

-  **SPIRALE A DESTRA** **CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA**  
27-C
- 3 coni disposti in linea retta. 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 ed infine il binomio compie un giro parziale intorno al primo cono, come da illustrazione.

## 28-SPIRALE A SINISTRA

-  **SPIRALE A SINISTRA** **CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA**  
28-C
- 3 coni disposti in linea retta. 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 ed infine il binomio compie un giro parziale intorno al primo cono, come da illustrazione.



## 29-SLALOM ANDATA E RITORNO



### CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

4 coni disposti in linea retta. 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 movimento a serpentina tra i coni; la direzione di uscita sarà determinata dalla posizione del cartello successivo.

## 30-SLALOM



### CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

4 coni disposti in linea retta. 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.

## 31- SLALOM A DESTRA



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

5 coni disposti ad angolo. L'entrata dell'esercizio è tra il primo ed il secondo cono tenendo il primo cono sulla destra.

## 32- SLALOM A SINISTRA



### CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

5 coni disposti ad angolo. L'entrata dell'esercizio è tra il primo ed il secondo cono, tenendo il primo cono sulla sinistra.

## 33-IN PIEDI-GIRA INTORNO



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma ed il cane rimane in piedi accanto a lui. Il conduttore gira intorno al cane in senso antiorario e riprende la posizione al suo fianco.

## 34-TERRA



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e segnala al cane di mettersi direttamente nella posizione a terra.

## 35-STOP-LASCIA IL CANE



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – CARTELLO SEGUENTE 36-37 – DA 62 A 66 (IN BASE ALLA CLASSE DI APPARTENENZA)

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore avanza da solo fino al cartello successivo.



### 36-RITORNO AL PIEDE



CARTELLO (ALLINEATO) A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO – PRECEDUTO DA QUALSIASI *LASCIA IL CANE* (IN BASE ALLA CLASSE DI APPARTENENZA)

Il conduttore si gira e ritorna verso il cane, passando alle sue spalle, riprendendo la posizione al piede.

### 37-RICHIAMO- IN FRONTE-AL PIEDE



CARTELLO (DISALLINEATO) A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – PRECEDUTO DA QUALSIASI *LASCIA IL CANE* (IN BASE ALLA CLASSE DI APPARTENENZA)

Il conduttore si gira verso il cane e lo richiama di fronte a se seduto. Il conduttore segnale al cane di andare al piede senza sedersi.

### 38-STOP-90° PIVOT A DESTRA-1 PASSO AVANTI-STOP



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore esegue un pivot di 90° a destra, dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente, e fa un passo avanti, a questo punto il cane si siede.

### 39-STOP-90° PIVOT A SINISTRA-1 PASSO AVANTI-STOP



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore esegue un pivot di 90° a SINISTRA, dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente, e fa un passo avanti, a questo punto il cane si siede.

### 40-STOP-180° PIVOT A SINISTRA-STOP



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente e di sedersi.

### 41-STOP-180° PIVOT A SINISTRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore eseguirà un pivot di 180° a sinistra dando al cane il segnale di muoversi contemporaneamente (non deve sedersi).



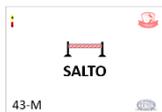
## 42-STOP-UN PASSO LATERALE A DESTRA-STOP



### OLTREPASSARE IL CARTELLO – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il binomio oltrepassa il cartello ed il conduttore si ferma con il cane seduto al piede. Il conduttore fa un passo laterale a destra e si ferma; il cane si muove con il conduttore e si ferma seduto al piede.

## 43-SALTO



### CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore, senza fermarsi, indica al cane di saltare e lo riprende in condotta subito dopo il salto. Il conduttore può correre mentre il cane sta saltando ma deve riprendere l'andatura iniziale fino a successiva indicazione sul percorso. Il cartello successivo sarà posto a ~7 metri di distanza.

