



# **World Agility Open Championships (WAO)**

## **Regole & Regolamento**

*Aggiornato il: 27 febbraio 2014*

<b>SOMMARIO.....</b>	<b>2,3</b>
<b>1. REGOLE GENERALI .....</b>	<b>4</b>
1.1. Dichiarazione della missione e Obiettivi.....	4
1.2. Informazioni sull'evento .....	4
1.3. Eventi in programma .....	4
1.3.1 Competizioni individuali.....	4
1.3.2 Competizioni a squadre per nazione.....	4
1.4. Idoneità delle Nazioni.....	4
1.5. Iscrizioni automatiche per vincitori medaglie dell'anno precedente.....	5
1.6. Iscrizioni delle Wildcard .....	5
1.7. Idoneità di cani e conduttori .....	5
1.7.1 Idoneità dei cani.....	5
1.7.2 Idoneità dei conduttori.....	6
1.7.3 Politica di rifiuto delle ammissioni.....	6
1.7.4 Cambio d'iscrizione e infortuni .....	6
1.8. Classi di altezza.....	7
1.9. Misurazione dei cani.....	7
1.10. Pagamento delle quote.....	8
1.11 Regole di condotta.....	8
<b>2. EVENTI.....</b>	<b>9</b>
2.1. Premi e riconoscimenti .....	9
2.2. Campionato Agility Pentathlon Individuale .....	9
2.2.1 Punteggio agility pentathlon Individuale.....	9
2.3. Campionato Agility Biathlon .....	10
2.3.1 Punteggio Agility Biathlon.....	10
2.4. Campionato Agility Games .....	10
2.4.1 Punteggio Agility Games.....	11
2.5. Campionato Agility Pentathlon a Squadre.....	11
2.5.1 Punteggio Campionato Agility Pentathlon a Squadre.....	12
<b>3. PROVE .....</b>	<b>12</b>
3.1. Agility.....	12
3.2. Jumping .....	12
3.3. Speedstakes Individuale .....	12
3.4. Speedstakes a Staffetta a Squadre .....	12
3.5. Gamblers .....	13
3.5.1 Regole generali del gamblers.....	14
3.5.2 Il gamble.....	15
3.5.3 Punteggio del gamblers.....	16
3.6. Snooker .....	16
3.6.1 Regole generali dello Snooker.....	16,17,18
3.6.2 Punteggio dello Snooker.....	19
3.7 Bonus Class.....	19
<b>4. ORDINI DI PARTENZA E SORTEGGIO .....</b>	<b>19</b>
4.1. Agility Pentathlon Individuale.....	19
4.2. Agility Biathlon .....	19
4.3. Campionato Agility Games.....	20
4.4. Agility Pentathlon a Squadre.....	20
4.5. Sorteggio per l'ordine di partenza della classe di altezza .....	20
4.5.1 Agility pentathlon individuale e a squadre.....	20
4.5.2 Agility Biathlon e Games.....	20
4.6. Regole generali per gli ordini di partenza.....	20
<b>5. GIUDIZIO E ATTREZZATURE.....</b>	<b>21</b>
5.1. Giudici.....	21
5.2. Costruzione dei percorsi.....	21
5.3. Corretta esecuzione degli ostacoli .....	21
5.3.1 Palizzata.....	21

5.3.2 Passerella.....	21
5.3.3 Bascula.....	22
5.3.4 Sotto (tubo morbido).....	22
5.3.5 Tunnel rigido.....	22
5.3.6 Salti.....	22
5.3.7 Muro.....	22
5.3.8 Salti doppi o “larghi”.....	22
5.3.9 Salto in lungo.....	22
5.3.10 Gomma.....	23
5.3.11 Tavolo.....	23
5.3.12 Slalom.....	23
<b>5.4 LINEA DI PARTENZA E D’ARRIVO.....</b>	<b>23</b>
5.4.1 Linea di partenza.....	23
5.4.2 Linea di arrivo.....	23
5.5. Punteggi .....	23,24
5.6. Problemi con la misurazione del tempo e con le attrezzature.....	25
5.7. Interferenze con il cane sul percorso.....	25
5.8 Procedura elaborazione dei risultati.....	25
5.9 Collari & Guinzagli .....	26
<b>6. APPENDICI.....</b>	<b>26</b>
6.1. Specifiche tecniche delle attrezzature.....	26
6.1.1 Salti.....	26
6.1.2 Muro.....	26
6.1.3 Salto largo o doppio.....	26
6.1.4 Gomma.....	26
6.1.5 Salto lungo.....	27
6.1.6 Tubo morbido.....	27
6.1.7 Tubo rigido.....	27
6.1.8 Slalom.....	27
6.1.9 Palizzata.....	27
6.1.10 Bascula.....	27
6.1.11 Passerella.....	28
6.2. Misurazione del percorso .....	28
6.3. Calcolo dei tempi di percorso .....	28
6.4 Sistemi di cronometraggio elettronico.....	28
6.4.1 Considerazioni sul disegno del percorso.....	28
6.5.1 Accordo generale di accettazione.....	28
6.5.2 Scarico di responsabilità.....	28
6.5.3 Rilascio diritti mediatici.....	29
6.5.4 Scarico dei diritti della privacy, pubblicitari e personali.....	29
6.5.5 Invio iscrizione elettronica.....	29
6.5.6 Rimborsi.....	29
6.5.7 Partecipazione alle classi.....	29
6.6 Linee guida per i rifiuti.....	29
6.6.1 Linea di rifiuto per i contatti.....	30
6.6.2 Salto di zona contro rifiuti.....	31
6.6.3 Tunnel sotto attrezzo di contatto.....	31
6.6.4 Regola dei terzi.....	31,32
ULTERIORI ESEMPI DI RIFIUTO.....	33,34
<b>7. TABELLA DI RIFERIMENTO VELOCE.....</b>	<b>35</b>

## **1. REGOLE GENERALI**

### **1.1 DICHIARAZIONE DELLA MISSIONE E OBIETTIVI**

Fornire il meglio delle competizioni di agility, dimostrando il più alto livello di addestramento, di collaborazione tra uomo e cane, e di allenamento; dando a tutti i cani, con pedigree o senza, l'opportunità di competere in un ambiente unicamente concentrato sullo sport dell'agility. Il WAO s'impegna a garantire una giusta suddivisione delle altezze degli ostacoli, ambiente e terreno di gara eccellenti, e una svariata quantità di competizioni con giri ai massimi livelli in modo da poter adeguatamente mettere alla prova le squadre in tutte le abilità e tecniche necessarie per dimostrare di essere le migliori nell'agility dog.

### **1.2. INFORMAZIONI SULL'EVENTO**

Il campionato e le competizioni sono svolti secondo il regolamento del World Agility Open (WAO) descritto più avanti.

La lingua ufficiale del WAO è l'inglese

### **1.3. EVENTI IN PROGRAMMA**

#### **1.3.1 COMPETIZIONI INDIVIDUALI**

- Campionato Agility Pentathlon: 2 (due) giri di Agility, 2 (due) giri di Jumping, e 1 (un) giro di Speedstakes.
- Campionato Agility Biathlon: 1 giro di Agility e 1 giro di Jumping
- Campionato Agility Games: Snooker e Gamblers
- Bonus Class 1 (uno) giro Speedstakes

#### **1.3.2 COMPETIZIONI A SQUADRE PER NAZIONE**

- Campionato Agility Pentathlon: 2 (due) giri di Agility, 2 (due) giri di Jumping e 1 (un) giro di Speedstakes.

### **1.4 IDONEITÀ DELLE NAZIONI**

I diversi Paesi saranno responsabili della selezione della propria squadra. La gestione della squadra potrà essere svolta da un'organizzazione di agility, da un comitato, o da un singolo team manager approvato dal WAO.

Il processo di selezione di ogni squadra deve essere *non discriminatorio* sia verso i cani sia verso i conduttori, e deve essere riconosciuto dal WAO che soddisfi questo requisito.

Il processo di selezione della squadra nazionale deve dare l'opportunità di competere per l'ingresso in squadra ad almeno 1 (un) cane per ogni categoria di altezza, e di farlo competere almeno nel Biathlon o nel Pentathlon.

Questo deve essere inoltre specificato nelle regole di selezione di ogni Paese.

Se la tua squadra ha solo 1 (uno) win-on posto in ogni altezza, il cane ha quindi il diritto di correre in entrambi gli eventi. Pertanto, la WAO esorta i paesi a prendere in considerazione la concessione di almeno 2 (due) win-on posti per ogni altezza, uno posto per ciascun evento.

Gli altri posti in squadra possono essere riempiti a discrezione del team manager della Nazione.

Se una nazione non può viaggiare con i propri cani a causa delle leggi vigenti nel Paese ospitante o a causa di ore di viaggio e costi eccessivi, il Paese ospitante potrà fornire cani sostitutivi. La nazione in questione dovrà presentare una richiesta scritta direttamente al comitato organizzativo del WAO. Ogni richiesta sarà valutata singolarmente dal comitato WAO.

Il team manager di ogni nazione e i criteri di selezione della squadra saranno disponibili nel sito web ufficiale

del WAO: [www.worldagilityopen.com](http://www.worldagilityopen.com).

Ogni anno, per ciascun Paese solo un'organizzazione, un comitato o un team manager possono proporre una squadra per il WAO. Gli stessi saranno automaticamente invitati a proporre un'altra squadra l'anno seguente. Solo in caso che il suddetto invito sia declinato, possono proporsi altre organizzazioni, comitato individui dello stesso Paese.

## **1.5. ISCRIZIONI AUTOMATICHE PER VINCITORI MEDAGLIE DELL'ANNO PRECEDENTE**

I vincitori di medaglie d'oro, d'argento e di bronzo in ogni categoria di altezza nelle gare individuali di Pentathlon, Biathlon e Agility Games del 2013, nel 2014 saranno automaticamente invitati a partecipare alla competizione per cui sono stati premiati (per esempio, i medagliati del Biathlon del 2013 sono invitati a gareggiare nel Biathlon del 2014).

Inoltre, le medaglie d'oro dell'anno precedente nelle seguenti competizioni (in tutte le classi di altezza) sono automaticamente invitate al WAO 2014 a competere negli eventi individuali:

- Campionato del mondo di Agility FCI Individuale
- Campionato Agility delle Americhe e dei carabi FCI Individuale
- Campionato Open Agility delle Americhe e dei carabi Individuale
- European Open
- Campionato del mondo di Agility IFCS

I vincitori di medaglie del 2013 gareggeranno come wildcard nelle categorie pertinenti a meno che non si qualificano anche per la squadra del loro paese il WAO 2014. In quest'ultimo caso, gareggeranno come entrata addizionale per la squadra del loro paese nell'evento in cui la medaglia è stata guadagnata. Pertanto, questo paese avrà un cane in più a competere in questo evento. Ad esempio, se il conduttore che nel 2013 Agility Biathlon 300 ha vinto la medaglia d'oro è degli Stati Uniti, il Team USA avrà a disposizione 4 (quattro) cani nella categoria 300 di Agility Biathlon. Oppure, se il vincitore EO large 2013 è italiano e si qualifica anche per la squadra italiana WAO, allora l'Italia avrà 4 (quattro) cani nella divisione altezza 650 nel Agility Biathlon, Agility Pentathlon, e Agility Games.

## **1.6. ISCRIZIONI DELLE WILDCARD**

Il Comitato Organizzatore WAO può scegliere un massimo di 5 (cinque) cani per categoria di altezza (in aggiunta ai campioni dell'anno precedente come descritto nella sezione 1.5), per partecipare come singoli concorrenti nel Campionato di Agility Pentathlon, Agility Biathlon e al Campionato Agility Games.

I conduttori che si candidano per un posto wildcard devono essere entrati nel team del loro paese nell'evento tryout. Se non sono stati selezionati per la squadra o non hanno potuto partecipare il giorno del tryout a causa di circostanze eccezionali (da determinarsi dal Comitato Organizzatore WAO) possono candidarsi per la wildcard

I conduttori che vorranno essere considerati come potenziali Wildcard dovranno aver dimostrato capacità da campioni del mondo in questo modo:

- 1) posizionandosi nelle prime tre posizioni delle Finali Nazionali del loro paese negli ultimi due anni
- 2) posizionandosi nelle prime tre posizioni delle Finali Nazionali di un altro paese
- 3) aver rappresentato il loro paese in gare internazionali negli ultimi due anni.

