

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

Premessa: Il presente regolamento ha subito le seguenti modifiche sostanziali rispetto a quello della quinta edizione del 2017:

- A passare in finale sono le migliori squadre della supercombinata (10 per le prime 60 squadre iscritte + 1 ogni 10 squadre iscritte), se una squadra è arrivata prima in una manche di qualificazione e non è già tra le finaliste, questa verrà aggiunta; passa anche la vincitrice della gara delle magliette se non già qualificata.
- Per Agility, Jumping, Tunnel Cup di qualificazione valgono i migliori tre risultati della squadra.
- Ad un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità, anche per l'agility a staffetta e tunnel cup normale e a staffetta.
- E' possibile avere anche squadre composte da soli binomi 400 e 500. Rimane invece invariato il non potere avere squadre composte da soli binomi 500 e 600 o 300 e 400.

Regolamento

Il presente regolamento conferma i propri obiettivi legati alla crescita della disciplina e l'incremento della partecipazione attraverso prove che soddisfano le attese e incontrano le esigenze dei praticanti: esso si riferisce ad un evento singolo denominato **MUNDIALITO CSEN senza frontiere (gara a squadre)** della durata di due giorni.

Tale evento ha frequenza annuale e verrà ripetuto negli anni finché manterrà un alto livello di gradimento.

Esso è stato pensato all'insegna del divertimento e della collaborazione tra i partecipanti.

L'obiettivo di questo evento è di avere 4 (quattro) cani e 4 (quattro) conduttori che collaborino insieme riuscendo ad affrontare più gare a squadre combinate fra loro. È ammesso, anche se non auspicato, che lo stesso conduttore conduca un massimo di 2 (due) cani nella stessa squadra. Lo stesso cane non può essere iscritto più volte, anche se in squadre diverse.

Al fine di massimizzare il divertimento, di dare a ogni squadra la possibilità di recuperare una prova andata male e anche per evitare qualsiasi possibile errore di calcolo nella stesura delle classifiche, in ciascuna prova del MUNDIALITO la classifica viene stilata tenendo conto del tempo cronometrico totale cumulato da tutta la squadra a cui verranno sommate tutte le penalità di tempo di ciascun concorrente:

1. per ogni errore 5 secondi
2. per ogni rifiuto 5 secondi
3. per ogni eliminazione in qualsiasi prova 100 secondi

ottenendo così il tempo totale della squadra per quella prova.

In caso di eliminazione di un binomio non verranno considerate le altre penalità di tempo di quello stesso binomio in quella stessa prova (ad eccezione dalle staffette).

Quindi la classifica di ciascuna manche e della supercombinata, nonché quella della finale, verrà stilata solo in base al tempo totale di ogni squadra (risultante dal tempo cronometrico dei 4 binomi + penalità tempo date dai rifiuti dei 4 binomi se non eliminati + penalità tempo date dagli errori dei 4 binomi se non eliminati + penalità tempo degli eliminati) tenendo conto che non verranno sommati gli scarti (peggior risultato della squadra) per Agility, Jumping e Tunnel Cup di qualificazione.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

Una squadra particolarmente veloce con delle penalità di tempo potrebbe quindi ritrovarsi in una posizione più alta in classifica rispetto a una squadra lenta senza penalità.

NOTA: in agility e jumping e tunnel cup in caso di eliminato non verrà considerato il tempo cronometrico di quel binomio. In tunnel cup a staffetta e agility a staffetta, invece, verrà considerato il tempo cronometrico anche degli eliminati, che dovranno comunque portare a termine la propria prova (pena l'assegnazione di ulteriori 100 secondi extra di penalità, per un totale di 200 secondi di penalità).

I binomi sono divisi in due tipologie di altezza:

- 1) Piccoli: 300 CSEN con altezza al garrese fino a 32 cm, 400 CSEN con altezza al garrese da 32 fino a 41 cm,
- 2) Grandi: 500 CSEN con altezza al garrese da 41 fino a 50 cm o peso superiore ai 30 kg, 600 CSEN con altezza al garrese oltre 50 cm.