## 44-CORRI-CHIAMA AL PIEDE

### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO



Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore partirà di corsa da solo verso il cartello successivo. Dopo 5 passi di corsa (senza fermarsi) cambierà l'andatura a passo normale e chiamerà il cane al proprio fianco, procedendo quindi verso il cartello successivo con il cane in condotta. Il cartello successivo sarà posto a ~10 metri di distanza.

## 45-STOP-AVANTI VELOCE

### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO



Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore partirà di corsa verso il cartello successivo e il cane deve seguirlo prontamente e in condotta. Il passo di corsa sarà mantenuto nella fase di condotta fino a quando il binomio non incontrerà il cartello *PASSO NORMALE*.

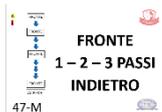
## 46-DIETROFRONT CLASSICO

### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI MOVIMENTO



Durante la condotta, il conduttore compie una svolta a U di 180° alla sua sinistra in senso antiorario, ed il cane svolta alla destra muovendosi dietro al conduttore in senso orario; ritrovandosi così nuovamente nella posizione al piede nella direzione opposta a prima.

## 47-FRONT-1-2-3 PASSI INDIETRO

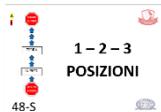


### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore interrompe il movimento in avanti e chiama il cane di fronte a sé in posizione seduto. Il conduttore fa un passo indietro e si ferma e il cane segue il suo movimento e si siede di fronte a lui. Poi il conduttore fa due passi indietro e si ferma e il cane segue il suo movimento e si siede di fronte a lui. Poi il conduttore fa tre passi indietro e si ferma e il cane segue il suo movimento e si siede di fronte a lui. Quindi il conduttore dà il segnale al cane di mettersi al piede (senza sedersi).



## 48-1-2-3 POSIZIONI



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma ed il cane si siede al piede. Il conduttore fa un passo avanti, il cane si sposta in contemporanea e si ferma in piedi. Il conduttore fa due passi avanti, il cane si sposta in contemporanea e poi va a terra. Il conduttore fa tre passi avanti, il cane si sposta in contemporanea e poi si siede.

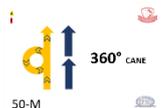
## 49-FRONTA-DIETROFRONT A DESTRA

### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO



Il conduttore si ferma ed il cane va al fronte e si siede. Il conduttore esegue un dietrofront a sinistra senza dare il segnale di *resta* al cane, posizionandosi a fianco e alla destra del cane.

## 50-360°



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il cane fa un giro di 360° in senso antiorario. Il conduttore può rallentare o fermarsi intanto che il cane gira.

## 51-GIRO DEI CONI-A DESTRA-AVANTI



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio gira intorno ai coni proseguendo in avanti

## 52-GIRO DEI CONI-A SINISTRA-AVANTI



### CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI CONDOTTA

Il binomio gira intorno ai coni proseguendo in avanti

## 53-IN PIEDI-GIRA INTORNO DI 180°



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO – CARTELLO SEGUENTE 55-56-59-60-61

Il binomio si ferma ed il cane rimane in piedi. Il conduttore fa un giro di 180° intorno al cane in senso antiorario e si posiziona alla sinistra del cane. Si procederà verso il cartello successivo in condotta a destra.

## 54-FRONTA-DIETROFRONTA A SINISTRA



### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO – CARTELLO SEGUENTE 55-56-59-60-61

Il conduttore si ferma ed il cane va al fronte e si siede. Il conduttore esegue un dietrofront a destra senza dare il segnale di *resta* al cane, posizionandosi a fianco e alla sinistra del cane. Si procederà verso il cartello successivo in condotta a destra.



## 55-FRONTE-AL PIEDE



CARTELLO A SINISTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – PRECEDUTO DA 53-54

Il conduttore si ferma ed il cane va al fronte e siede (da destra). Il conduttore dà il segnale di andare al piede.