Se sei un membro della squadra di un paese con un cane, non è possibile applicare per una wildcard con un altro cane.

I conduttori dovranno compilare la richiesta di partecipazione specifica e presentarla al comitato organizzativo WAO entro la scadenza dei termini (vedere il sito internet) per essere considerati per un posto wildcard

I concorrenti wildcard competiranno sotto la bandiera WAO e indosseranno una divisa WAO.

## **1.7 IDONEITÀ DI CANI E CONDUTTORI**

### **1.7.1 IDONEITÀ DEI CANI**

Qualunque cane, con pedigree o meticcio, che sia sano e forte, addestrato, e al di sopra dei 18 mesi d'età è idoneo a partecipare alla competizione WAO.

Le femmine in calore potranno competere negli eventi, ma saranno le ultime di ogni classe.

I cani ciechi non sono ammessi.

Le cagne incinte non sono ammesse.

I cani che sono stati esposti a malattie infettive nei 21 giorni prima dell'evento non sono ammessi. Tutti i cani si dovranno sottoporre a un check-up veterinario completo al momento dell'iscrizione, e non potranno competere se il veterinario incaricato li giudicherà inadatti, o se giudicherà che la competizione potrebbe arrecare dolore e/o danni notevoli alla salute del cane.

Nessun cane con fasciature, cerotti o qualunque altro supporto medico potrà gareggiare, salvo che non sia approvato dal veterinario ufficiale dell'evento.

Nessun cane potrà competere se non iscritto nei moduli ufficiali WAO della nazione, ad eccezione delle wildcard.

### **1.7.2 IDONEITÀ DEI CONDUTTORI**

Il WAO è aperto a tutte le persone senza discriminazioni, costoro riconoscono e sono d'accordo nel rispettare le regole imposte dal WAO.

Al momento della selezione dei team i conduttori devono avere la cittadinanza del Paese che rappresentano, essere in possesso di un certificato di nascita dello stesso, oppure risiederli in modo permanente.

Notare che un residente permanente che compete come rappresentante della nazione di residenza non potrà competere per la sua nazione di cittadinanza per un periodo di 3 anni dall'edizione del WAO alla quale ha partecipato.

Se, tuttavia, vi è stato un cambiamento significativo nella residenza e non è più possibile per l'individuo di competere regolarmente in eventi di agility per il paese che lui ha già rappresentato alla WAO (ad esempio, è troppo lontano per viaggiare), il conduttore può chiedere al Comitato Organizzatore WAO un'eccezione a questa regola. La WAO avrà la decisione finale per determinare lo stato residenziale del conduttore per quanto riguarda la partecipazione.

Gli espositori e/o partecipanti devono comportarsi in modo civile e sportivo verso le altre persone e i loro cani. L'inosservanza di questo punto potrà comportare l'espulsione dall'evento e dai futuri campionati WAO, a discrezione del comitato organizzativo WAO.

I conduttori possono gareggiare con più cani all'evento. (Ad eccezione della staffetta Pentathlon Speedstakes) Anche se, essendo probabile lo svolgersi di più competizioni simultaneamente, nella scelta della squadra il WAO incoraggia ogni nazione a considerare le implicazioni legate alle performance di squadra e individuali, soprattutto per quanto riguarda le regole in merito alle gare concomitanti (vedere sezione 4.6).

Nessun conduttore può competere se non iscritto nei moduli ufficiali WAO della nazione, ad eccezione delle wildcard.

Tutti i cani sono iscritti al WAO sotto la responsabilità del loro padrone. Sebbene saranno prese tutte le accortezze necessarie, il WAO e gli organizzatori dell'evento non saranno responsabili per la perdita, i danni o gli infortuni causati a cani, persone od oggetti personali durante l'evento.

Il personale dei ring ed giudici lavoreranno duramente per garantire che le stecche dei salti e le altre attrezzature siano poste correttamente prima di ogni esecuzione, ma la responsabilità finale di controllare il percorso e assicurarsi che sia opportuno per che il cane è di ogni singolo conduttore.

### **1.7.3 POLITICA DI RIFIUTO DELLE AMMISSIONI**

Il comitato organizzativo del WAO è libero di rifiutare l'ammissione di ogni concorrente o cane per giusta causa, se la partecipazione di questi concorrenti o cani saranno ritenuti potenzialmente dannosi per lo sport o per l'evento. In questo caso, il comitato dovrà avvisare il concorrente in forma scritta non appena ricevuta la domanda d'iscrizione. La responsabilità e l'adeguatezza di questa decisione sono a discrezione del comitato organizzativo del WAO.

### **1.7.4 CAMBIO D'ISCRIZIONE E INFORTUNI**

Dopo la data di chiusura delle iscrizioni (1 maggio), i paesi non possono apportare modifiche al loro ingresso, tranne nei seguenti casi:

- WAO ha fatto un errore e l'ordine di non corrisponde all'iscrizione presentata in origine
- L'altezza di un cane è passata a una divisione di altezza superiore
- Un cane è infortunato

Qualunque cane ritirato da un evento individuale a causa d'infortunio dovrà essere ritirato dalla competizione per il resto del WAO. Il cane potrà essere sostituito nelle sue gare da ogni altro cane presente nel modulo d'iscrizione ufficiale WAO della nazione, ma dovrà comunque essere fatto entro le ore 7.00 del venerdì mattina. Il cane sostituito manterrà lo stesso ordine di gara del cane originale.

Se un conduttore si infortuna e non può partecipare ad una gara, può essere ammesso un sostituto tra quelli presenti nel modulo d'iscrizione ufficiale WAO della nazione.

### 1.8. CLASSI DI ALTEZZA

La WAO utilizza le seguenti altezze per tutte le prove:

CLASSE	ALTEZZA DEL CANE AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO	ALTEZZA DELLA PALIZZATA	LUNGHEZZA DI ESPANSIONE DEL SALTO DOPPIO	LUNGHEZZA SALTO IN LUNGO	ALTEZZA GOMMA AL CENTRO
300	320mm e sotto	300mm	1.7m	265-285mm	600mm	450mm
400	410mm e sotto	400mm	1.7m	360-380mm	800mm	550mm
525	500mm e sotto	525mm	1.7m	480-500mm	1050mm	675mm
650	Sopra 500mm	650mm	1.7m	600-620mm	1300mm	800mm

- I cani possono gareggiare in una classe superiore rispetto a quella della propria altezza.
- I cani possono gareggiare soltanto in una categoria di altezza per tutta la durata delle prove dell'edizione del WAO (ad eccezione della staffetta a squadre).

### 1.9. MISURAZIONE DEI CANI

Tutti i cani che salteranno al di sotto dei 650 mm saranno misurati da un misuratore ufficiale al momento dell'iscrizione e certificati all'evento. Se l'altezza di un cane dovesse superare il massimo consentito per la categoria alla quale è iscritto, il cane sarà misurato una seconda volta da un secondo misuratore ufficiale, il Competition Manager dell'evento. Dopo questa misurazione la decisione sarà finale. Se il cane sarà ancora giudicato fuori misura, sarà escluso dalla categoria di salto per cui è stato iscritto. Il cane in questione potrà comunque partecipare nella classe di salto superiore, ma ogni squadra deve comunque aderire alla politica di massimo tre cani per categoria di altezza in ogni evento individuale; quindi, se una squadra dovesse avere già tre cani per la categoria interessata, uno di questi dovrebbe essere ritirato per far gareggiare il cane fuori misura nell'altra categoria.

I cani non possono essere spostati in una divisione di altezza inferiore da quella per cui sono entrati, anche se la loro misura è idonea alla divisione di altezza inferiore. L'unica eccezione a questa regola sarà se un altro cane della squadra che era nella divisione di altezza inferiore passi alla divisione di altezza superiore e si faccia un passaggio diretto. Ad esempio, se un cane 525 è misurato per entrare alla divisione 650 ed uno dei cani 650 della squadra è ammissibile per saltare 525, i due cani possono scambiare posti in ordine di marcia.

I cani saranno misurati utilizzando strumenti ufficiali di misurazione. Il cane sarà messo in piedi su una superficie piana e regolare come ad esempio un tavolo. La misurazione è presa dalla linea perpendicolare in cima al garrese del cane (la parte più alta delle scapole) fino alla superficie piana.

I cani dovranno essere in grado di farsi misurare. Cani eccessivamente spaventati, che si dimostreranno

aggressivi o che saranno generalmente difficili da misurare rendendo impossibile una misurazione accurata, potranno essere esclusi dalle gare WAO.

Il cane che è in possesso di una misurazione ufficiale WAO non avrà più bisogno di essere misurato nelle edizioni successive del WAO.

Se, tuttavia, un conduttore ritiene che l'altezza del suo cane sia cambiata (per età, per esempio), è possibile e contestare l'altezza registrata e rimisurare il cane. Si può fare questa contestazione solo 1 (una) volta.

#### **1.10. PAGAMENTO DELLE QUOTE**

Al momento dell'iscrizione, tutte le squadre dovranno pagare per intero la quota d'ammissione. Ogni squadradorrà pagare 1 (una) quota d'ammissione che renderà possibile l'ingresso a tutte le competizioni, così comespiegato nelle regole.

I partecipanti Wildcard dovranno pagare la loro quota al momento dell'accettazione della partecipazione all'evento come wildcard.

Le squadre e le Wildcard saranno responsabili di tutte le commissioni bancarie o delle carte di credito legate all'invio di pagamenti e alla ricezione degli stessi da parte del WAO.

Il WAO non accetta alcun tipo di responsabilità per quanto riguarda spese di viaggio, pernottamento, cibo, vestiario o allenamento. Queste spese sono interamente a carico di ogni squadra, organizzatore individuale o di squadra.

Le nazioni che non avranno pagato la loro quota di iscrizione entro il termine previsto non saranno autorizzate a partecipare all'evento.

#### **1.11 REGOLE DI CONDOTTA:**

La WAO promuove l'agility dog ai sensi della normativa coerente con gli standard internazionali come uno sport competitivo e di grande popolarità . Tutti i concorrenti , funzionari e personale addetto devono comportarsi in modo professionale e sportivo coerente con la dichiarazione di intenti e cercare di mantenere e migliorare ove possibile , l'immagine dello sport e del WAO attraverso tale condotta ed azioni .

Ogni concorrente ed ufficiale di un evento , compresi i giudici , i membri del comitato organizzatore , ed altro personale chiave hanno la responsabilità di leggere e comprendere le regole ed i regolamenti della WAO , prima di entrare , condurre , o officiare un evento. Inoltre, ogni concorrente e manager riconosce attraverso il loro ingresso alla WAO che la loro partecipazione alla manifestazione è un privilegio e non un diritto . In virtù della loro entrata nell'evento i responsabili ed i concorrenti riconoscono e si impegnano a rispettare tutte le norme ed i regolamenti WAO , e decidono di accettare eventuali sanzioni che potranno essere applicate in caso di mancato rispetto .

Il giudice ha la responsabilità esclusiva per determinare quando è opportuno allontanare un cane ed un concorrente dal ring sulla base di questioni relative alla cattiva condotta del concorrente. I funzionari principali della WAO hanno la responsabilità esclusiva per determinare se un'infrazione dovrebbe comportare l'espulsione di un concorrente , manager, o di un addetto della squadra dalla manifestazione e / o da eventi futuri .

