

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

**Premessa:** Il presente regolamento ha subito le seguenti modifiche sostanziali rispetto a quello della sesta edizione del 2018:

- Per rimanere nello spirito della gara a squadre anche il sabato le partenze sono raggruppate per squadra (uno dopo l'altro) pertanto **tutte** le gare si disputeranno solo su due altezze di salti: 30 cm (per i 300 e 400) e 50 cm (per i 500 e 600) in modo da non rallentare lo svolgersi delle gare.
- Tutti i percorsi inizieranno con un ostacolo salto e termineranno con un ostacolo salto di altezza 20 cm per tutti.
- Il jumping del sabato è sostituito da una Snooker a tunnel individuale.
- l'Agility pur rimanendo individuale sarà disputata su due percorsi con due altezze diverse posizionati sullo stesso campo.
- Staffetta: il cane può essere trattenuto in partenza da una sola persona incaricata dalla squadra (anche esterna) per tale compito. Se durante la performance della squadra ci sono due cani in campo della stessa tutti i cani saranno eliminati e si assegneranno 400 secondi di penalità a tutta la squadra.
- Tunnel Cup il conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che volontariamente, in modo da aiutare la prestazione (il contatto accidentale con il cane o un ostacolo che non aiutino la prestazione non viene penalizzato) saranno assegnati 5 secondi di penalità.
- I punteggi dati alle classifiche delle prove sono stati perfezionati premiando fino alla 20ma squadra.
- Se un binomio si ritira, durante i due giorni di gare, la squadra può continuare a gareggiare solo negli individuali (non può partecipare alla finalissima).

## 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

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

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.

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 24 ore prima dell'inizio della prima gara dell'evento rispettando la regola di avere 2 tipologie di altezza differenti.

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

Se dopo fatta la segreteria (inizio gara) un cane o un conduttore, per qualsiasi motivo, si ritira non può essere sostituito.

la squadra può continuare nelle gare individuali e il binomio ritirato figurerà come eliminato (scarto).

Invece nelle staffette la squadra non può competere,

In caso di finalissima la squadra con binomio assente non può partecipare cedendo il posto alla squadra successiva classificata in combinata.

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

Le altezze dei salti d'inizio e di fine di tutte le gare sono 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), tunnel cup (qualificazione) e Snooker a tunnel saranno presi in considerazione solo i migliori tre risultati.

### PROGRAMMA GARE

Le gare sono così distribuite

#### QUALIFICHE

**sabato** - Agility + Snooker a tunnel

**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.

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

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	Snooker a tunnel	Tunnel Cup	Agility a staffetta
1°	100	100	100	100
2°	95	95	95	95
3°	80	80	80	80
4°	75	75	75	75
5°	70	70	70	70
6°	65	65	65	65
7°	60	60	60	60
8°	55	55	55	55
9°	50	50	50	50
10°	45	45	45	45
11°	40	40	40	40
12°	35	35	35	35
13°	30	30	30	30
14°	25	25	25	25
15°	20	20	20	20
16°	15	15	15	15
17°	10	10	10	10
18°	8	8	8	8
19°	6	6	6	6
20°	4	4	4	4

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°	100	100
2°	95	95
3°	80	80

# Mundialito



## senza frontiere

(gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

4°	75	75
5°	70	70
6°	65	65
7°	60	60
8°	55	55
9°	50	50
10°	45	45
11°	40	40
12°	35	35
13°	30	30
14°	25	25
15°	20	20
16°	15	15
17°	10	10
18°	8	8
19°	6	6
20°	4	4

in caso di parità si terrà  
realizzato sommando i  
della FINALE.

**RIFERIMENTI**  
**Ente di Promozione**

conto del miglior tempo  
tempi nelle due prove

**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 VII Edizione, anno 2019)

### *Regole per le singole prove*

#### **AGILITY**

Per la prova di Agility 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.

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

Il salto iniziale deve essere affrontato nel verso indicato dal Giudice. Il salto iniziale è "attivo" per tutta la durata del percorso. Questo significa che se il salto iniziale è affrontato dopo che il cane ha iniziato il percorso, viene giudicato come un percorso errato e viene eliminato.

A partire dal secondo ostacolo sul campo di prova ci saranno due percorsi identici speculari con due altezze di salti differenti: h 30 cm (300 e 400) e h 50 cm (500 e 600).

Ogni concorrente deve fare solo il percorso dedicato alla propria tipologia di altezza (piccoli o grandi).