Squadre miste: ogni squadra deve essere composta da almeno 1 (un) cane di tipologia diversa dagli altri componenti.

Una squadra perciò non può essere composta da tutti binomi della stessa tipologia: tutti binomi 300 e 400 o tutti binomi 500 e 600.

Non sono ammesse le seguenti combinazioni perché appartenenti alla stessa tipologia:

- A. 3 cani 600 + 1 cane 500 (tutti grandi)
- B. 3 cani 500 + 1 cane 600 (tutti grandi)
- C. 3 cani 400 + 1 cane 300 (tutti piccoli)
- D. 3 cani 300 + 1 cane 400 (tutti piccoli)
- E. 2 cani 600 + 2 cani 500 (tutti grandi)
- F. 2 cani 400 + 2 cani 300 (tutti piccoli)

Sono ammesse le seguenti combinazioni (perché appartenenti a due tipologie di altezza differenti):

- A. 3 cani 400 + 1 cane 500
- B. 3 cani 500 + 1 cane 400
- C. 2 cani 400 + 2 cani 500

Sostituzioni: se per qualsiasi motivo fossero necessarie delle sostituzioni all'interno di una squadra (cane o concorrente) ciò è ammesso fino a 12 ore prima dell'inizio della prima gara dell'evento ripettando la degola di avere 2 tipologie di altezza differenti.

Le altezze dei salti saranno fisse per Agility e Jumping: 300 = 30 cm, 400 = 40 cm, 500 = 50 cm, 600 = 60 cm

Le altezze dei salti per l'agility a staffetta saranno fisse: 300 e 400 = 30 cm, 500 e 600 = 50 cm

Le altezze dei salti d'inizio e di fine della Tunnel Cup saranno fisse per tutte le altezze: 20 cm

L'evento ha durata di 2 giorni nei quali si disputeranno 4 gare di selezione, alla fine del secondo giorno si disputeranno 2 gare di FINALE.

Per le prove, agility a staffetta (qualificazione e finale) e tunnel cup a staffetta (finale) i singoli risultati della squadra sono tutti validi (non ci sono scarti).

Per le prove di agility (qualificazione), jumping (qualificazione), tunnel cup (qualificazione) saranno prese in

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

considerazione solo i migliori tre risultati.

PROGRAMMA GARE

Le gare sono così distribuite

QUALIFICHE

sabato - Agility + Jumping

domenica - Agility a staffetta + Tunnel Cup

FINALE

domenica - Agility a staffetta + Tunnel Cup a staffetta

Accedono alla finale:

- le 10 squadre meglio arrivate della supercombinata (la somma delle 4 gare di qualificazione)
- la vincitrice della gara delle magliette se non già qualificata (vedi regolamento gara magliette)

Se le squadre iscritte superano le 60 unità si aggiungerà una squadra alla finale ogni dieci squadre iscritte in più rispetto alle prime 60; avranno sempre diritto le migliori della supercombinata (la somma delle 4 gare di qualificazione).

Se una squadra è arrivata prima in una delle 4 gare di qualificazione e non è tra le finaliste essa avrà comunque diritto e si aggiungerà a quelle già selezionate.

La classifica della supercombinata di qualificazione sarà stilata in funzione dei punteggi accumulati da ogni singola squadra in tutte le prove di qualificazione, secondo la seguente tabella:

Posizione	Agility	Jumping	Tunnel Cup	Agility a staffetta
1°	60	60	60	60
2°	40	40	40	40
3°	30	30	30	30
4°	24	24	24	24
5°	18	18	18	18
6°	16	16	16	16
7°	14	14	14	14
8°	12	12	12	12
9°	10	10	10	10
10°	8	8	8	8
11°	6	6	6	6
12°	4	4	4	4

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

Vince il MUNDIALITO AIA senza frontiere la squadra prima classificata nella combinata della FINALE.

Si premierà anche la seconda e terza squadra della combinata della FINALE.

