

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

Premessa: Il presente regolamento ha subito le seguenti modifiche sostanziali rispetto a quello della settima edizione del 2019:

- La Snooker a tunnel del sabato è sostituita da un jumping individuale, sarà disputato su due percorsi con due altezze diverse posizionati sullo stesso campo.
- Non ci sono più punteggi dati alle singole mance; le combinate sono date dalla somma di tutti i tempi della squadra (non ci sono scarti) e da tutte le penalità trasformate in tempo (5 sec per errori o rifiuti, 100 sec per l'eliminazione).
- Accesso finale: il 20% delle squadre iscritte (minimo 10) prese dalla combinata di qualifica (Comprese i primi di ogni mance).
- Durante la gara, in caso di infortunio dimostrato, si può sostituire o il cane o il conduttore (non entrambi), ma il cane deve essere un non iscritto alla gara e deve avere la stessa classe di altezza di quello che sostituisce. Se l'infortunio avviene durante il percorso il binomio è eliminato, la sostituzione può avvenire per le gare successive.
- Nei percorsi di Agility (a staffetta e semplice) ci devono essere almeno 2 zone di contatto.
- Passa in finalissima la miglior squadra (escluse le già qualificate) del club con più binomi iscritti (ad esclusione dei due club organizzatori).

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.

1. Obiettivi

L'obiettivo di questo evento è di avere 4 (quattro) cani di altezze miste 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.

2. Classifica

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

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

del MUNDIALITO CSEN 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) (non ci sono scarti).

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 e di tutte le penalità antecedenti l'eliminazione, 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).

3. Tipologie di altezza

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.

4. Composizione delle squadre

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):

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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

5. 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.

Durante la gara, in caso di infortunio dimostrato, si può sostituire o il cane o il conduttore (non entrambi), ma il cane deve essere un non iscritto alla gara e deve avere la stessa tipologia di altezza del cane sostituito (piccoli o grandi). Se l'infortunio avviene durante il percorso il binomio è eliminato, la sostituzione può avvenire per le gare successive.

6. Altezze dei salti

Le altezze dei salti per l'Agility a staffetta, il Jumping 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

7. Prove

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.

Qualificazione sabato:

- Agility
- Jumping

Qualificazione domenica:

- Tunnel Cup
- Agility a staffetta

Finale domenica:

- Tunnel Cup a staffetta
- Agility a staffetta

Per tutte le prove i singoli risultati della squadra sono tutti validi (non ci sono scarti).

8. Accesso alla finale

Accedono alla finale:

- Il 20% delle squadre iscritte (minimo 10) prese dalla supercombinata.
- la vincitrice della gara delle magliette se non già qualificata (vedi regolamento gara magliette).
- la miglior squadra (escluse le già qualificate) del club con più binomi iscritti.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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.

9. Vincitori e premi

Ad ogni squadra vincitrice delle singole Prove di qualifica verrà riconosciuto un premio del valore di € 200.

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

Il premio alla prima squadra classificata sarà del valore di € 2000.

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

La classifica della combinata della finale sarà stilata in funzione dei tempi accumulati da ogni singola squadra nelle due prove di finale: somma di tutti i tempi + penalità trasformate in tempo (5 sec rifiuti, 5 sec errori 100 eliminato anche in tunnel) non ci sono scarti.

REGOLE PARTICOLARI VALIDE PER TUTTE LE PROVE

10. Scarti

Saranno prese in considerazione tutti risultati della squadra (non ci sono scarti)

11. Penalità

Tutte le penalità sono trasformate in penalità di tempo, la classifica è determinata solo dalla somma di tutti i tempi (tempi percorso + tempi penalità):

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

Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

12. Partenze e arrivi

Non si applica mai la regola della persona d'avanti al primo salto: quando il giudice dà il segnale il cane può partire.

Tutti i percorsi inizieranno con un ostacolo salto e termineranno 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.

Per le staffette il percorso è unico e va dal primo salto del primo cane fino all'ultimo salto dell'ultimo cane, tutti gli ostacoli intermedi comportano penalità.

13. Percorsi con altezze miste

Nei percorsi con la presenza di ostacoli ad altezze diverse, Staffette, Jumping e Agility, tutti gli ostacoli sono "attivi" pertanto se il cane esegue un salto non della propria tipologia è eliminato.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

14. Comportamento del conduttore

Il conduttore non può attraversare gli ostacoli né passando sopra né passando sotto gli stessi, se ciò avviene il binomio è eliminato.