Tutti gli ostacoli sono "attivi" pertanto se il cane esegue un salto non della propria tipologia è eliminato.

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. Sono ammessi anche la bascula, 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.

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

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.

### ***Snooker a tunnel***

Per la prova di ***Snooker a tunnel*** 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.

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.

La ***Snooker a tunnel*** deve includere uno slalom da 12 (dodici) paletti o due da 6 (sei) paletti, tre tubi rossi, la palizzata. Sono ammessi anche il tubo morbido e altri tubi rigidi. La prova di ***Snooker a tunnel*** non ammette il tavolo, la passerella, la bascula, i salti, i salti doppi o "larghi", il salto in lungo, il castello e la gomma modello WAO.

L'obiettivo della prova è guadagnare più punti possibile entro il tempo stabilito dal Giudice.

Il Giudice può posizionare gli ostacoli nel campo in qualsiasi posizione.

Il Giudice disegnerà un percorso composto da 3 (tre) tubi rossi e degli ostacoli che rappresenteranno ciascuno uno dei colori dello Snooker. Questi assegneranno i punti come descritto nella tabella seguente.

COLORI	PUNTI
Tubi rossi	1
Giallo	2
Verde	3
Marrone	4

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

Blu	5
Rosa	6
Nero	7

Lo Snooker a tunnel è composto da due parti.

La prima parte, la sequenza di apertura, consente a cane e conduttore di accumulare più punti possibile completando correttamente ciascun tubo rosso seguito da un qualunque ostacolo colorato. Il massimo numero di punti ottenibile nella sequenza di apertura è 24: 1+7+1+7+1+7.

La seconda parte, la sequenza di chiusura, richiede che cane e conduttore completino gli ostacoli colorati (dal n.2 al n.7) in ordine sequenziale prima che termini il tempo prestabilito per un massimo di 27 punti (2+3+4+5+6+7).

Un percorso di Snooker a tunnel dovrebbe essere eseguito come segue:

Salto iniziale H 20 cm per tutti

Tubo rosso, un qualunque ostacolo colorato,

Tubo rosso (diverso dal primo), un qualunque ostacolo colorato,

Tubo rosso (diverso dal primo e dal secondo), un qualunque ostacolo colorato,

Giallo n.2, verde n.3, marrone n.4, blu n.5, rosa n.6, nero n.7,

Salto finale H 20 cm per tutti

Il salto iniziale, H 20 cm, non ha valore ed è usato solo per far partire il tempo. Il salto iniziale deve essere affrontato nel verso indicato dal Giudice. Il salto iniziale è "attivo" per tutta la durata del gioco. Questo significa che se il salto iniziale è affrontato dopo che il cane ha iniziato il gioco, viene giudicato come un percorso errato. L'accumulo dei punti termina ed il conduttore deve dirigere il cane al salto finale, H 20 cm.

Se il cane affronta un ostacolo prima di aver affrontato il salto iniziale, viene eliminato (nessun punto accumulato).

Il salto finale può essere affrontato in entrambe le direzioni. Attraversare il salto finale in qualunque momento del gioco, ferma il tempo e termina l'accumulo dei punti. La mancanza di attraversare il salto finale alla fine del gioco determina l'impossibilità di registrare il tempo e la perdita di tutti i punti accumulati (nessun punto accumulato ed il punteggio sarà di 0 (zero) punti).

Rifiuti: i rifiuti non vengono giudicati nella sequenza di apertura; pertanto, il cane otterrà i punti se l'ostacolo verrà eseguito correttamente. Per esempio, se il cane sbaglia l'ingresso allo slalom ma poi lo corregge e lo esegue tutto correttamente, i punti saranno assegnati. Oppure, se il cane inizia ad affrontare la palizzata, salta giù dalla rampa di salita, e poi torna sull'ostacolo e termina correttamente la palizzata, i punti saranno assegnati.

I rifiuti sono giudicati nella sequenza di chiusura; l'accumulo dei punti termina ed il conduttore deve dirigere il cane al salto finale, H 20 cm..

Se, nell'apertura, il cane entra correttamente nello slalom, ma poi sbaglia un paletto, è un errore standard. Il Giudice chiamerà l'"Errore" ed il conduttore dovrebbe proseguire col rosso successivo (se ce ne sono



# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

ancora disponibili) o iniziare la sequenza di chiusura. Anche se il conduttore non è obbligato a completare lo slalom in caso di errore, non c'è penalità se decide di completarlo per prendere i punti.