Il seguente è un elenco parziale delle infrazioni su cui il giudice o funzionari WAO possono agire :

- Abuso o dura manipolazione di un cane
- Azioni che possono avere l'aspetto di abuso su un cane
- Intimidazione e / o confronto scortese con giudici , ufficiali di gara ,collaboratori di eventi o di altri concorrenti
- Dolo o interferenza con il diritto di un altro conduttore di competere
- Lingua o il comportamento sul ring interpretate nel senso di essere dannoso per lo spirito sportivo , o che minaccia di ridurre il piacere degli spettatori della manifestazione
- Violazione delle norme procedurali
- Violazione di norme della proprietà / struttura in cui si svolge l'evento , tra cui ignorando la segnaletica zona fumatori , il mancato ritiro delle deiezioni del vostro cane , portare il vostro cane in aree off-limits , danni alla proprietà o agli impianti , ecc
- Addestramento compulsivo o correzionale
- Causare ritardi eccessivi senza rispettare l'autorità dei funzionari dell' evento
- Dolo su moduli di iscrizione
- Dolo degli animali
- Aggressione del cane



- La mancata attenzione nel controllo del comportamento del proprio cane

## **2. EVENTI**

### **2.1. PREMI E RICONOSCIMENTI**

Coccarde e medaglie saranno date in premio ai primi tre classificati per ogni classe di altezza in ogni evento WAO, (eccetto nel Team Agility Pentathlon dove tutto il team riceve il piazzamento) e saranno assegnati i seguenti titoli:

WAO Individual Agility Pentathlon World Champion

WAO Agility Biathlon World Champion

WAO Agility Games World Champion

WAO Team Agility Pentathlon World Champion

Negli eventi individuali, il vincitore di ogni categoria di altezza in ogni singola prova riceverà una coccarda e un presente in ricordo del suo successo.

Nell'Agility Pentathlon a Squadre, i membri del team vincitore in ogni singola prova riceveranno una coccarda e un presente in ricordo del loro successo.

Le coccarde saranno date ai primi tre piazzamenti di ogni classe di altezza della Bonus Class.

### **2.2. CAMPIONATO AGILITY PENTATHLON INDIVIDUALE**

Ci sarà una diversa gara per ogni classe di altezza. Ogni Paese può iscrivere 3 (tre) cani per altezza.

Il Pentathlon Individuale è composto di 2 (due) giri di Agility, 2 (due) giri di Jumping, e 1 (una) prova individuale di Speedstakes.

Il risultato combinato dalle 5 (cinque) prove determina il Campione dell'Agility Pentathlon Individuale (**Individual Agility Pentathlon World Champion**). Un campione mondiale sarà nominato per ogni classe di altezza.

Ci sarà un Tempo di Percorso Standard (Standard Course Time – SCT) e il punteggio è cumulativo; le penalità (sia di percorso che di tempo) sono aggiunte al tempo, e il punteggio più basso vince in tutti gli aspetti del Pentathlon.

Basandosi sul punteggio accumulato dopo le prime due prove dell'evento, l'ultimo 20% dei cani nella classifica provvisoria in ogni classe di altezza non accederà alla terza prova. Nel caso di parità tra due o più cani, per decidere chi sarà eliminato, saranno utilizzati i punteggi dell'Agility 1. Se anche in questo caso dovesse esserci parità, i cani si affronteranno nuovamente sul percorso dell'Agility 1 o del Jumping 1 a seconda del programma.

Nessun cane con 2 punteggi eliminatori(160+160 punti) potrà passare alla prova 3.

Basandosi sempre sui punteggi accumulati dopo quattro prove dell'evento, solo i primi venti cani o quelli nel primo 20% (a seconda di quale comprenda un numero maggiore di cani) di ogni classe di altezza saranno ammessi alla prova finale del Pentathlon, lo Speedstakes individuale. In caso di parità nel momento di decidere quali cani far accedere alla prova finale, saranno utilizzati i punteggi dell'Agility 2, seguiti dal Jumping 2, seguiti dall'Agility 1, seguiti dal Jumping 1. Se ancora dovesse presentarsi una situazione di parità, i cani si affronteranno nuovamente sul percorso dell'Agility 2 o Jumping 2 a seconda del programma. Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna categoria di altezza, a cui sarà dato un riconoscimento nella cerimonia di premiazione. Nell'eventualità di un pareggio in qualunque prova, i cani interessati si affronteranno di nuovo per decidere il vincitore. Ad ogni modo per calcolare i risultati del Pentathlon sarà considerato solo il punteggio del primo giro di ciascun cane.

Nel caso di una parità per il titolo di Individual Agility Pentathlon World Champion, sarà utilizzato il punteggio dello Speedstakes Individuale, seguito da quello dell'Agility 2, seguito dal Jumping 2, seguito dall'Agility 1, seguito dal Jumping 1. Se ci sarà ancora parità, i cani si affronteranno in uno spareggio sul percorso dello Speedstakes Individuale.

#### **2.2.1 PUNTEGGIO AGILITY PENTATHLON INDIVIDUALE**

Le penalità nel percorso saranno convertite in tempo; per esempio, una penalità da 5 punti sarà trasformata in 5 secondi aggiunti al tempo del cane, in qualunque prova di Pentathlon. Per esempio, un cane che avrà fatto un percorso netto di Jumping 1 in 28 secondi, ma ha una penalità da 5 punti e un tempo di 32 secondi in quello di Agility 1, avrà un punteggio finale di 65 (28 secondi + 32 secondi + 5 secondi = 65) e quindi batterebbe un cane che ha due percorsi netti in entrambe le prove ma con un tempo di 32 e 34 secondi, essendo il totale 66 (32 secondi + 34 secondi = 66).

Un'eliminazione = 100 penalità. Ai cani eliminati sarà assegnato un tempo di 60 secondi, indipendentemente dal tempo standard di percorso. Dunque, un qualunque cane eliminato riceverà un punteggio di 160 (100 + 60 penalità di tempo = 160).

Le penalità di tempo saranno considerate come quelle di percorso. Per esempio, se il tempo di percorso è di 50 secondi e un cane fa un percorso netto in 51 secondi, il suo punteggio sarà 52 (51 secondi + 1 penalità di tempo = 52).

Se un conduttore è assente per il suo giro in qualsiasi round dell'Agility Pentathlon Individuale, sarà rimosso dall'ordine di partenza di tutte le rimanenti classi ed il suo punteggio sarà registrato come ABS.

### **2.3. CAMPIONATO AGILITY BIATHLON**

Ci sarà una diversa gara per ogni classe di altezza. Ogni Nazione può iscrivere 3 (tre) cani per altezza. Il Biathlon è composto da una prova di Jumping seguita da una di Agility. Il risultato combinato delle 2 (due) prove determina il Campione mondiale di Agility Biathlon (Agility Biathlon World Champion). Un campione mondiale sarà nominato in ogni classe di altezza.

Il punteggio è cumulativo; vince chi fa meno errori e il tempo va valutato in caso di parità, in tutti gli aspetti del Biathlon.

Sulla base dei punteggi del Jumping, solo i primi 40 cani di ogni classe di altezza ad aver ottenuto un punteggio (che non sono stati eliminati nel Jumping) avanzerà al turno Agility.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna categoria di altezza, che sarà premiato nella cerimonia di premiazione. Nell'eventualità di un pareggio in qualunque classe, i cani interessati si affronteranno di nuovo per decidere il vincitore; in ogni caso, per calcolare i risultati del Biathlon sarà usato solo il punteggio della prima prova di ciascun cane.

In caso di una parità per il titolo di Agility Biathlon World Champion, il punteggio dell'Agility determinerà il vincitore. In caso di parità anche nell'Agility i cani si affronteranno per lo spareggio sul percorso di Agility.

#### **2.3.1 PUNTEGGIO AGILITY BIATHLON**

Il punteggio è cumulativo; vince chi fa meno errori e il tempo va valutato in caso di parità. Un'eliminazione = 100 penalità. Ai cani eliminati sarà assegnato un tempo di 60 secondi, indipendentemente dal tempo standard di percorso. Dunque, un qualunque cane eliminato riceverà un punteggio di 160 (100 + 60 penalità di tempo = 160).

Se un conduttore è assente per il suo giro di Jumping sarà automaticamente rimosso dall'evento ed il suo punteggio sarà registrato come ABS.

### **2.4. CAMPIONATO AGILITY GAMES**

Ci sarà una diversa gara per ogni categoria di altezza. Ogni Paese può competere con 3 (tre) cani per categoria di altezza.

Il Campionato Games sarà composto da una gara di Snooker seguito da una di Gamblers. Il risultato combinato delle 2 (due) prove determinerà il Campione del mondo di Agility Games (**Agility Games World Champion**). Sarà dichiarato un campione mondiale per ogni categoria di altezza.

Il punteggio è cumulativo; il più alto numero di punti vince e il tempo va valutato solo in caso di parità, in tutti gli aspetti del Campionato Agility Games.

Sulla base dei punteggi del turno Snooker, solo i primi 40 cani in ogni divisione di altezza si qualificheranno al turno Gamblers.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ogni categoria di altezza, che sarà premiato nella cerimonia di premiazione. Nell'eventualità di un pareggio in qualunque prova, i cani interessati si affronteranno di nuovo in uno spareggio per decidere il vincitore; in ogni caso, per calcolare i risultati del Campionato Agility Games sarà usato solo il punteggio della prima prova di ciascun cane.

In caso di parità per il titolo di Agility Games World Champion, il punteggio del Gamblers determinerà il vincitore, In caso di ulteriore parità i cani affronteranno uno spareggio sul percorso del Gamblers.

### 2.4.1 PUNTEGGIO AGILITY GAMES

I cani accumulano punti nello Snooker e nel Gamblers sulla base dei sistemi di punti descritti più avanti in queste regole.

Se un conduttore è assente per la lo Snooker, sarà ritirato automaticamente dalla manifestazione ed il suo punteggio verrà registrato come ABS.

### 2.5. CAMPIONATO AGILITY PENTATHLON A SQUADRE

Il Pentathlon a squadre è composto da 2 (due) giri di Agility, 2 (due) giri di Jumping, e una Staffetta a squadre di Speedstakes. Il risultato combinato delle 5 (cinque) prove determinerà il Campione del Mondo di Agility Pentathlon a Squadre (**Team Agility Pentathlon World Champion**). Una sola nazione sarà nominata campione del mondo.

Tutti i membri di una squadra nazionale possono partecipare a questo evento, a patto che siano rispettate i requisiti in merito all'altezza. Ogni Paese potrà partecipare con 3 (tre) cani in ognuna delle prime quattro prove: 2 (due) giri di Agility e 2 (due) giri di Jumping. Ognuno dei 3 (tre) cani deve competere in una categoria di altezza differente. Poiché il WAO prevede quattro altezze diverse, ciò significa che ogni squadra dovrà scegliere di non far partecipare uno dei cani in una delle prime 4 (quattro) prove. In ogni caso, nessuna categoria di altezza può essere saltata più di una volta, ciò significa che ogni classe di altezza sarà utilizzata in 3 (tre) prove.

Per esempio, il programma di una squadra nazionale potrebbe essere come questo:

Agility 1: 300, 400, 525  
Jumping 1: 300, 525, 650  
Agility 2: 300, 400, 650  
Jumping 2: 400, 525, 650

Mentre il seguente esempio *NON* sarebbe permesso perché l'altezza 650 partecipa 2 (due) volte, mentre l'altezza 400 invece è usata 4 (quattro) volte:

Agility 1: 300, 400, 525  
Jumping 1: 300, 400, 525  
Agility 2: 300, 400, 650  
Jumping 2: 400, 525, 650

Per la quinta prova dell'evento, la Staffetta a squadre di Speedstakes, ogni Nazione parteciperà con 4 (quattro) cani, 1 (uno) per ogni categoria di altezza.

Il percorso sarà disegnato in modo tale che ogni cane salti la sua altezza corretta durante la staffetta.

I percorsi per le squadre saranno resi disponibili la mattina dell'evento, e i membri della squadra dovranno essere nominati nel modulo d'iscrizione ufficiale entro il limite di tempo stabilito. Questo sarà specificato nel programma dell'evento. Se una squadra non riuscirà a consegnare la sua lista di membri per tempo, sarà il WAO a nominare automaticamente una squadra per quel Paese, selezionando il primo cane valido nell'iscrizione ufficiale della nazione stessa.

Ci sarà un tempo di percorso standard e il punteggio è cumulativo; le penalità (di percorso e di tempo) sono aggiunte al tempo, e il punteggio più basso vince in tutti gli aspetti del Pentathlon.

Basandosi sul punteggio cumulativo dopo quattro gare della prova, solo le migliori 8 (otto) squadre saranno ammesse a competere nel giro finale del Pentathlon, la Staffetta a squadre di Speedstakes. Tutti e quattro i cani di una squadra gareggeranno in questo percorso. In caso di parità nel momento di scegliere quali squadre avanzeranno verso la finale, saranno utilizzati i punteggi dell'Agility 2 seguiti da quelli del Jumping 2, seguiti da quelli dell'Agility 1 e infine quelli del Jumping 1. Se dovesse continuare a esservi una situazione

di parità, i cani faranno uno spareggio sul percorso dell'Agility 2 o Jumping 2 a seconda del programma.