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

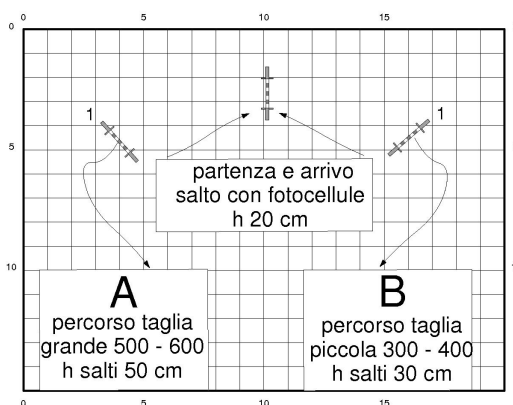
senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

Regole per le singole prove

AGILITY

Per la prova di Agility saranno prese in considerazione tutti risultati della squadra (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.



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.

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

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.

Non c'è la regola della persona d'avanti al primo salto: quando il giudice dà il segnale il cane può partire.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

Il conduttore 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, almeno due zone di contatto tra la palizzata, la passerella e la bascula. Sono ammessi anche 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 e il tubo morbido.

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.

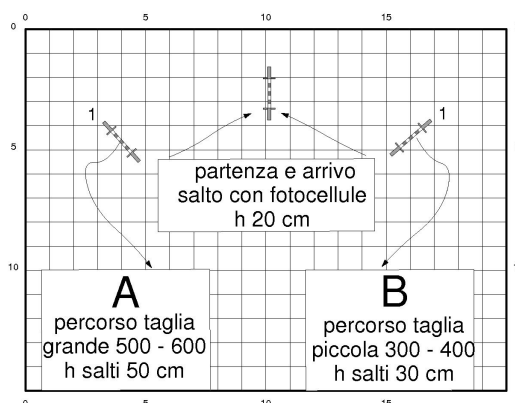
In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), non verranno considerate le altre penalità di tempo né il tempo cronometrico di quel binomio.

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 tutti risultati della squadra (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.



Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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.

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

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

Non c'è la regola della persona d'avanti al primo salto: quando il giudice dà il segnale il cane può partire.

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 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 il tubo morbido, 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.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

TUNNEL CUP

Per la prova di Tunnel Cup saranno prese in considerazione tutti risultati della squadra (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.

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 verrà eliminato e si aggiungeranno 100 secondi al tempo totale della prova della squadra.

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.

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.

Non c'è la regola della persona d'avanti al primo salto: quando il giudice dà il segnale il cane può partire.

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.

senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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

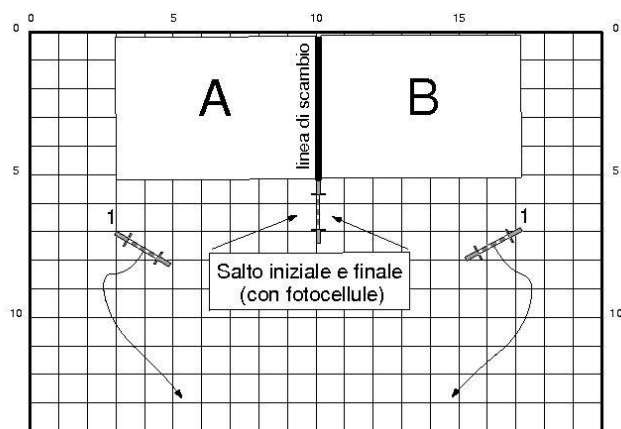
AGILITY A STAFFETTA

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).

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.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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

Verranno assegnati 10 punti di penalità se il testimone cade o se viene lanciato, sia che ciò avvenga all'interno dell'area di cambio o all'esterno della stessa. Il conduttore deve recuperare il testimone prima di continuare il percorso. Non recuperare il testimone comporterà l'eliminazione del cane. Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia preso il testimone, sarà eliminato.

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.

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 binomio 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 squadra 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.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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, il binomio sarà eliminato e si aggiungeranno 100 secondi al tempo totale della prova.

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 si aggiungeranno 100 secondi di penalità al tempo totale della prova.

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

Nel caso 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. Verranno assegnati 10 punti di penalità se il testimone cade o se viene lanciato, sia che ciò avvenga all'interno dell'area di cambio o all'esterno della stessa. Il conduttore deve recuperare il testimone prima di continuare il percorso. Non recuperare il testimone comporterà l'eliminazione del cane. Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia preso il testimone, sarà eliminato.

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.

Mundialito



senza frontiere (gara a squadre VIII Edizione, anno 2020)

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.