## 56-AL PIEDE



CARTELLO A SINISTRA -ESERCIZIO STAZIONARIO – PRECEDUTO DA 53-54

Il conduttore si ferma ed il cane va al piede e si siede (da destra).

## 57-SVOLTA A DESTRA-1-2 PASSI-TERRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il binomio esegue una svolta a destra di 90° e dopo 1 o 2 passi il conduttore si ferma e dà il segnale al cane di andare a terra. Riprendono poi la marcia ed il cane deve passare da *terra* ad *in piedi* senza passare dal seduto.

## 58-SVOLTA A SINISTRA-1-2 PASSI-TERRA



CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il binomio esegue una svolta a sinistra di 90° e dopo 1 o 2 passi il conduttore si ferma e dà il segnale al cane di andare a terra. Riprendono poi la marcia ed il cane deve passare da *terra* ad *in piedi* senza passare dal seduto.

## 59-IN PIEDI-LASCIA IL CANE



CARTELLO A DESTRA – CARTELLO A SINISTRA SE PRECEDUTO DA 53-54 – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – CARTELLO SEGUENTE 36-37- DA 62 A 66

Il conduttore si ferma e il cane si ferma in piedi. Il conduttore avanza da solo fino al cartello successivo.

## 60-TERRA-LASCIA IL CANE



CARTELLO A DESTRA – CARTELLO A SINISTRA SE PRECEDUTO DA 53-54 - ESERCIZIO DI MOVIMENTO – CARTELLO SEGUENTE 36-37- DA 62 A 66

Il conduttore si ferma e il cane va a terra. Il conduttore avanza da solo fino al cartello successivo.

## 61-SEDUTO-IN PIEDI-LASCIA IL CANE



CARTELLO A DESTRA – CARTELLO A SINISTRA SE PRECEDUTO DA 53-54 - ESERCIZIO DI MOVIMENTO – CARTELLO SEGUENTE 36-37- DA 62 A 66

Il conduttore si ferma e il cane si ferma in piedi. Il conduttore avanza da solo fino al cartello successivo.



## 62-RICHIAMO-AL POSTO-STOP



CARTELLO (DISALLINEATO) DESTRA – ESERCIZIO STAZIONARIO – PRECEDUTO DA QUALSIASI *LASCIA IL CANE*

Il conduttore si gira e richiama il cane al posto seduto.

## 63-TERRA-SEDUTO-AL POSTO



CARTELLO (DISALLINEATO) A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – PRECEDUTO DA QUALSIASI *LASCIA IL CANE* *tranne il terra*

Il conduttore si gira e chiede al cane di mettersi prima a terra e poi seduto, quindi lo richiama al posto.

## 64-RICHIAMO-TERRA-AL POSTO



CARTELLO (DISALLINEATO) A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – PRECEDUTO DA QUALSIASI *LASCIA IL CANE*

Il conduttore si gira e richiama il cane, a metà tragitto gli chiede un terra, poi lo richiama al posto.

## 65- RICHIAMA AL FRONTE-IN-PIEDI -AL PIEDE



CARTELLO (DISALLINEATO) A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO – PRECEDUTO DA QUALSIASI *LASCIA IL CANE*

Il conduttore si gira e richiama il cane al fronte in piedi (non deve sedersi), e poi lo manda al piede.

## 66-RICHIAMO SUL SALTO-AL POSTO



CARTELLO (DISALLINEATO) A DESTRA – CARTELLO DI MOVIMENTO

Il conduttore si gira verso il cane e lo richiama sul salto. Il cane, dopo il salto, deve andare al posto (senza sedersi).

## 67-SALTO ANDATA E RITORNO-AL PIEDE



CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore si ferma e invia il cane al salto. Dopo che il cane ha fatto il salto, il conduttore lo richiamerà ed il cane dovrà tornare nuovamente dal salto, poi si metterà al piede.