La classifica della combinata della finale sarà stilata in funzione dei punteggi accumulati da ogni singola squadra nelle due prove di finale, secondo la seguente tabella:

Posizione	Tunnel Cup a staffetta	Agility a staffetta
1°	60	60
2°	40	40
3°	30	30
4°	24	24
5°	18	18
6°	16	16
7°	14	14
8°	12	12
9°	10	10
10°	8	8
11°	6	6
12°	4	4
13°	2	2
Dal 14° in poi	1	1

in caso di parità si terrà conto del miglior tempo realizzato sommando i tempi nelle due prove della FINALE.

RIFERIMENTI

Ente di Promozione Sportiva: CSEN

Sezione: CINOFILIA

Club Organizzatori: Dog City – D.O.G. Agility School

Responsabile Generale: Giulio Zanella

Comitato tecnico per il Mundialito Csen:

Irma Bertolini

Ezio Bertuletti

Simona Buffoli

Giuseppe Culora

Massimo Perla

Giuseppe Pinchetti

Valentina Tangerini

Giulio Zanella

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

Regole per le singole prove

AGILITY

Per la prova di agility saranno prese in considerazione solo i migliori tre risultati della squadra.

Il conduttore si presenta sul percorso, 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.

Dà il comando di partenza al cane, dopo il segnale del Giudice. Il tempo partirà quando il cane attraverserà la linea di partenza.

L'agility deve includere alcuni salti, uno slalom da 12 (dodici) paletti, la palizzata, la passerella e la bascula. Sono ammessi anche il tubo morbido, il tubo rigido, i salti doppi o "larghi", il castello, il salto in lungo e la gomma modello WAO. La prova dell'agility a squadre non ammette il tavolo.

I segnali acustici e comandi diversi sono consentiti per tutta la durata del percorso. Il conduttore deve assicurarsi di seguire scrupolosamente la sequenza degli ostacoli nel loro ordine e numero.

A partire 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 da parte del cane della linea di arrivo.

Alla fine del percorso il conduttore raggiunge il cane, gli mette il guinzaglio ed esce dal terreno.

Ad un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane commette errore (zona non toccata, caduta di una stecca, ecc.) saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta.

In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), non verranno considerate le altre penalità di tempo né il tempo cronometrico di quel binomio.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

JUMPING

Per la prova di Jumping saranno prese in considerazione solo i migliori tre risultati della squadra.

Il conduttore si presenta sul percorso, mette il suo cane in posizione ferma (in piedi, seduto o a terra) dietro la linea di partenza.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

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.

Dà il comando di partenza al cane, dopo il segnale del Giudice. Il tempo partirà quando il cane attraverserà la linea di partenza.

Il Jumping deve includere alcuni salti e uno slalom da 12 (dodici) paletti. Sono ammessi anche il tubo morbido, il tubo rigido, i salti doppi o "larghi", il castello, il salto in lungo e la gomma modello WAO. La prova del Jumping a squadre non ammette la palizzata, la passerella, la bascula e il tavolo.

I segnali acustici e comandi diversi sono consentiti per tutta la durata del percorso. Il conduttore deve assicurarsi di seguire scrupolosamente la sequenza degli ostacoli nel loro ordine e numero.

A partire 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 da parte del cane della linea di arrivo.

Alla fine del percorso il conduttore raggiunge il cane, gli mette il guinzaglio ed esce dal terreno.

Ad un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane commette errore (caduta di una stecca, ecc.) saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta.

In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), non verranno considerate le altre penalità di tempo né il tempo cronometrico di quel binomio.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

TUNNEL CUP

Per la prova di Tunnel Cup saranno prese in considerazione solo i migliori tre risultati della squadra.

Il percorso inizierà con un ostacolo salto e terminerà con un ostacolo salto di altezza 20 cm per tutti. Questi ostacoli servono solo per fare partire il tempo all'inizio del percorso e per fermarlo alla fine, quindi l'eventuale caduta della stecca non comporta alcuna penalità.

Tra i due ostacoli salti saranno posizionati esclusivamente tunnel rigidi.