Quando il cane ha completato la sequenza di chiusura, o se viene emesso il fischio/segnale acustico, il conduttore deve dirigere il cane al salto finale per fermare il tempo. Se il cane non attraversa il salto finale, tutti i punti sono persi ed il punteggio sarà di 0 (zero) punti.

Il tempo di percorso è stabilito a discrezione del Giudice.

L'obiettivo del conduttore è di completare la sequenza di apertura e quella di chiusura (dal n.2 al n.7) entro il tempo prestabilito. I conduttori non devono necessariamente attraversare il salto finale entro il tempo di percorso. Il salto finale è usato unicamente per registrare il tempo totale di percorso in caso di parità.

Un tubo rosso deve essere completato correttamente, in qualunque verso, affinché il cane sia abilitato ad affrontare un ostacolo colorato. I punti saranno quindi assegnati per il completamento corretto dell'ostacolo colorato.

Ognuno dei tubi rossi può essere completato solo una volta.

Gli ostacoli monodirezionali (bascula, tubo morbido) devono essere affrontati nel verso corretto per guadagnare i punti. Se il cane affronta un ostacolo monodirezionale nel verso sbagliato nella fase di apertura, nessun punto verrà guadagnato ed il conduttore dovrebbe continuare col prossimo tubo rosso (se ce ne sono ancora disponibili) o iniziare la sequenza di chiusura .

Per gli ostacoli bidirezionali, il posizionamento del numero indica il lato di approccio dell'ostacolo nella sequenza di chiusura.

Combinazione di ostacoli: il Giudice può scegliere di preparare una combinazione di ostacoli per comporre un qualunque ostacolo colorato. Il Giudice stabilirà l'ordine della combinazione, ma può consentire che i singoli ostacoli all'interno della combinazione siano affrontati in qualunque verso o sequenza durante la fase di apertura. Comunque, la combinazione deve essere affrontata nel verso stabilito nella fase di chiusura. Se il cane sbaglia una sequenza di ostacoli durante la fase di apertura (il Giudice chiamerà l'errore), il conduttore non è obbligato a terminare la combinazione e può abbandonare l'ostacolo per proseguire al prossimo salto rosso (se ce ne sono ancora disponibili) o iniziare la sequenza di chiusura. Nessun punto verrà assegnato e il tempo sarà perso se il cane finisce la combinazione. Se il cane sbaglia una combinazione di ostacoli nella fase di chiusura, l'accumulo del punteggio termina e il conduttore dovrà dirigere il cane al salto finale .

I conduttori dovrebbero continuare il percorso fin quando sentiranno il fischio del Giudice o il segnale acustico che indica la fine del tempo. Se il Giudice chiama l'"Errore" significa soltanto che nessun punto è stato guadagnato per l'ostacolo sbagliato. Non è una eliminazione.

Se il Giudice fischia, o il segnale acustico indica la fine del tempo, l'accumulo dei punti è finito e il conduttore dovrebbe dirigere il cane al salto finale per fermare il tempo. Non ci saranno penalità se un cane affronta ulteriori ostacoli mentre si dirige al salto finale .

Il Giudice può preparare un percorso dove ottenere tre 7 (sette) potrebbe risultare difficile da raggiungere.

## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

Cronometri o altri strumenti di misurazione del tempo sono ammessi durante la ricognizione , ma non possono essere usati come aiuto durante la competizione reale .

Il Giudice ha la possibilità di applicare ulteriori regole alla prova di Snooker a tunnel purché siano definite nel briefing del Giudice stesso.