Ogni singola prova del Pentathlon a squadre avrà una squadra vincitrice, premiata durante la cerimonia di premiazione. In caso di parità in una prova, ogni squadra selezionerà un cane per partecipare a uno spareggio per nominare il vincitore. Ad ogni modo, per calcolare i risultati del Pentathlon sarà considerato solo il punteggio del primo giro di ciascun cane.

Nel caso di una parità per il titolo di Team Agility Pentathlon World Champion, le squadre faranno uno

spareggio sul percorso della Staffetta a squadre di Speedstakes.

### **2.5.1 PUNTEGGIO CAMPIONATO AGILITY PENTATHLON A SQUADRE**

Le penalità nel percorso saranno convertite in tempo; per esempio, una penalità da 5 punti sarà trasformata in 5 secondi aggiunti al tempo del cane, in ogni prova del Pentathlon. Per esempio, una squadra con un cane con un giro netto in 28 secondi, un cane con 5 penalità in 30 secondi, e un cane con 10 penalità in un tempo di 32 secondi nel giro di Jumping 1 avrà un punteggio totale di 105 (28 secondi + 30 secondi + 5 penalità + 32 secondi + 10 penalità = 105) a quel punto della gara, e così batterà la squadra che ha tre giri netti ma con un tempo totale di 106 secondi.

Un'eliminazione = 100 penalità. Ai cani eliminati sarà assegnato un tempo di 60 secondi, indipendentemente dal tempo reale di percorso. Quindi, un qualunque cane eliminato in una prova riceverà un punteggio di 160 (100 + 60 penalità di tempo = 160).

Nel giro di speedstakes, al cane saranno assegnati 100 punti di penalità. Il cronometro continua a girare quindi non c'è bisogno di altre penalità di tempo.

Le penalità di tempo saranno considerate come quelle di percorso. Per esempio, se il tempo limite è di 50 secondi e un cane fa un decorso netto in 51 secondi, il suo punteggio sarà 52 (51 secondi + 1 penalità di tempo = 52).

## **3. PROVE**

### **3.1. AGILITY**

L'obiettivo di questa prova è di affrontare un percorso di ostacoli di agility.

Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 20 (venti).

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 prova di Agility *deve* comprendere la passerella, la palizzata, la bascula e uno slalom da 12 (dodici)

paletti. Altri ostacoli ammessi sono: il tubo morbido, il tubo rigido, i salti, la gomma, i salti doppi o "larghi", il muro e il salto in lungo. Il tavolo *non* è ammesso.

### **3.2. JUMPING**

L'obiettivo di questa prova è di affrontare il percorso senza gli ostacoli con le zone di contatto. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 20 (venti).

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 prova di Jumping *deve* includere uno slalom da 12 (dodici) paletti. Altri ostacoli ammessi: tubo morbido, tubo rigido, i salti, la gomma, i salti doppi o "larghi", il muro e salto in lungo. La classe Jumping *non* comprende la passerella, la palizzata, la bascula e il tavolo.

### **3.3. SPEEDSTAKES INDIVIDUALE**

L'obiettivo di questa prova è di affrontare un percorso di Jumping che includa anche una palizzata. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 20 (venti).

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 prova dello Speedstakes individuale *deve* includere uno slalom da 12 (dodici) paletti e una palizzata.

Altri ostacoli ammessi: tubo morbido, tubo rigido, i salti, la gomma, i salti doppi o "larghi", il muro e salto in lungo.

La prova dello Speedstakes individuale *non* ammette la passerella, la bascula e il tavolo.

### **3.4. SPEEDSTAKES A STAFFETTA A SQUADRE**

L'obiettivo di questa prova è di avere 4 (quattro) cani e 4 (quattro) conduttori che collaborino insieme riuscendo ad affrontare un percorso a staffetta a squadre. Un conduttore non può correre con più di un cane nella staffetta; ci devono essere 4 cani differenti e 4 conduttori differenti.

Ci sarà 1 (un) cane per ogni classe d'altezza in ogni squadra.

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 staffetta *deve* includere uno slalom da 12 (dodici) paletti e una palizzata. Sono ammessi anche il tubo morbido, il tubo rigido, i salti, la gomma, i salti doppi o "larghi", il muro e salto in lungo. La prova della Staffetta a squadre di Speedstakes *non* ammette la passerella, la bascula e il tavolo.

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. Si applicano le seguenti regole per il passaggio del testimone:

- Lo scambio deve avvenire con entrambi i conduttori ed i loro cani entro i confini dell'area di scambio designata. In caso contrario, si daranno 10 penalità per uno scambio di testimone errato.
- Il testimone deve essere passato di mano prima che il conduttore successivo inizi a muoversi in avanti, anche se il conduttore è ancora all'interno della zona di scambio. In caso contrario, si daranno 10 penalità per uno scambio di testimone errato.
- Il conduttore in attesa nella zona di cambio può tenere o trattenere il cane in qualsiasi modo (compreso tenerlo delicatamente per la collottola o in braccio), purché non sia ritenuto abusivo o duro dal giudice. Inoltre, il cane deve essere a terra ed essere rilasciato prima che il conduttore inizi a muoversi in avanti dopo lo scambio.
- Il conduttore in attesa nella zona di cambio può tenere il cane al guinzaglio. Tuttavia, il guinzaglio o il collare non possono essere sul cane al momento del cambio di testimone, essi devono essere tolti prima che si verifichi il cambio di testimone o il cane sarà eliminato.
- Una volta che un cane e conduttore hanno finito e passato il testimone, non hanno bisogno di restare nella zona di scambio e possono mettere il guinzaglio ai loro cani.
- 10 penalità saranno date se il testimone è caduto o gettato, sia dentro l'area di scambio testimone o al di fuori di essa. Il conduttore deve raccogliere il testimone prima di continuare la corsa. Il mancato raccogliere il testimone comporterà l'eliminazione.
- Se il conduttore lascia l'area di scambio senza il testimone, il cane sarà eliminato se effettuerà un ostacolo sul percorso prima che il conduttore abbia recuperato il testimone.

Ad un cane eliminato saranno assegnati 100 punti di penalità. 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 tornando al punto di scambio senza aver completato il percorso, aggiungerà 60 secondi al tempo totale della squadra.

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 giudice di gara deciderà il tipo di cambio; potrà essere il conduttore che affronta il percorso a tenere il testimone, oppure potrebbe essere quello successivo che aspetta nella zona delimitata ad averlo. Se è il conduttore che attende di partire a essere in possesso del testimone, allora il testimone dovrà essere tenuto per cinque secondi dal conduttore che ha appena terminato la sua prova affinché lo scambio possa essere giudicato valido.

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 punti di penalità. 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 tornando al punto di scambio senza aver completato il percorso, aggiungerà 60 secondi al tempo totale della squadra.

### **3.5. GAMBLERS**

L'obiettivo di questa prova è di accumulare il maggior numero di punti possibili entro il limite di tempo deciso dal giudice, e poi di prendere una decisione strategica decidendo di compiere una delle due brevi sequenze "gamble" sempre entro un tempo limitato, in modo da ottenere dei punti extra. Il concorrente che ottiene il maggior numero di punti vince.

Il percorso di Gamblers è strutturato con gli ostacoli sistemati in modo casuale nel campo gara, senza un flusso specifico. A ogni ostacolo è assegnato un punteggio (vedere tabella). Un conduttore può ottenere punti superando *con successo* un ostacolo. Ogni ostacolo può essere affrontato solo due volte per ottenere punti, ma in ogni modo non vi sono penalità in caso di passaggi successivi, semplicemente non saranno assegnati punti.

PUNTI	OSTACOLO
1 punto	Salto
2 punti	Tubi Gomma Salto in lungo Salti doppi o "larghi" Muro
3 punti	Bascula Slalom da 6 paletti
4 punti	Palizzata
5 punti	Passerella Slalom da 12 paletti

Se lo desiderano, i giudici di gara possono includere una combinazione bonus di ostacoli nel loro percorso Gamblers. Il giudice determinerà il punteggio per questa parte di combinazione bonus di ostacoli. Gli ostacoli che sono uni-direzionali (vale a dire la bascula, i salti doppi o "larghi", e il tubo morbido) devono essere affrontati nel verso giusto per ottenere dei punti.

Un giro di Gamblers consiste in **due parti**: una di apertura e una di Gamble. La prima parte è l'**apertura** ed ha un tempo stabilito di 25 o 30 secondi deciso dal giudice. I conduttori guadagnano punti superando con successo gli ostacoli a loro scelta durante questo tempo. Alla fine dell'apertura, un fischio o un altro segnale acustico sarà emesso per indicare l'inizio della seconda parte, **il gamble**. Durante il gamble, i conduttori avranno un tempo specifico per completare la loro scelta tra le due sequenze speciali che valgono punti bonus.

### 3.5.1 REGOLE GENERALI DEL GAMBLERS

- Se i salti di partenza e di arrivo vengono utilizzati per il cronometrando, questi ostacoli non avranno alcun valore in punti e devono essere presi nella direzione indicata dal giudice. Il salto di partenza è "attivo" in qualsiasi momento durante la corsa. Ciò significa che se il salto di partenza viene fatto dopo che il cane ha iniziato la corsa, si ferma l'accumulazione dei punti ed il conduttore deve andare direttamente al salto finale. Il superamento del salto finale ferma il tempo e termina la corsa non importa in quale momento viene saltato. L'errore di non saltare il salto finale alla fine della corsa non potrà far registrare il tempo e si tradurrà nella perdita di tutti i punti accumulati.
- Se il cane salta un ostacolo prima di saltare l'ostacolo di partenza ed avviare il cronometro verrà eliminato.
- Una volta completata la sequenza del gamble, o al suono del fischio, il conduttore deve dirigere il cane verso la linea/il salto finale per fermare il tempo. Se un cane non dovesse fermare il cronometro, saranno tolti tutti i punti e sarà assegnato uno zero (0) alla prova.
- Non ci sarà nessuna penalità se il cane affronta ulteriori ostacoli, tra cui correre attraverso i pali dello slalom, in rotta verso il salto finale.
  - Se un ostacolo è affrontato ma non completato con successo (ad esempio se il cane salta la zona di contatto), questo può essere affrontato nuovamente tante volte quante saranno necessarie al fine di completarlo con successo. In alternativa il conduttore può decidere di andare avanti e tentare un altro ostacolo senza penalità.
- Se un ostacolo è affrontato con successo, il giudice chiamerà il valore o il numero dell'ostacolo. Se il tentativo ha esito negativo, il giudice chiamerà qualcosa per indicare che non hai guadagnato alcun punto

(per esempio: "No", "Errato" o "Zero") e l'ostacolo può essere ritentato immediatamente se il conduttore lo desidera.

- La prima parte termina con un fischio o un altro segnale acustico. Questo significherà anche l'inizio della seconda parte del gioco e l'inizio del tempo per il gamble. In ogni caso, se un cane starà affrontando un ostacolo al momento del segnale acustico, saranno comunque assegnati i relativi punti se l'ostacolo sarà stato completato, cioè che il cane si trova nel punto in cui non è più possibile mancare l'ostacolo (cioè, atterrando da un salto, zampe anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno una zampa, testa passato ultimo paletto dello slalom.)
- I rifiuti non vengono giudicati nel periodo di apertura, ma lo saranno nella fase del gamble.
- Sarà a discrezione del giudice stabilire se saranno accettati ostacoli "back-to-back" (in un ostacolo bi-direzionale, dopo averlo saltato con successo il cane si gira immediatamente per affrontarlo nella direzione opposta), eseguire un ostacolo con zona di contatto seguito da un altro ostacolo con zona di contatto, oppure affrontare lo slalom seguito da un altro slalom.
- Il cane non può affrontare consecutivamente due (2) ostacoli del gamble durante il periodo di apertura, che sia in una direzione o nell'altra. Se questo avviene sarà assegnato un punteggio di zero (0) alla fase del gamble anche se quest'ultimo sarà completato perfettamente. Il conduttore può, comunque, affrontare lo stesso ostacolo di gamble due volte per ottenere punti durante la fase di apertura.
- Il cane non può prendere 2 (due) ostacoli del Gamble in successione (uno dopo l'altro) nello stesso gamble durante il periodo di apertura. Questo modo si tradurrà in 0 (zero) punti che viene assegnati per il gamble, anche se il gamble è stato completato correttamente. I conduttori possono, tuttavia, fare lo stesso ostacolo del gamble due (2) volte con successo per i punti durante l'apertura. Essi possono anche fare 1 (uno) ostacolo del Gamble # 1 seguito da 1 (uno) ostacolo del Gamble # 2, o viceversa.
- Il conduttore che tocca il cane o un ostacolo (se contatto è intenzionale o accidentale) in un modo che aiuta la prestazione del cane si tradurrà in 0 (zero) punti assegnati per l'ostacolo.
- Cronometri o altri dispositivi di tempo sono ammessi durante la ricognizione, ma non possono essere utilizzati come un aiuto durante la competizione vera e propria.
- Il giudice ha la facoltà di applicare norme complementari alla classe Gamblers purché tali norme siano definite durante il briefing del giudice.