Percorso composto dal superamento di un minimo di 12 (dodici) ostacoli e un massimo di 18 (diciotto) compresi i salti di partenza e arrivo.

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso. Alcuni tunnel potranno eventualmente avere l'ingresso valido da entrambi i lati, in quel caso il numero sarà posizionato al centro del tunnel.

I membri della stessa squadra partiranno in sequenza nell'ordine di partenza.

Il cane-concorrente dovrà effettuare il percorso indicato con la sequenza numerica.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

Ogni volta che il cane commette un errore di sequenza errata, cioè l'ingresso in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza, saranno assegnati 5 secondi di penalità. Il cane dovrà comunque completare il percorso con la corretta sequenza, riprendendo quindi dal tubo corretto previsto nella sequenza, e il cronometro continuerà a girare. Il concorrente dovrà finire il percorso in modo corretto. Se un concorrente involontariamente non concluderà la sequenza in modo corretto (per esempio qualora il cane entri in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza o eviti un tubo previsto nella sequenza e si concluda il giro senza accorgersene e quindi senza avere corretto l'errore) verrà eliminato e si aggiungeranno 100 secondi al tempo totale della prova.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica NON saranno assegnate penalità, in quanto è già una perdita di tempo, e il cane deve continuare con la sequenza corretta.

In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), non verranno considerate le altre penalità di tempo né il tempo cronometrico di quel binomio.

Svolgimento delle prove:

Il conduttore si presenta sul percorso, 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 controlla che il binomio sia pronto e successivamente dà il via alla gara con un segnale acustico (fischio); il cane non può superare la linea di partenza (o primo ostacolo) prima del fischio del giudice, se ciò accade il concorrente non è eliminato ma commette errore, ogni errore comporta 5 secondi di penalità (aumento del tempo della prova): la partenza non è ritenuta valida e il cane deve essere rimesso in partenza attendendo fischio del giudice (il tempo intercorso viene comunque azzerato).

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

AGILITY A STAFFETTA

Per la prova di agility a staffetta sarà presa in considerazione il risultato della squadra nel suo complesso (non ci sono scarti).

Ogni cane di ciascuna squadra affronterà un minimo di 12 (dodici) ostacoli e un massimo di 15 (quindici).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso.

L'agility a staffetta può includere lo slalom da 12 (dodici) paletti, la palizzata e la passerella. Sono ammessi anche il tubo rigido, i salti, i salti doppi o "larghi", il castello e il salto in lungo. La prova dell'agility a staffetta non ammette la bascula, il tubo morbido, la gomma e il tavolo.

Il percorso è predisposto con due altezze di salto in modo tale che ogni cane percorra la stessa lunghezza e la stessa sequenza (anche se specchiata); le due altezze sono: h 30 cm (300 e 400) e h 50 cm (500 e 600).

Il giudice designerà un'area per il passaggio del testimone tra i conduttori. Il conduttore e il cane successivi della squadra attenderanno in questo punto che arrivi il loro turno. Lo scambio del testimone deve avvenire con entrambi i conduttori ed entrambi i cani all'interno delle linee di delimitazione della zona di cambio.

Il testimone deve passare da una mano all'altra senza essere gettato a terra e senza essere tirato prima che il secondo conduttore e il suo cane possano partire. I cani e i conduttori non devono rimanere nella zona di

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

cambio una volta che il testimone è stato passato. Il testimone è trattenuto dal concorrente che affronta il percorso. Non si può affrontare il percorso senza il testimone in mano: ogni tratto di percorso fatto senza testimone non vale e deve essere rifatto con perdita di tempo ma senza penalità.

Il conduttore in attesa nella zona delimitata può trattenere il proprio cane in qualunque modo, purché non sia reputato eccessivamente duro dai giudici di gara. Gli altri componenti della squadra possono aiutare a trattenere il cane in partenza. I cani possono essere portati al guinzaglio sia prima sia dopo il loro giro, mentre gli altri compagni di squadra stanno gareggiando. In ogni caso, non vi devono essere guinzagli o collari sui cani al momento del passaggio di testimone.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane commette errore (zona non toccata, caduta di una stecca, ecc.) saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta.