### SCENARI DI APERTURA

Affrontare un <u>tubo</u> rosso seguito da un altro <u>tubo</u> rosso	Sbrigarci, andare al salto finale per fermare il tempo
Affrontare l'ultimo <u>tubo</u> rosso seguito dall'ostacolo n.2	Ripetere il n.2 per iniziare la sequenza di chiusura
Errore ad un ostacolo colorato	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Il conduttore tocca il cane o un ostacolo (sia in caso di contatto intenzionale che accidentale) in modo da aiutare la prestazione del cane	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Rifiuto ad un ostacolo colorato dopo che il cane ci è salito sopra o entrato dentro e poi affronta un <u>differente</u> ostacolo colorato	Sbrigarci, andare al salto finale per fermare il tempo. (Doveva rifare l'ostacolo colorato correttamente per guadagnare i punti o andare ad un altro rosso se ne rimanevano ancora "non utilizzati"; altrimenti doveva iniziare la sequenza di chiusura.)
Entrare nello slalom, ma sbagliando l'ingresso corretto	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore non scelga di correggere l'ingresso e completare l'ostacolo correttamente. Il conduttore può invece scegliere di andare al rosso successivo se ce ne sono ancora "non utilizzati"; altrimenti, iniziare la sequenza di chiusura
Saltare giù dalla bascula prima del perno, saltare giù dalla passerella prima della rampa di discesa, saltare giù dalla palizzata prima della rampa di discesa	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore non scelga di ritentare l'ostacolo e lo completi correttamente. Il conduttore può invece scegliere di andare al rosso successivo se ce ne sono ancora "non utilizzati"; altrimenti, iniziare la sequenza di chiusura
Entrare nel tubo rigido e ritirarsi o uscire dall'entrata	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore non scelga di ritentare il tubo e completarlo correttamente. Il conduttore può invece scegliere di andare al rosso successivo se ce ne sono ancora "non utilizzati"; altrimenti, iniziare la sequenza di chiusura
Entrare tra i paletti dello slalom in maniera non corretta	Nessun punto guadagnato a meno che il conduttore decida di correggere l'entrata e completare l'ostacolo correttamente, in alternativa il conduttore può scegliere di andare al prossimo rosso se ne è rimasto ancora qualcuno "non utilizzato"; altrimenti, iniziare la chiusura
Affrontare un ostacolo colorato seguito da un altro ostacolo colorato	Sbrigarci, andare al salto finale per fermare il tempo
Affrontare una combinazione di ostacoli non nell'ordine specificato dal Giudice	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Fare un errore in una combinazione di ostacoli e poi continuare ad affrontare gli altri ostacoli della stessa combinazione	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura. C'è solo una perdita di tempo nel continuare ad eseguire gli altri ostacoli della stessa

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

	combinazione
Non eseguire un ostacolo che fa parte di una combinazione di ostacoli	Nessun punto guadagnato. Andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati", altrimenti iniziare la sequenza di chiusura. Si sta solo perdendo tempo se si ripetono ostacoli nella combinazione.
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma poi il cane affronta di nuovo un ostacolo della stessa combinazione	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Errore in una qualsiasi parte di una combinazione di ostacoli	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura (una combinazione di ostacoli nella quale si è commesso un errore non deve necessariamente essere completata prima di proseguire)
Affrontare un ostacolo colorato monodirezionale nel verso sbagliato	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "non utilizzati"; altrimenti iniziare la sequenza di chiusura
Rifiuto di un qualsiasi tubo rosso	Non valutato, tentare di nuovo l'ostacolo
Rifiuto ad un ostacolo colorato	Non valutato, tentare di nuovo l'ostacolo

### SCENARI DI CHIUSURA

Affrontare un tubo rosso	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Ostacolo(i) affrontato(i) mentre ci si dirige al salto finale dopo aver affrontato il n.7 o dopo il segnale acustico o il fischio del Giudice	Non valutato, nessun punto addizionale ricevuto
Ostacolo colorato affrontato fuori dall'ordine	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Rifiuto di un ostacolo	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Errore ad un ostacolo colorato	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Combinazione di ostacoli affrontata non nell'ordine stabilito dal Giudice	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma poi il cane affronta di nuovo un ostacolo della stessa combinazione	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo
Il conduttore tocca il cane o un ostacolo (rosso o colorato e sia in caso di contatto intenzionale che accidentale) in modo da aiutare la prestazione del cane	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo

### SCENARI DI APERTURA E CHIUSURA

Segnale acustico di tempo esaurito mentre il cane sta affrontando un ostacolo. Significa che una qualunque parte del corpo del cane è entrata o salita sull'ostacolo	Punti guadagnati se l'ostacolo è già stato completato, cioè è al punto nel quale non è più possibile per il cane sbagliare l'ostacolo (vale a dire, sta atterrando da un salto, zampe anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno una zampa, zampe anteriori fuori dal tubo, testa che ha superato l'ultimo paletto dello slalom). Nella combinazione di ostacoli se l'ultimo ostacolo è stato già completato secondo quanto sopra
Il cane non affronta il salto finale al termine del gioco	Niente tempo, tutti i punti persi
Segnale acustico che indica la fine del tempo	Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

Fischio del Giudice

Sbrigarsi, andare al salto finale per fermare il tempo

Ogni altra situazione non definita dalle regole è a discrezione del Giudice.