## 68-3 PASSI INDIETRO



CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

In condotta e senza cambiare il senso di marcia, il binomio deve fare tre passi camminando all'indietro.



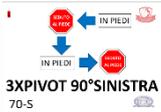
### 69-3X PIVOT 90° DESTRA



#### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il binomio dovrà fare 3 pivot consecutivi di 90° a destra; sul primo pivot il cane dovrà rimanere in piedi, sul secondo pivot il cane dovrà sedersi

### 70-3X PIVOT 90° SINISTRA



#### CARTELLO FRONTALE – ESERCIZIO STAZIONARIO

Il conduttore si ferma e il cane deve rimanere in piedi. Il binomio dovrà fare 3 pivot consecutivi di 90° a sinistra; sul primo pivot il cane dovrà sedersi, sul secondo pivot il cane dovrà rimanere in piedi, sul terzo pivot il cane dovrà sedersi.

### 71-3 LATI-3 PASSI



#### CARTELLO A DESTRA – ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il binomio si ferma e il cane rimane in piedi. Il conduttore farà 3 passi avanti, poi 3 passi laterali e conclude con 3 passi indietro. Durante tutti gli spostamenti il cane lo segue prontamente.

### 72-2X DIETROFRONT CLASSICO



#### CARTELLO A DESTRA - ESERCIZIO DI MOVIMENTO

Il binomio esegue 2 dietrofront classici. Sono ammessi 1-2 passi tra il primo dietrofront ed il secondo



## Bonus N (Novice)

### 1-3 VELOCITÀ



#### OLTREPASSARE IL CARTELLO

4 coni disposti a 5 metri di distanza l'uno dall'altro. Il binomio inizia con il primo tratto a passo normale; il secondo tratto a passo lento ed il terzo tratto a passo veloce. Indispensabile vedere la differenza di andatura del cane.

### 2-FRONT-PASSO LATERALE-FRONT



#### OLTREPASSARE IL CARTELLO

Il conduttore dà un segnale al cane per mettersi di fronte e seduto. Il conduttore farà un passo laterale a destra o a sinistra (come meglio preferisce il conduttore). Il cane deve muoversi con il conduttore, ma al cane non è richiesto il passo laterale. Poi il cane si siederà al fronte del conduttore.

### 3-STOP-LASCIA IL CANE



#### CARTELLO A DESTRA – CARTELLO SEGUENTE 3/1 - 3/2

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore sgancia il guinzaglio dal collare, lo mette a tracolla o in tasca, lascia il cane in posizione e si allontana da solo verso il secondo cartello.

### 3/1-CHIAMA AL PIEDE



#### CARTELLO A DESTRA – PRECEDUTO DA 3

Il conduttore, senza girarsi, chiama il cane e lo fa sedere nella posizione al piede. Ammesso girare leggermente testa e spalle.

### 3/2-GIRATI-CHIAMA AL PIEDE



#### CARTELLO A SINISTRA – PRECEDUTO DA 3

Il conduttore si gira e dopo qualche attimo di pausa chiama il cane e lo rimette al piede seduto.



## Bonus A (Advanced)

### 1-FRONTA 180°-SEDUTO

#### CARTELLO A DESTRA



Il conduttore si ferma e il cane si mette al fronte seduto. Il conduttore dà un segnale al cane di ruotare di 180° (solo il cane) in modo che si ritrovi a dare le spalle al conduttore che è rimasto fermo; è indifferente se gira in senso orario o antiorario. Il conduttore può chiedere al cane, prima di girare, di passare alla posizione *in piedi*. Dopo che il cane si è girato, il conduttore dà il segnale di sedersi. Ammesso anche che il cane ruoti a ridosso del conduttore, il quale alzerà una gamba per far passare il cane al centro.

### 2-FRONTA-IN PIEDI-BACK



#### CARTELLO A DESTRA

Il conduttore si ferma e il cane va al fronte e si siede. Il conduttore dà il segnale di passare alla posizione *in piedi* e poi di fare un passo indietro (solo cane).