In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), verranno considerate le altre penalità di tempo di quel fino all'eliminazione e verrà comunque considerato il suo tempo cronometrico. Non verranno conteggiate le penalità di quel binomio a partire dall'eliminato.

A un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità. Il cronometro continua a girare. Il conduttore dovrà mantenere un comportamento sportivo e tentare di finire il resto del percorso in modo corretto. Se il giudice di gara si accorgerà che un concorrente eliminato cerca di recuperare tempo tornando al punto di scambio senza aver completato il percorso, si assegneranno ulteriori 100 secondi extra di penalità per un totale di 200 secondi.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

TUNNEL CUP A STAFFETTA

Per la prova di tunnel cup a staffetta sarà presa in considerazione il risultato della squadra nel suo complesso (non ci sono scarti).

Il percorso inizierà con un ostacolo salto e terminerà con un ostacolo salto di altezza 20 cm per tutti. Questi ostacoli servono solo per fare partire il tempo all'inizio del percorso e per fermarlo alla fine, quindi l'eventuale caduta della stecca non comporta alcuna penalità.

Tra i due ostacoli salti saranno posizionati esclusivamente tunnel rigidi.

Ogni cane di ciascuna squadra affronterà un minimo di 12 (dodici) ostacoli e un massimo di 15 (quindici).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso.

La partenza dei concorrenti è ai quattro angoli del campo di gara.

Il cane-concorrente dovrà effettuare il percorso indicato con la sequenza numerica.

Ogni volta che il cane commette un errore di sequenza errata, cioè l'ingresso in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza, saranno assegnati 5 secondi di penalità. Il cane dovrà comunque completare il percorso con la corretta sequenza, riprendendo quindi dal tubo corretto previsto nella sequenza, e il cronometro continuerà a girare. Il concorrente dovrà finire la sua parte di percorso in modo corretto. Se un concorrente involontariamente non concluderà la sequenza in modo corretto (per esempio qualora il cane entri in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza o eviti un tubo previsto nella sequenza e si concluda il giro senza accorgersene e quindi senza avere corretto l'errore) verrà eliminato e si aggiungeranno 100

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VI Edizione, anno 2018)

secondi al tempo totale della prova.

Ogni volta che il cane rifiuta un tunnel NON saranno assegnati 5 secondi di penalità, in quanto è già una perdita di tempo, e il cane deve continuare con la sequenza corretta.

Nel caso fortuito di giro non completato nella corretta sequenza con conseguente eliminazione (100 secondi di penalità), verranno considerate le altre penalità di tempo di quel fino all'eliminazione e verrà comunque considerato il suo tempo cronometrico. Non verranno conteggiate le penalità di quel binomio a partire dall'eliminato.

Passaggio del testimone

Il giudice designerà le aree per il passaggio del testimone tra i conduttori. Il conduttore e il cane successivi della squadra attenderanno in queste aree che arrivi il loro turno. Lo scambio del testimone deve avvenire con entrambi i conduttori ed entrambi i cani all'interno delle linee di delimitazione della zona di cambio.

Le partenze avverranno in sequenza: il percorso verrà studiato in modo che il salto di arrivo del primo cane sia contiguo con quello del secondo cane e così via; più di un Giudice di linea controllerà lo scambio del testimone nelle tre aree di cambio.

Il testimone è trattenuto dal concorrente che affronta il percorso. Non si può affrontare il percorso senza il testimone in mano: ogni tratto di percorso fatto senza testimone non vale e deve essere rifatto con perdita di tempo ma senza penalità.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

Per tutte le regole generali non presenti nel presente regolamento valgono comunque quelle del REGOLAMENTO CSEN 2018.

Il Comitato Tecnico per il Mundialito Csen si riserva la possibilità di apportare piccole modifiche anche all'ultimo momento, se necessarie alla buona riuscita dell'Evento.