### PUNTEGGIO DELLO SNOOKER

I punti determinano il piazzamento dei cani. Il tempo è una discriminante solo in caso di parità. Il massimo dei punti che si possono guadagnare nel gioco è di 51, come indicato di seguito.

- Nella fase di apertura, Un massimo di 24 punti come segue:

tubo rosso (1 punto),  
ostacolo nero (7 punti)  
tubo rosso (1 punto),  
ostacolo nero (7 punti)  
tubo rosso (1 punto),  
ostacolo nero (7 punti)

Nella fase di chiusura, 27 punti sono guadagnati se tutti gli ostacoli colorati sono completati correttamente e nel giusto ordine, prima che termini il tempo a disposizione, come segue:

2 (giallo) + 3 (verde) + 4 (marrone) + 5 (blu) + 6 (rosa) + 7 (nero)

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.

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.

Il percorso sarà 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.

Ogni volta che il cane commette un errore di sequenza errata, cioè l'ingresso in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza, o salta uno dei due salti con le fotocellule, saranno assegnati 5 secondi di penalità. Il

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

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).

Conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che volontariamente, in modo da aiutare la prestazione (il contatto accidentale con il cane o un ostacolo che non aiutino la prestazione non viene penalizzato) saranno assegnati 5 secondi di penalità.

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).

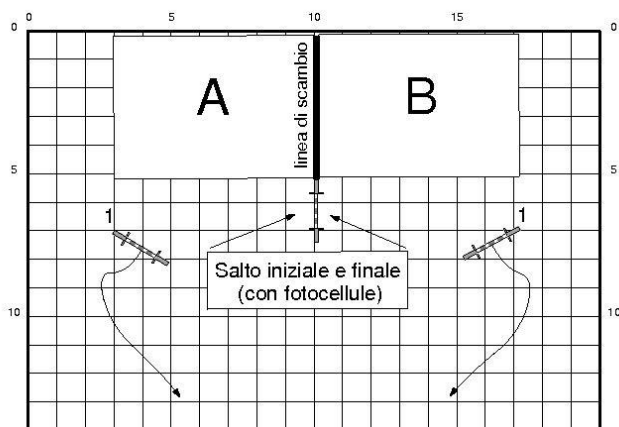
Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso.

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 percorsi saranno due e specchiati perché predisposti 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).

## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

Pertanto i due percorsi (che sono speculari) partono dalla linea di scambio che è disegnata al centro del campo di gara perpendicolarmente alla direzione generale dei percorsi (vedi disegno).



Il giudice designa due aree (A e B) e una linea di scambio tra le due aree per il passaggio del testimone tra i conduttori.

Il primo e l'ultimo conduttore devono passare il salto con le fotocellule per definire il tempo totale della squadra.

Se un cane passa sul salto con le fotocellule durante il proprio percorso (non dopo il suo ultimo salto) è sequenza errata e saranno assegnati 100 secondi di penalità per eliminazione.

Se un cane che parte per secondo o terzo alla fine del proprio percorso esegue anche il salto con le fotocellule saranno assegnati 5 secondi di penalità.

Il conduttore e il cane successivi della squadra attenderanno nelle aree A o B che arrivi il loro turno. Lo scambio del testimone deve avvenire tra i conduttori sulla linea di scambio.

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 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.

Lo scambio avviene con la seguente regola:

il conduttore che deve ancora fare il percorso attende nell'area (A o B) non calpestata dal conduttore che sta gareggiando indipendentemente dalla direzione che dovrà prendere.

Ovvero: se un conduttore arriva dalla parte A il successivo lo aspetta nell'area B senza toccare con i piedi la linea di scambio; viceversa se un conduttore arriva dalla parte B il successivo lo aspetta nell'area A senza toccare con i piedi la linea di scambio.

Se il concorrente (che deve partire) calpesta la linea di scambio mentre avviene il passaggio di testimone saranno assegnati 5 secondi di 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. Inoltre il cane può essere trattenuto anche da una persona esterna alla squadra in qualsiasi punto delle aree di scambio.

Anche 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.



# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

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.

Se durante la performance della squadra ci sono due cani in campo della stessa tutti i cani saranno eliminati e si assegneranno 400 secondi di penalità a tutta la squadra.

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 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.

# Mundialito



## senza frontiere (gara a squadre VII Edizione, anno 2019)

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.

Se durante la performance della squadra ci sono due cani in campo della stessa tutti i cani saranno eliminati e si assegneranno 400 secondi di penalità a tutta la squadra.

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 in vigore.**

**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.**