### 3.5.2 IL GAMBLE

Il giudice di gara presenterà due sequenze di gamble, una delle quali sarà più difficile e quindi permetterà di guadagnare più punti. Sarà il conduttore a scegliere (e quindi a "scommettere") quale opzione tentare.

Opzione 1 Gamble (meno difficile) = 10 punti

Opzione 2 Gamble (più difficile) = 20 punti

- il tempo a disposizione per la fase gamble sarà deciso dal giudice.
- i punti per il gamble saranno assegnati se il cane riuscirà a completare la sequenza scelta senza errori ed entro il tempo prestabilito.
- il giudice potrà stabilire se inserire o meno un limite minimo di distanza per entrambe le sequenze di gamble, obbligando i conduttori a dirigere i propri cani attraverso la sequenza senza rimanere nelle immediate vicinanze degli stessi. In questo caso, il giudice userà delle linee al suolo per indicare l'area entro la quale dovrà rimanere il conduttore. Il cane dovrà completare la sequenza gamble mentre il conduttore rimane dall'altra parte della/e linea/e.
- I rifiuti saranno giudicati nella sequenza gamble.

Il binomio *non* otterrà punti se:

- il cane non completa la sequenza entro il tempo limite e/o commette degli errori.
- il conduttore mette un piede sulla linea di delimitazione o la supera quando questa è presente. (Il conduttore può sporgersi sopra la linea ed estendere il suo braccio oltre la linea sempre e quando non la pesti o la superi)
- il cane fa cadere una stecca del gamble mentre utilizza un salto del gamble per guadagnare punti durante la fase di apertura.
- il conduttore violerà la regola del "non indugiare". I conduttori devono tentare gli ostacoli in una maniera attiva per guadagnare punti fino al momento del fischio durante la fase di apertura. Se un conduttore ferma il cane su una zona, ripete un ostacolo che è già stato completato con successo 2 volte per i punti, o esita in

modo significativo in attesa del suono che indica la fine del periodo di apertura sarà penalizzato per infrangere la regola del non indugiare.

· il cane affronta due o più ostacoli gamble consecutivi durante la fase di apertura.  
Ogni tipo di situazione che non è definita dalle regole è a discrezione del giudice.

### 3.5.3 PUNTEGGIO DEL GAMBLERS

Il tempo, e il gioco, finiscono quando il cane attraversa il traguardo. I punti determineranno il piazzamento del cane. Il tempo è una discriminante solo in caso di parità.

### 3.6. SNOOKER

L'obiettivo di questo gioco è di guadagnare più punti possibili entro il tempo prestabilito dal giudice. Il punteggio è simile a quello del gioco da biliardo Snooker; in ogni caso, il giudice può posizionare gli ostacoli nel ring in qualunque posizione.

Il giudice disegnerà un percorso composto da tre (3) salti rossi e degli altri ostacoli, ciascuno dei quali rappresenterà un colore diverso dello Snooker. I punti saranno assegnati come descritto nella tabella sotto:

COLORE	PUNTI
Salti rossi	1 punto ciascuno
Giallo	2 punti
Verde	3 punti
Marrone	4 punti
Blu	5 punti
Rosa	6 punti
Nero	7 punti

Lo Snooker è composto da due parti. La prima parte, la sequenza di **apertura**, permette al cane e al conduttore di collezionare il maggior numero di punti possibile completando con successo ogni ostacolo rosso seguito da un qualunque ostacolo di un altro colore. Il massimo numero di punti disponibile per la sequenza di apertura è 24: 1+7+1+7+1+7. La seconda parte, la sequenza di **chiusura**, richiede che il cane e il conduttore completino gli ostacoli colorati (dal numero 2 al 7) in ordine sequenziale prima che il tempo di percorso sia esaurito per un massimo di 27 punti (2+3+4+5+6+7).

Un percorso Snooker dovrebbe essere affrontato in questo modo:

- Salto iniziale,
- Salto rosso, ostacolo di qualunque colore,
- Salto rosso (diverso dal primo), ostacolo di qualunque colore,
- Salto rosso (diverso dal primo e dal secondo), ostacolo di qualunque colore,
- Giallo #2, verde #3, marrone #4, blu #5, rosa #6, nero #7,
- Salto finale.

#### 3.6.1 REGOLE GENERALI DELLO SNOOKER

- Il salto di partenza non ha alcun valore e viene utilizzato per il cronometrando e deve essere preso nella direzione indicata dal giudice. Il salto di partenza è "attivo" in qualsiasi momento durante la corsa. Ciò significa che se il salto di partenza viene fatto dopo che il cane ha iniziato la corsa, si ferma l'accumulazione dei punti ed il conduttore deve andare direttamente al salto finale.
- Se un cane affronta un ostacolo prima di far partire il cronometro saltando il primo ostacolo verrà eliminato.
- Il salto finale può essere affrontato in entrambe le direzioni. Andando oltre il salto finale si ferma il tempo e si smettono di accumulare punti se viene affrontato in qualsiasi momento durante la corsa. La mancanza di saltare l'ultimo ostacolo determina la mancata registrazione del tempo effettuato e la perdita di tutti i punti accumulati.



- Rifiuti: Non saranno assegnati rifiuti nella fase di apertura; pertanto, il cane otterrà i punti degli ostacoli eseguiti correttamente. Per esempio, se il cane salta il paletto di ingresso dello slalom, ma poi lo corregge e lo rifà corretto i punti verranno assegnati. Oppure, se il cane che affronta la palizzata salta giù dall'ostacolo durante la salita, ma torna indietro e completa correttamente la palizzata, i punti verranno assegnati. I rifiuti saranno valutati invece nella sequenza di chiusura.
- Una volta che il cane entra correttamente nello slalom, se sbaglia un paletto, è un errore standard. Il giudice chiamerà l'errore ed il conduttore continuerà verso il seguente ostacolo rosso o andrà verso la chiusura. Siccome il conduttore non è obbligato a completare lo slalom in caso di errore, non incorrerà in alcuna penalità se deciderà di terminare lo slalom.
- Il tempo di percorso sarà stabilito dal giudice e può essere differente per le diverse classi di altezza.
- Ogni salto rosso può essere completato solo una volta, con o senza successo (stecca caduta)
- Gli ostacoli uni-direzionali (la bascula, i salti doppi o "larghi", il salto in lungo e il tubo morbido) devono essere affrontati per il verso giusto per ottenere i relativi punti. Se un cane esegue un ostacolo uni-direzionale nella direzione contraria durante l'apertura non gli verranno assegnati i punti ed il conduttore continuerà verso il seguente ostacolo rosso o andrà verso la chiusura.
- Per gli ostacoli bidirezionali, la posizione dei numeri indicherà il lato dal quale affrontare l'ostacolo nella sequenza di chiusura.
- Combinazione di ostacoli: il giudice di gara può decidere di creare una combinazione di ostacoli per comporre qualsiasi ostacolo colorato. Il giudice sceglierà l'ordine della combinazione, ma potrebbe lasciare la libertà di affrontare i singoli ostacoli nella combinazione in qualunque direzione durante la sequenza di apertura; in ogni caso la combinazione dovrà essere affrontata nella direzione stabilita nella fase di chiusura. Se il cane commette un errore in un ostacolo all'interno di una combinazione nella fase di apertura (il giudice chiamerà l'errore), non è necessario che il concorrente finisca la combinazione, (sarebbe uno spreco di tempo) ma può lasciare gli ostacoli e andare a eseguire il salto rosso successivo o cominciare la sequenza di chiusura. Non saranno ottenuti punti per quella combinazione. Se il cane sbaglia un ostacolo all'interno di una combinazione durante la fase di chiusura, comunque, il punteggio si ferma e il gioco è finito.
  - I conduttori devono continuare la gara finché sentono il fischietto del giudice o il suono che indica la fine del tempo. Se il giudice chiama un errore significa che non si hanno guadagnato punti, non è un'eliminazione.
  - Un giudice può montare un percorso nel quale aggiudicarsi i tre 7 sia difficile da raggiungere.
  - Cronometri o altri dispositivi di tempo sono ammessi durante la ricognizione, ma non possono essere utilizzati come un aiuto durante la competizione vera e propria.
  - Il giudice ha la facoltà di applicare norme complementari alla classe Snooker purché tali norme siano definite durante il briefing del giudice.

### SCENARIO DI APERTURA

Affrontare un salto rosso seguito da un altro rosso	Gioco finito, andare al traguardo
Errore nel salto rosso	Andare direttamente ad un'altro salto rosso
Errore nel terzo salto rosso	Iniziare la chiusura (#2-#7)
Errore in tutti salti rossi	Iniziare la chiusura (#2-#7)
Ultimo salto rosso in fase di apertura seguito dal giallo da 2 punti per prendere punti.	Ripetere #2 giallo per iniziare la chiusura #2-#7
Errore ad un ostacolo colorato	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi "inutilizzati", altrimenti iniziare la chiusura
Salto colorato seguito da un altro salto colorato	Gioco finito, andare al traguardo
Affrontare un ostacolo colorato di una combinazione fuori dall'ordine specificato dal	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi

giudice	“inutilizzati”, altrimenti iniziare la chiusura
Errore in una combinazione di ostacoli e continuare gli ostacoli di quella combinazione.	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi “inutilizzati”, altrimenti iniziare la chiusura .Stai solo sprecando tempo se ripeti gli ostacoli di quella combinazione
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma poi il cane esegue un ostacolo ulteriore nella combinazione.	Gioco finito, andare al traguardo
Errore in qualsiasi parte di una combinazione di ostacoli.	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi “inutilizzati”, altrimenti iniziare la chiusura .Stai solo sprecando tempo se ripeti gli ostacoli di quella combinazione
Ostacolo colorato uni-direzionale affrontato nel verso sbagliato	Nessun punto guadagnato, andare al rosso successivo se rimangono ancora rossi “inutilizzati”, altrimenti iniziare la chiusura
Rifiuto di un rosso	Nessuna penalità, ritentare e se completato correttamente saranno assegnati punti
Rifiuto di un ostacolo colorato dove il cane passa oltre o si gira davanti all’ostacolo	Questo tipo di rifiuto non è giudicato nella fase di apertura
Rifiuto di un ostacolo colorato quando il cane è entrato o è comunque salito sull’ostacolo con qualunque parte del corpo	Completare correttamente l’ostacolo che il cane ha toccato e i punti saranno assegnati. Se il cane lascia questo ostacolo e ne va a fare un altro colorato, il gioco è finito.

### SCENARI DI CHIUSURA

Compimento di un salto rosso	Gioco finito, andare al traguardo.
Ostacolo affrontato dopo aver saltato il # 7 mentre si va verso il traguardo	Nessuna penalità, nessun punto in più guadagnato
Ostacolo colorato preso nell’ordine sbagliato	Gioco finito, andare al traguardo.
Rifiuto di un ostacolo	Gioco finito, andare al traguardo.
Errore in un ostacolo colorato	Gioco finito, andare al traguardo.
Combinazione di ostacoli colorati eseguita diversamente rispetto all’ordine stabilito dal giudice	Gioco finito, andare al traguardo.
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma poi il cane esegue un ostacolo ulteriore nella combinazione	Gioco finito, andare al traguardo.

