



MUNDIALITO AIA senza frontiere

(gara a squadre V Edizione, anno 2017)



Premessa: Il presente regolamento non ha subito modifiche sostanziali rispetto a quello della terza Edizione del 2016, tuttavia al fine di migliorare la competizione sono state introdotte le seguenti regole (in sinesi):

- a) Squadre miste: ogni squadra deve essere composta da almeno 2 cani taglia piccola (300 o 400 a piacere) + 2 cani taglia grande (550 o 600 a piacere).

Regolamento

L'A.I.A. con il presente regolamento conferma gli 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 AIA senza frontiere (gara a squadre)** della durata di due giorni.

Tale evento è una tantum ma potrà essere ripetuto negli anni a venire se avrà successo 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 diversi (non è ammesso che lo stesso conduttore conduca più di 2(due) cani nella stessa squadra) che collaborino insieme riuscendo ad affrontare più gare a squadre combinate fra loro.

Lo stesso Cane non può essere iscritto in due squadre diverse.

Squadre miste: ogni squadra deve essere composta da almeno 2 cani taglia piccola (300 o 400 a piacere) + 2 cani taglia grande (550 o 600 a piacere). Le classi sono: 300 Csen con altezza al garrese fino a 32 cm, 400 Csen con altezza al garrese fino a 41 cm, classe 525 Csen con altezza al garrese fino a 50 cm o peso superiore ai 30 kg, 600 Csen con altezza al garrese oltre a 50 cm.

Le combinazioni possibili sono:

- A. 2 cani 600 + 2 cani 300
- B. 2 cani 600 + 2 cani 400
- C. 2 cani 525 + 2 cani 300
- D. 2 cani 525 + 2 cani 400
- E. 2 cani 600 + 1 cane 300 + 1 cane 400
- F. 2 cani 525 + 1 cane 300 + 1 cane 400
- G. 2 cani 400 + 1 cane 525 + 1 cane 600
- H. 2 cani 300 + 1 cane 525 + 1 cane 600
- I. 1 cane 300 + 1 cane 400 + 1 cane 525 + 1 cane 600

Non sono ammesse altre combinazioni.

Le altezze dei salti saranno fisse per Agility e Jumping: 300 = 30 cm, 400 = 40 cm, 525 = 50 cm, 600 = 60 cm
Le altezze dei salti per l'agility a staffetta saranno fisse: 300 e 400 = 30 cm, 525 e 600 = 50 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.

Nelle gare di qualificazione per le prove di jumping e agility saranno prese in considerazione solo i migliori tre risultati; per le prove di agility a staffetta e tunnelcup i singoli risultati della squadra sono tutti validi (non ci sono scarti).



MUNDIALITO AIA senza frontiere

(gara a squadre V Edizione, anno 2017)



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 ogni squadra prima classificata delle 4 gare di qualificazione (escluse le squadre aventi già diritto) + le 4 squadre meglio arrivate della supercombinata (la somma delle 4 gare di qualificazione) escluse le squadre aventi già diritto.

Se le squadre superano le 80 unità si aggiungerà una squadra alla finale ogni dieci squadre iscritte in più rispetto le prime 80; avranno diritto le migliori della supercombinata (la somma delle 4 gare di qualificazione) escluse le squadre aventi già diritto.

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
Dal 13° in poi	1	1	1	1

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 in 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



MUNDIALITO AIA senza frontiere

(gara a squadre V Edizione, anno 2017)



8°	12	12
9°	10	10
10°	8	8
11°	6	6
12°	4	4

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

Regole per le singole prove

AGILITY

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

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

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.

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.

JUMPING

Per la prova di jumping saranno prese in considerazione solo i migliori tre risultati.

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.



MUNDIALITO AIA senza frontiere (gara a squadre V Edizione, anno 2017)



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 uno slalom da 12 (dodici) paletti. Sono ammessi anche il tubo morbido, il tubo rigido, i salti, i salti doppi o "larghi", il muro e salto in lungo. La prova del jumping a squadre non ammette la palizzata, la passerella e la bascula la gomma 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.

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.

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.

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 morbido, il tubo rigido, i salti, i salti doppi o "larghi", il muro e salto in lungo. La prova dell'agility a staffetta non ammette la bascula 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) h 50 cm (550 e 650).

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 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. 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.

Ad un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità. Il cronometro continua a girare. Il conduttore dovrà cercare di 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, aggiungerà 100 secondi al tempo totale 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 punti 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.



MUNDIALITO AIA senza frontiere (gara a squadre V Edizione, anno 2017)



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 presi in considerazione solo i migliori tre risultati.

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

Il percorso inizierà con un ostacolo salto e terminerà con un ostacolo salto di altezza 25 cm per tutti..

Tra i due ostacoli salti saranno posizionati esclusivamente tunnel rigidi.

I concorrenti vengono suddivisi in categorie (300 – 400 – 525 - 650) come in Agility.

Percorso composto da un minimo di 12 (dodici) ostacoli e un massimo di 18 (diciotto).

Ogni volta che il cane commette errore (solo la caduta della stecca di partenza o arrivo) saranno assegnati 5 secondi di penalità.

Ad un cane eliminato, per sequenza errata, saranno assegnati 100 secondi di penalità. Il conduttore dovrà comunque completare il percorso e il cronometro continua a girare quindi non c'è bisogno di altre penalità di tempo. Il conduttore dovrà cercare di 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, senza aver completato il percorso, aggiungerà 100 secondi al tempo totale della prova.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica NON saranno assegnati 5 secondi di penalità, in quanto è già una perdita di tempo, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti però il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità come sopra.

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

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).

Per qualsiasi controversia rimarrà valido il giudizio del capo Giudice.

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).

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.

Il percorso inizierà con un ostacolo salto e terminerà con un ostacolo salto di altezza 25 cm per tutti.

Tra i due ostacoli salti saranno posizionati esclusivamente tunnel rigidi.

Ad un cane eliminato, per sequenza errata, saranno assegnati 100 secondi di penalità. Il conduttore dovrà comunque completare il percorso e il cronometro continua a girare quindi non c'è bisogno di altre penalità di tempo. Il conduttore dovrà cercare di 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, senza aver completato il percorso, aggiungerà 100 secondi al tempo totale della prova.



MUNDIALITO AIA senza frontiere



(gara a squadre V Edizione, anno 2017)

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica NON saranno assegnati 5 secondi di penalità, in quanto è già una perdita di tempo, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti però il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità come sopra.

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

La classifica sarà stilata tenendo conto **solo** del tempo totale cumulato da tutta la squadra compreso di tutte le penalità di tempo. Se la squadra è particolarmente veloce e ha delle penalità di tempo può arrivare prima di una squadra lenta senza penalità.

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 controlleranno lo scambio del testimone nelle tre aree di cambio.

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

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.

Per tutte le regole generali non presenti nel presente regolamento valgono comunque quelle del REGOLAMENTO CSEN 2016.

Il Consiglio Nazionale Aia si riserva la possibilità di apportare piccole modifiche se necessarie alla buona riuscita dell'Evento.