### 3-STOP-3 PASSI IN PIEDI 3 SEC



#### CARTELLO A DESTRA

Il conduttore si ferma e il cane si siede al piede. Il conduttore fa tre passi avanti e il cane lo segue prontamente e si ferma in piedi accanto al conduttore. Deve mantenere la posizione per 3 secondi.

### 4-INVIO CASSA-RESTA 3 SEC-RICHIAMO



#### CARTELLO A DESTRA

Il conduttore si ferma e invia il cane alla cassa. Il cane deve salire e rimanere in qualsiasi posizione voglia il conduttore per 3 secondi; quindi può essere richiamato.



## Bonus E (Expert)

### 1-FRONT-3 PASSI INDIETRO



#### CARTELLO A DESTRA

Il conduttore si ferma e il cane va al fronte seduto. Il conduttore rimane fermo e chiede al cane di fare 3 passi indietro. Il conduttore può dare il segnale di *in piedi* prima di far arretrare il cane. Per ogni passo da fare indietro, può essere dato un segnale.

### 2-360° INTORNO AL CONDUTTORE



#### CARTELLO A DESTRA

Il conduttore si ferma e il cane gli gira intorno.

### 3-FRONT-1-2-3 PASSI-3POSIZIONI/3'



#### CARTELLO A DESTRA

Il conduttore si ferma e il cane va al fronte seduto. Il conduttore fa un passo indietro e si ferma e il cane segue il suo movimento e si ferma in piedi. Poi il conduttore fa due passi indietro e si ferma e il cane segue il suo movimento e va a terra. Poi il conduttore fa tre passi indietro e si ferma e il cane segue il suo movimento e si siede di fronte a lui. Quindi il conduttore dà il segnale al cane di mettersi al piede (senza sedersi).

### 4-GIRO INTORNO AL CONO-AL PIEDE



#### CARTELLO FRONTALE

Il conduttore si ferma e invia il cane a girare intorno al cono, posizionato a ~5 metri di distanza, e ritornare alla posizione al piede.



## BONUS ON DEMAND



### ATTIVITÀ OLFATTIVA

Vengono utilizzati 6 legnetti da obedience.

Il conduttore tiene in mano l'oggetto per 10 secondi. Il cane potrà annusare l'oggetto, ma non prenderlo in bocca. L'oggetto verrà poi posizionato insieme agli altri utilizzando delle pinze. Durante il posizionamento, il conduttore deve girarsi in modo da non vedere il posizionamento. I legnetti verranno posti a ~5 metri di distanza dal binomio e ad una distanza tra loro di ~25cm. Il conduttore invierà il cane alla ricerca dell'oggetto con il suo odore. La modalità di segnalazione è libera, ossia il cane può fare il pointing, abbaiare, andare a terra, portare l'oggetto al conduttore, .... L'importante è che il conduttore alzi la mano quando ritiene che il cane abbia trovato e indichi al giudice qual è l'oggetto giusto.

## START



### CARTELLO A DESTRA

Questo cartello determina la linea di inizio gara per la Pre-Novice e i circuiti Base, Junior e Master. Oltre questo cartello, inizia il giudizio del percorso e il cronometraggio del tempo.

## FINISH



### CARTELLO A DESTRA, O A SINISTRA SE SI ARRIVA CON UNA CONDOTTA A DESTRA

Questo cartello determina la linea di fine gara per la Pre-Novice e i circuiti Base, Junior e Master. Oltrepassato questo cartello, finisce il giudizio del percorso e il cronometraggio del tempo.

## BONUS



### CARTELLO A DESTRA

Questo cartello determina la linea di inizio dell'esercizio bonus per la Pre-Novice e i circuiti Base, Junior e Master. Oltre questo cartello, inizia il giudizio del bonus. La fine del bonus sarà determinata da quanto indicato dal cartello specifico.