### SCENARI DI APERTURA E DI CHIUSURA

Fischio di fine tempo mentre il cane sta affrontando un ostacolo; significa che una qualunque parte del corpo è entrata o salita sull’ostacolo. Per i salti, le zampe anteriori si sono staccate dal suolo.	I punti vengono guadagnati se l’ostacolo viene correttamente completato se il fischio avviene nel punto in cui non è più possibile per il cane di mancare l’ostacolo (cioè, atterrando da un salto, zampe anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno una zampa, testa passato ultimo paletto dello slalom.) . Punti guadagnati per la combinazione solo se tutti gli ostacoli sono completati correttamente e l’ultimo ostacolo della combinazione soddisfa i criteri di completamento
---	--

	dell'ostacolo prima del suono del tempo limite.
Il cane non attraversa il traguardo alla fine del gioco	Nessun tempo, tutti i punti sono persi
Se una stecca viene abbattuta su un ostacolo colorato, ma non viene rialzata dagli aiutanti in campo	Sempreché il cane passi attraverso i montanti al tentativo successivo sull'ostacolo colorato, i punti verranno assegnati

Qualunque scenario non specificato nelle regole sarà a discrezione del giudice.

### 3.6.2 PUNTEGGIO DELLO SNOOKER

Il punteggio determinerà il piazzamento dei cani. Il tempo è una discriminante solo in caso di parità. Il massimo numero di punti che si può guadagnare è 51, come mostrato qui:

- Nella sequenza di apertura, un massimo di 24 punti possono essere guadagnati:

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

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

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

- Nella sequenza di chiusura, un massimo di 27 punti possono essere guadagnati, se tutti gli ostacoli colorati saranno completati nell'ordine esatto e prima dello scadere del tempo:

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

### 3.7 BONUS CLASS

Aperto a qualsiasi cane che non progredisce alla fase finale di almeno 1 (uno) dei seguenti eventi: 1) Gamblers nel campionato Games, 2) Agility nel campionato Biathlon, oppure 3) Speedstakes nel campionato individuale Pentathlon; verranno automaticamente inseriti nella classe Bonus.

I conduttori correranno uno Speedstakes e saranno soggetti alle regole di tale classe.

Verrà utilizzato un ordine di marcia casuale.

I conduttori potenzialmente ammissibili che non vogliono correre il Class Bonus devono farlo sapere al tavolo dei manager che vogliono essere cancellati non appena viene fatto l'annuncio per quanto riguarda chi passa agli Speedstakes individuali e Agility Biathlon.

I piazzamenti saranno premiati con le coccarde.

## 4. ORDINI DI PARTENZA E SORTEGGIO

Le squadre saranno sorteggiate e divise in tre gruppi. Poi l'ordine di partenza in ciascuna categoria di altezza di ogni gruppo sarà sorteggiato per la prima prova di ogni evento e si procederà in seguito come descritto in questo capitolo.

### 4.1. AGILITY PENTATHLON INDIVIDUALE

L'ordine di partenza per la prima prova sarà sorteggiato per ogni categoria di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Sarà poi applicata una formula per determinare l'ordine delle tre prove successive (dalla seconda alla quarta). Il numero di cani iscritti a una determinata categoria di altezza sarà diviso per 4, e l'ordine di partenza di ogni conduttore sarà mosso in avanti di quel numero. Per esempio, se 20 cani sono iscritti, ogni cane andrà avanti di 5 posizioni alla prova successiva. Quando l'ordine di partenza arriva a 1, ricomincia dall'ultimo numero, in questo esempio, 20.

Dog	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Rd1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Rd2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rd3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rd4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5

Per la prova finale, lo Speedstakes, i cani correranno in ordine inverso rispetto alla loro posizione provvisoria nella classifica del Pentathlon; per esempio, il cane che è primo dopo quattro turni, correrà per ultimo nello Speedstakes.

### 4.2. AGILITY BIATHLON

L'ordine di partenza del Jumping sarà sorteggiato per ogni categoria di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Per l'Agility, i cani correranno in ordine inverso rispetto al loro piazzamento nel Jumping; per esempio, un cane che è al primo posto dopo il Jumping correrà per ultimo nell'Agility.

### 4.3. CAMPIONATO AGILITY GAMES

L'ordine di partenza per lo Snooker sarà sorteggiato per ogni categoria di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Per il Gamblers, i cani correranno in ordine contrario rispetto al loro piazzamento nello Snooker; per esempio, un cane che è al primo posto dopo lo Snooker correrà per ultimo nel Gamblers.

### 4.4. AGILITY PENTATHLON A SQUADRE

L'ordine di partenza per il primo turno sarà sorteggiato in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Sarà poi applicata una formula per determinare l'ordine delle tre prove successive. Il numero di squadre partecipanti a una determinata categoria di altezza sarà diviso per 4, e l'ordine di partenza di ogni squadra sarà mosso in avanti di quel numero. Per esempio, se venti squadre sono iscritte, ogni squadra andrà avanti di 5 posizioni alla prova successiva. Quando l'ordine di partenza arriva a 1, ricomincia dall'ultimo numero, in questo esempio 20.

Dog	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Rd1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Rd2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rd3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rd4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5

L'ordine di partenza di una squadra sarà lo stesso per tutte le sue classi d'altezza; per esempio, se una squadra gareggia prima in classe 650, dovrà iniziare per prima in tutte le altre altezze di quella prova. Quando a causa di una scelta della squadra dovessero mancare dei cani in determinate categorie di altezza, l'ordine di partenza scalerà di uno.

Per la prova finale, la staffetta Speedstakes, le squadre correranno in ordine inverso rispetto al loro piazzamento provvisorio nel Pentathlon; per esempio, la squadra che dopo quattro turni è prima, partirà per ultima nello Speedstakes.

### 4.5. SORTEGGIO PER L'ORDINE DI PARTENZA DELLA CLASSE DI ALTEZZA

#### 4.5.1 AGILITY PENTATHLON INDIVIDUALE E A SQUADRE

Per l'Agility Pentathlon Individuale e a Squadre, prima dell'evento il comitato organizzativo effettuerà un'estrazione casuale per determinare in che ordine partiranno le classi di altezza nella prima prova. Nei turni successivi le varie altezze saranno alternate in modo che ogni categoria parta in posizioni sempre diverse, e che nessuna capiti ultima in una prova e prima in quella successiva. Se il numero di partecipanti o una modifica al programma di un campo causeranno un conflitto di categorie di altezza, l'ordine delle categorie potrà essere cambiato ma con l'intento che ciascuna categoria sia rotata nelle quattro posizioni.

#### 4.5.2 AGILITY BIATHLON E GAMES

Per l'Agility Biathlon e le prove di Games, si userà la stessa formula di cui sopra. Dopo la prima prova, le categorie di altezza saranno alternate in ogni prova. Se il numero di partecipanti o una modifica al programma di un campo causeranno un conflitto di categorie di altezza, l'ordine delle categorie potrà essere cambiato.

### 4.6. REGOLE GENERALI PER GLI ORDINI DI PARTENZA

Le estrazioni per gli ordini di partenza avranno luogo prima degli eventi, ma saranno supervisionate dal giudice della Nazione ospitante o da un ufficiale WAO.

I conduttori saranno considerati in ritardo e non potranno partecipare se non saranno pronti a entrare nel ring non appena il cane precedente avrà attraversato il traguardo.

Nel caso ci fosse un conduttore che debba partecipare con due cani diversi consecutivamente, il cane col piazzamento più basso potrà essere spostato avanti di tre posizioni nell'ordine di partenza; per esempio, se i cani di un conduttore risultano quinto e sesto, il cane in quinta posizione potrà essere spostato avanti e partire secondo. In caso che il conduttore non voglia spostare il cane, o se a causa dell'ordine di partenza sorteggiato questo spostamento non si possa fare, il conduttore avrà quattro minuti (al massimo) di pausa tra un cane e l'altro. Questo è il tempo che impiegherebbero tre cani per entrare nel ring, competere, e uscire dal ring (1 minuto e 20 secondi a testa). La decisione di poter anticipare un cane o no dovrà essere presa al check-in il giorno degli allenamenti. Per le finali, la decisione dovrà essere comunicata al direttore di gara almeno un'ora prima della pubblicazione dell'ordine di partenza ufficiale.

I cani che sono in calore saranno gli ultimi cani nel loro gruppo assegnato o come l'ultimo cane della classe una volta rotazioni del gruppo non sono più in vigore. Team manager devono informare la WAO al check-in

se hanno un cane in calore in modo che gli ordini di partenza possano essere modificati. Se una femmina entra in calore durante l'evento, il direttore di gara deve essere notificato immediatamente.

## **5. GIUDICI E ATTREZZATURE**

### **5.1. GIUDICI**

La selezione e l'assegnazione dei giudici alle differenti prove viene operata dal comitato WAO. Scopo dell'evento è di nominare giudici con stili diversi nella costruzione dei percorsi per fornire un'immagine quanto più ampia possibile dell'agility.

Le decisioni dei giudici in merito ai punteggi non sono discutibili. I punteggi provvisori saranno pubblicati dopo ogni prova, e saranno considerate solo le contestazioni in merito a presunti errori di trascrizione.

Queste dovranno essere esposte direttamente al direttore di gara entro dieci minuti dalla pubblicazione dei risultati provvisori.

I giudici si riuniranno il giorno prima dell'evento per discutere e definire tutte le regole e le procedure che verranno applicate durante tutta la competizione. A tale incontro potranno assistere solo i team manager di ogni Nazione e i concorrenti wildcard che non rappresentano nessuna nazione.

I tempi di percorso saranno pubblicati una volta che saranno stati costruiti i percorsi. Non ci saranno dei briefing specifici per ogni prova, ma i giudici saranno a disposizione a bordo dei ring durante la ricognizione per rispondere a qualunque dubbio sulle regole. Solo i team manager e i concorrenti wildcard che non rappresentano nessuna nazione potranno fare domande ai giudici.

Un briefing scritto relativo ai Giochi sarà consegnato ai team manager e ai concorrenti wildcard che non rappresentano nessuna nazione al check-in. Se lo desidereranno, i giudici potranno fornire anche briefing scritti relativi alle altre prove o commenti generali che vorranno comunicare ai partecipanti.

I giudici segnaleranno un errore mostrando il palmo della mano, e un rifiuto mostrando un pugno chiuso.

Il giudizio su un percorso inizierà nel momento in cui il giudice concederà il permesso di iniziare. Dunque, se un cane rifiuta il primo ostacolo prima che inizi il tempo, il cane sarà comunque ritenuto penalizzabile. Se un concorrente dovesse iniziare prima del via, sarà eliminato. Una volta che il cane avrà affrontato l'ultimo ostacolo, fermando così il cronometro, il giudizio sul percorso sarà terminato, salvo che non ci siano stati errori in quest'ultimo salto (per esempio un stecca toccata e caduta).

La condotta e il comportamento del conduttore verso il suo cane sarà soggetto a giudizio durante tutto il tempo in cui il concorrente sarà all'interno del ring.

Un giudice potrà scegliere di utilizzare un assistente, se lo riterrà necessario; per esempio come giudice di linea nel Gambler, o di contatto nell'Agility o un giudice nell'area cambio nella staffetta. In ogni caso, la decisione finale spetterà al giudice principale della prova.

### **5.2. COSTRUZIONE DEI PERCORSI**

Si consiglia una distanza minima di 3,7 m tra gli ostacoli. Quando i salti sono disposti tra loro a 90 o più gradi, la distanza minima raccomandata è ridotta a 2,75 m. Inoltre, quando un tunnel è posto adiacente ad un altro tunnel o ad un altro ostacolo, la distanza minima raccomandata è di 1 metro o meno. Queste misurazioni si effettuano dal centro di un ostacolo al centro dell'altro. Non esiste una distanza massima.

### **5.3. CORRETTA ESECUZIONE DEGLI OSTACOLI**

Tutti gli ostacoli devono essere approvati e rispondere alle specifiche dal comitato WAO, così come descritto nella Sezione 6, Appendice. Di seguito una descrizione di come ogni ostacolo dovrà essere affrontato e gli specifici errori che possono accadere sugli attrezzi.

#### **5.3.1 PALIZZATA**

Il cane deve salire la rampa nella direzione designata dal giudice, andare oltre il vertice, e scendere dall'altra rampa, toccando una qualunque parte della zona di contatto con qualunque parte del proprio corpo prima di scendere dall'ostacolo. La performance di questo ostacolo si riterrà completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno terra. Se il cane non dovesse toccare in nessun modo la zona di contatto della rampa discendente, questo sarà contato come salto di zona. Abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa sarà considerato come rifiuto. Se il cane dovesse toccare la rampa di discesa con una qualunque parte del suo corpo, per poi abbandonare l'ostacolo senza aver toccato la zona di contatto, sarà considerato come un mancato contatto e non un rifiuto. Salire dalla rampa sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione). La linea di rifiuto è la linea superiore della zona di contatto sulla rampa ascendente. Saltare la zona di contatto della rampa ascendente non costituisce errore.

#### **5.3.2 PASSERELLA**

Il cane deve salire la rampa nella direzione designata dal giudice, attraversare la tavola centrale orizzontale,

e scendere dall'altra rampa, toccando una qualunque parte della zona di contatto con qualunque parte del proprio corpo prima di abbandonare l'ostacolo. La performance di questo ostacolo si riterrà completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno terra. Se il cane non dovesse toccare in nessun modo la zona di contatto in discesa, questo sarà contato come salto di zona. Abbandonare l'ostacolo prima di toccare la rampa di discesa con qualsiasi parte del corpo sarà considerato come rifiuto. Se il cane dovesse toccare la tavola di discesa e poi lasciasse l'ostacolo prima di toccare la zona di contatto, sarà considerato come un salto di zona e non un rifiuto. Salire dalla rampa sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione). Saltare la zona di contatto della rampa ascendente non costituisce errore.

### **5.3.3 BASCULA**

Il cane deve salire sulla tavola, passare oltre il perno causando l'inclinarsi della trave verso il lato opposto, proseguire e scendere da essa. La tavola deve toccare terra prima che il cane lasci l'ostacolo (almeno una zampa deve rimanere sulla tavola). La performance di questo ostacolo si riterrà completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno terra. Se il cane dovesse lasciare l'ostacolo senza aver toccato con qualsiasi parte del suo corpo la zona di contatto, verrà segnalato il mancato contatto. Se il cane dovesse lasciare l'ostacolo prima del perno, sarà considerato un rifiuto. Se il cane dovesse superare il perno con una qualunque porzione di corpo, per poi abbandonare l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, sarà considerato come un mancato contatto e non un rifiuto. Abbandonare l'ostacolo con tutte le zampe durante la discesa, prima che la trave abbia toccato terra costituisce un "fly-off". Se si dovesse reputare che il cane abbia lasciato la tavola prima che essa abbia raggiunto il suolo, e abbia saltato la zona, questo sarà comunque considerato un unico errore. La linea di rifiuto è la linea superiore della zona di contatto sulla rampa ascendente. Saltare la zona di contatto della rampa ascendente non costituisce errore.

### **5.3.4 TUBO MORBIDO**

Il cane deve entrare dalla parte rigida del tubo e passare attraverso l'estremità in tessuto. Tornare indietro nel tubo, uscire dall'entrata, o saltare sopra la parte rigida del tubo sono considerati rifiuti. Saltare oltre la parte rigida del tubo quando il tubo morbido non è il corretto ostacolo nella sequenza del percorso, è considerato percorso errato (eliminazione). Saltare sulla parte piatta del tunnel morbido non costituisce un percorso errato.

### **5.3.5 TUNNEL RIGIDO**

Il cane deve entrare dall'estremità del tunnel scelta dal giudice, e uscire dall'altra estremità. Tornare indietro nel tunnel, uscire dall'entrata, o saltare oltre al tunnel sono considerati rifiuti. Se il cane dovesse entrare dall'uscita del tunnel, sarà assegnato un percorso errato (eliminazione). Saltare sul tunnel quando non è il corretto ostacolo da affrontare nella sequenza del percorso è considerato percorso errato, a meno che non faccia parte di un rifiuto di un ostacolo con zona di contatto, nel qual caso sarà assegnato soltanto il rifiuto.

### **5.3.6 SALTI**

Il cane deve saltare oltre la/e stecca/che dell'ostacolo nella direzione designata dal giudice senza spostare alcuna stecca, altrimenti sarà assegnato un errore. Saltare sopra le ali o le basi, o passare sotto la stecca è un rifiuto. Saltare o passare sotto la stecca dalla parte sbagliata è percorso errato (eliminazione).

### **5.3.7 MURO**

Il cane deve saltare oltre il muro nella direzione designata dal giudice, senza far cadere alcuna parte dell'ostacolo, incluse le colonne, o verrà assegnato un errore. Salire sopra al muro sarà considerato un rifiuto. Affrontare il salto dalla parte sbagliata è considerato percorso errato (eliminazione).

### **5.3.8 SALTI DOPPI O "LARGHI"**

Il cane deve saltare oltre le stecche dell'ostacolo nella direzione designata dal giudice senza spostarle, altrimenti sarà assegnato un errore. Saltare sopra le ali o le basi, passare sotto le stecche, o non saltarle tutte come un unico ostacolo costituisce un rifiuto. Saltare o passare sotto le stecche dalla parte sbagliata costituirà un percorso errato (eliminazione).

### **5.3.9 SALTO IN LUNGO**

Il cane deve saltare oltre le tavole del salto in lungo senza farle cadere. Il cane che cammina sulle tavole, le pesta o cammina tra o sopra di loro commetterà un errore. Pestare o camminare su una tavola significa che la parte inferiore della zampa del cane si posiziona sull'attrezzatura o nel terreno fra le tavole e sopporta il peso del cane. Se il cane sta tentando di saltare l'ostacolo e cammina o pesta su o tra le doghe, viene giudicato come errore standard. Se il cane **NON** sta tentando di saltare l'ostacolo, il camminare o pestare sopra o tra le doghe sarà giudicato come un rifiuto. Un contatto involontario con una doga o con il paletto segnaletico da parte del cane o del conduttore non sarà considerato come un errore. L'abbattimento di un paletto segnaletico (anche se il paletto farà cadere una doga) non sarà considerato come un errore. Il cane deve passare attraverso i paletti segnaletici frontali dalla parte della tavola più bassa, oltrepassare le tavole, e

uscire attraverso i paletti segnaletici posteriori. Se il cane entra e esce di lato oppure inizia il salto nella direzione giusta ma poi esce di lato, sarà assegnato un rifiuto. Saltare l'ostacolo nella direzione sbagliata è un percorso errato (eliminazione).

Si raccomanda l'utilizzo di tee da golf o nastro adesivo per pre-segnare la collocazione delle tavole.

#### **5.3.10 GOMMA**

Il cane deve saltare attraverso la gomma nella direzione designata dal giudice. Saltare tra la cornice e la gomma, o sopra o sotto la gomma costituisce un rifiuto. Saltare attraverso la gomma nella direzione errata, o saltare fra la cornice e la gomma o saltare sopra o sotto la gomma nella direzione sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione).

La gomma deve essere posizionata per un approccio ragionevolmente dritto dall'ostacolo precedente

#### **5.3.11 TAVOLO**

Il tavolo non è utilizzato nella competizione WAO.

#### **5.3.12 SLALOM**

Il cane deve fare uno slalom tra i paletti, entrando col primo paletto alla sua sinistra. OGNI entrata sbagliata sarà considerata un rifiuto e sarà penalizzato 5 punti. Ad esempio, se il cane sbaglia l'entrata la prima volta guadagna un rifiuto. Il conduttore riporta il cane a ricominciare lo slalom, ma se il cane sbaglia nuovamente l'entrata guadagnerà un altro rifiuto.

Quando il cane è entrato correttamente sarà penalizzato solo una volta per un errore tra i paletti. L'incapacità di affrontare correttamente l'ostacolo prima di affrontare il prossimo è considerato percorso errato (eliminazione). Se il cane fa un "back-weaves" (cioè, percorre due passaggi tra i paletti nella direzione sbagliata) questo sarà considerato percorso errato (eliminazione).

Se il cane esce dai paletti, deve o rientrare esattamente da dove è uscito oppure ricominciare.

Se il conduttore decide di ricominciare ed il cane entra in maniera sbagliata è considerato rifiuto e sarà penalizzato.

### **5.4 LINEA DI PARTENZA E LINEA DI ARRIVO**

#### **5.4.1 LINEA DI PARTENZA:**

Quando il conduttore va alla linea di partenza, il cronometrista sarà in piedi di fronte al primo salto. Il sistema di cronometraggio elettronico darà un segnale di partenza (una parola come "Ready" o "Go" o un segnale acustico) quando il giudice ed il cronometrista sono pronti per iniziare. Il cronometrista si sposterà allora dalla traiettoria del conduttore. Il conduttore ha 30 secondi di tempo per partire una volta che viene dato il segnale. Il superamento di questo limite di tempo sarà penalizzato con l'eliminazione.

Eseguire qualsiasi ostacolo prima del segnale di partenza si tradurrà in una eliminazione.

Dopo aver rimosso il guinzaglio del cane, il conduttore non può metterlo di fronte al cane sulla linea di partenza o sarà penalizzato per l'utilizzo di uno strumento di aiuto ed il conduttore verrà eliminato.

Il guinzaglio deve essere posizionato dietro il cane o di lato.

Se il conduttore decide di spostarsi dal cane sulla linea di partenza, non può tornare dal cane se egli ha già camminato oltre la linea del primo ostacolo. Ritornare oltre la linea di partenza darà 5 punti di penalità, ritornare e toccare il cane si tradurrà in una eliminazione.

Il guinzaglio sarà preso da un assistente una volta che il cane lascia la linea di partenza e collocato all'uscita del ring in una scatola designata. Solo il conduttore può recuperare il guinzaglio da questa scatola.

I conduttori saranno considerati in ritardo ed eliminati se non sono presenti per entrare nel ring una volta che il cane precedente ha tagliato il traguardo.

#### **5.4.2 LINEA DI ARRIVO:**

Se un team manager o un altro membro del team sono all'uscita del ring, non possono agire in alcun modo per migliorare le prestazioni di un cane altrimenti quel cane sarà eliminato.

### **5.5 PUNTEGGI:**

Tutti gli errori e i rifiuti comportano 5 punti, sempre che non sia specificato diversamente nell'elenco seguente. L'eliminazione comporta 100 punti più 60 secondi saranno aggiunti al tempo di percorso del cane,

eccetto nella staffetta Speedstakes nella quale saranno assegnati al cane i 100 punti ma non si aggiungerà la penalità di tempo.

Salto di zona in discesa su bascula, palizzata, passerella: le zone di contatto sono gli ultimi 1067 mm della palizzata e gli ultimi 914 mm della passerella e della bascula. Le zone di contatto sono dipinte con un colore diverso rispetto al resto della rampa	5 punti
Bascula che non tocca terra al momento della discesa del cane	5 punti
Abbattimento di una stecca di un salto	5 punti
Abbattimento di una qualunque parte del muro	5 punti
Abbattimento di una tavola nel salto in lungo	5 punti
Camminare o pestare sopra o tra le tavole del salto in lungo	5 punti
Rifiuti	5 punti
Attraversare il primo ostacolo senza attivare il sensore di tempo (cronometro) sarà penalizzato con 5 punti se i rifiuti sono penalizzati nella classe. Nel Gambler o Snooker il giudice toglierà 5 punti dal punteggio finale del cane.	5 punti
Se il conduttore innesca il sensore di tempo della partenza o dell'arrivo al posto del cane si valuterà con 5 penalità nelle classi regolari. Nel Gambler o Snooker, il giudice toglierà 5 punti dal punteggio finale del cane. Se si tratta del sensore di partenza il cronometro continuerà a segnare il tempo.	5 punti
Entrare nello slalom in modo non corretto sarà giudicato rifiuto	5 punti
Uscire dai paletti dopo essere entrati correttamente	5 punti
Tornare dal cane dopo aver oltrepassato la linea del primo ostacolo	5 punti
Conduttore che attraversa, passa sotto o sopra una qualsiasi parte di un ostacolo (il conduttore può sporgersi sopra un ostacolo purché reattà non tocchi l'ostacolo e può far passare la mano tra la linea dei pali dello slalom sempre e quando non tocchi il cane o un palo).	5 punti
Dirigersi oltre la linea del primo ostacolo e, invece di iniziare il percorso, tornare dal cane e oltrepassando la linea del primo ostacolo.	5 punti
Far cadere o tirare il testimone nella staffetta	10 punti
Passaggio di testimone errato nella staffetta. Il conduttore o il cane fuori dall'area di scambio quando si sta passando il testimone; il conduttore si muove in avanti prima che il passaggio di testimone sia completato.	10 punti
Percorso errato: al cane verrà assegnato un percorso errato se in qualunque modo tocca o salta un ostacolo al di fuori della sequenza indicata, o se comincia ad affrontare un ostacolo nella direzione sbagliata. Saltare sulla parte piatta del tubo morbido o correre sotto a un ostacolo con zona di contatto senza toccarlo non è un percorso errato	Eliminazione
Incapacità di completare un ostacolo	Eliminazione
Mancanza nel passare attraverso i montanti di un salto a cui è caduta la stecca	Eliminazione
3 rifiuti	Eliminazione
Back weaving (il cane percorre due passaggi, effettuando tre paletti, nella direzione sbagliata)	Eliminazione
Il cane indossa il collare	Eliminazione
Assenza del conduttore al momento in cui deve entrare nel ring	Eliminazione
Approccio verso un ostacolo prima che sia stato dato il permesso di iniziare	Eliminazione
Il conduttore che impiega più di 30 secondi per cominciare dopo che è stato dato il segnale di partenza	Eliminazione
Assistenza esterna: l'assistenza esterna è qualunque tipo di assistenza da un'altra persona che possa aiutare il cane a fare una performance migliore	Eliminazione
Conduttore che tocca gli attrezzi o il cane, in modo accidentale o intenzionale, in modo che possa aiutare la performance (il contatto accidentale con il cane o un ostacolo che NON aiuti la performance non sarà penalizzato)	Eliminazione
Conduttore che attraversa, passa sotto o sopra un qualunque ostacolo in modo da aiutare la performance	Eliminazione
Cane che sporca il ring (pipi, cacca o vomito)	Eliminazione



Cibo o strumenti per l'addestramento DURANTE la corsa (inclusi marsupi/sacchetti per l'allenamento e cronometri)	Eliminazione
Allenarsi nel ring	Eliminazione
Cane che esce dal ring senza aver finito il percorso	Eliminazione
Ritornare verso il cane sulla linea di partenza e maneggiarlo dopo che il conduttore ha passato la linea del primo ostacolo	Eliminazione
Errore di un cane e del conduttore di correre con il testimone nella staffetta	Eliminazione
Segni di aggressività del cane nei confronti di esseri umani o di altri cani	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Comportamento antisportivo nei confronti del giudice, assistente o di un ufficiale dell'evento	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Lingua o il comportamento sul ring interpretate nel senso di essere dannoso per lo spirito sportivo, o che minaccia di ridurre il piacere degli spettatori della manifestazione	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Violazione di norme della proprietà / struttura in cui si svolge l'evento, tra cui ignorando la segnaletica della zona fumatori, il mancato ritiro delle deiezioni del cane, portare il cane in aree off-limits, danni alla proprietà , ecc	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Manipolazione "violenta" o che crea danno al cane dentro e fuori dal ring	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Cane non idoneo per la gara secondo l'opinione del veterinario ufficiale del comitato organizzativo wao	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Tempo standard di percorso superato. Ogni frazione di secondo oltre al tempo di percorso sarà aggiunta al totale delle penalità, per esempio 1,49 secondi fuori tempo = 1.49 penalità	Rapporto 1 a 1

## 5.6. PROBLEMI CON LA MISURAZIONE DEL TEMPO E CON LE ATTREZZATURE

Se durante un turno di gara, il cronometraggio elettronico dovesse smettere di funzionare, il tempo sarà preso con uno strumento manuale di riserva. Se anche questo dovesse avere problemi, il cane potrà ripetere la prova. Tutte le penalità dal primo tentativo conteranno.

Il conduttore è responsabile del controllo del percorso ed assicurarsi che l'attrezzatura sia predisposta correttamente per la sua corsa. Se c'è un guasto dell'apparecchiatura o un ostacolo è stato impostato in modo errato, al cane verrà offerto un nuovo tentativo. Tuttavia, tutte le penalità o punti appartenenti della prima prova conteranno ad eccezione delle penalità incorse sull'ostacolo che ha originato il problema. Se il cane ha fatto una la prima prova netta , correrà la seconda volta per il tempo.

Nel caso di un nuovo tentativo, il giudice valuterà che il conduttore stia cercando di completare il percorso con la massima sportività o potrà aggiungere penalità extra.

## 5.7 INTERFERENZE CON IL CANE NEL PERCORSO

Se uno spettatore, animale, o qualcosa nell'ambiente interferisce con il cane durante il percorso in un modo che non è considerato normale per un grande evento di richiamo internazionale, e il giudice ritiene che la contingenza ha avuto un effetto negativo sulla performance del cane, il giudice può offrire un'altra possibilità.( re-run).

Il giudice cercherà di fermare il conduttore non appena si verifica l'interferenza. Il concorrente deve poi lasciare la pista, senza eseguire ulteriori ostacoli, e la ripetizione deve avvenire entro 5 (cinque) minuti. Tutte le penalità o punti appartenenti della prima prova conteranno fino al punto dell'interferenza. Il giudice deve ritenere che il conduttore ha fatto un vero e sportivo sforzo per completare il corso correttamente (ad esempio, lavorare i contatti come il conduttore ha fatto nel primo round) o possono essere aggiunte delle penalità addizionali.

## 5.8 PROCEDURA ELABORAZIONE RISULTATI

Il risultato di ogni corsa sarà pubblicato su uno schermo di visualizzazione video all'uscita ring. Tale informazione deve essere verificata dal team manager e dal concorrente entro 5 (cinque) minuti dalla conclusione della corsa. Ogni errore deve essere immediatamente portato all'attenzione dell'aiutante WAO

che sta sorvegliando la schermata dei risultati in modo che possa essere immediatamente risolto con il giudice. La decisione del giudice è definitiva.

I risultati verranno controllati, stampati, e quindi verificati dopo la chiusura della classe e pubblicate su bacheche, con copie disponibili al tavolo del team manager. A questo punto, i fogli pubblicati non possono più essere messi in discussione.

## **5.9. COLLARI E GUINZAGLI**

I cani non possono indossare nessun tipo di guinzaglio, collare, museruola o pettorina durante le competizioni.

Gli stop pad possono essere indossati se approvati dal veterinario dell'evento. I conduttori che scelgono di far correre cani con queste protezioni lo fanno a loro rischio.

I guinzagli saranno presi ai concorrenti da degli steward di ring e messi all'uscita del ring in un contenitore. Solo il conduttore potrà riprendere il guinzaglio da questo contenitore. Se il team manager o un altro membro della squadra dovessero trovarsi all'uscita non potranno agire in alcun modo per aiutare la prestazione o il cane sarà eliminato.

I collari elettrici sono vietati su tutto il territorio WAO. Collari alla citronella o simili non sono consentiti entro 50 m dai ring. Chiunque sia in violazione di questa regola sarà allontanato dall'evento.

## **6. APPENDICI**

### **6.1. SPECIFICHE TECNICHE DELLE ATTREZZATURE**

I seguenti ostacoli sono approvati dal WAO. Sarà accettato un margine di 1.5 cm nelle dimensioni degli ostacoli tranne che per l'altezza dei salti e la distanza dei paletti dello slalom. Il fornitore delle attrezzature per l'evento deve essere approvato dal comitato WAO e sarà annunciato prima dell'evento.

#### **6.1.1 SALTI**

Larghezza delle ali laterali: 400 mm minimo

Lunghezza delle stecche: 1,20 m minimo. 1,5 m massimo

Lunghezza delle tavole: 1,20 m minimo. 1,5 m massimo

Spessore delle stecche: 40 mm minimo, 51mm massimo

Peso delle stecche: 1,0-1,2 kg

Le altezze a disposizione devono essere: 200 mm, 300 mm, 400 mm, 525 mm, e 650 mm

La stecca più alta e le tavole devono essere facilmente spostabili dal cane

#### **6.1.2 MURO**

Un muro deve avere delle parti mobili in cima

La larghezza della sezione centrale è di 1220 mm, escluse le colonne laterali

Profondità del muro : 280 mm la base, 135 mm nel punto di maggior altezza

Misure delle colonne: 1220 mm altezza e 300 mm

Blocchi e tegole staccabili in cima non più grandi di: 170 mm (larghezza)

Le altezze a disposizione devono essere: 200 mm, 300 mm, 400 mm, 525 mm, e 650 mm

#### **6.1.3 SALTO DOPPIO O "LARGO"**

Un salto doppio è fatto posizionando insieme due salti con le stecche ad altezza crescente

La stecca più bassa deve essere almeno una categoria di altezza più in basso rispetto alla stecca più alta

Le altezze a disposizione devono essere: 200 mm, 300 mm, 400 mm, 525 mm, e 650 mm

La stecca posteriore del salto sarà messa alla stessa altezza di un normale salto.

Lunghezza di espansione: Definito nella tabella altezza del salto. La lunghezza sarà misurata dal lato anteriore della stecca anteriore al lato posteriore della stecca posteriore.

#### **6.1.4 RUOTA**

La ruota consiste in un anello montato su una cornice rigida. L'altezza dell'anello deve essere regolabile

Diametro di apertura dell'anello: 455 mm minimo

Larghezza delle pareti laterali dell'anello: 100mm-110 mm

Il supporto rigido non può essere più alto della cima dell'anello quando questo è impostato sull'altezza massima

L'anello deve essere saldamente agganciato alla cornice rigida (quindi non sospeso con catene o altri strumenti simili), e assicurato in modo che nessun cane possa far cadere l'ostacolo da qualunque direzione provenga

Non sono permesse ruote interscambiabili

Le altezze a disposizione, misurate in linea retta da terra al centro dell'anello devono essere: 450 mm, 550

mm, 675 mm, e 800mm

### **6.1.5 SALTO IN LUNGO**

Il salto in lungo è composto con un numero di tavole che va da due a cinque:

300mm: 2 tavole

400mm: 3 tavole

525mm: 4 tavole

650mm: 5 tavole

Lunghezza delle tavole: 1200 mm minimo

Altezza della prima tavola: 130 mm

Altezza della seconda tavola: 180 mm

Altezza della terza tavola: 230 mm

Altezza della quarta tavola: 305 mm

Altezza della quinta tavola: 380 mm

Massima lunghezza del salto: definita nella tabella delle altezze

Altezza paletto segnalazione: 1.20 m minimo

I paletti di segnalazione dovrebbero essere posizionati nei 4 angoli e non dovrebbero essere in alcun modo attaccati ad alcuna parte dell'ostacolo

### **6.1.6 TUBO MORBIDO**

Il tubo morbido è una costruzione rigida collegata ad una manica di stoffa

Altezza dell'ingresso rigido: da 480 mm a 600 mm

Profondità della parte rigida: da 450 mm a 650 mm

Diametro di apertura della manica: da 610 mm a 760 mm

Lunghezza della manica: da 3,0 m a 3,3 m

Il materiale usato dovrebbe essere circolare e non rigido (tela o pvc). L'uscita deve essere in qualche modo fissata al terreno. L'entrata deve essere di un materiale rigido e anch'essa dovrà essere fissata al terreno o zavorrata e deve avere un'imbottitura adeguata e un fondo con superficie anti-scivolo.

### **6.1.7 TUBO RIGIDO**

Diametro: 600 mm minimo

Lunghezza: 4,0 m minimo

Distanza tra i supporti di metallo: da 150 mm a 200 mm con una media di 175 mm

Deve essere di PVC e pesare almeno 620 grammi

### **6.1.8 SLALOM**

Il numero di paletti deve essere 6 o 12. I pali devono essere rigidi.

Altezza paletti: da 850 mm a 1 m

Diametro paletti: da 30 mm a 40 mm

Distanza tra paletti: 600 mm

Altezza massima della base: 10 mm

### **6.1.9 PALIZZATA**

La palizzata è composta da due rampe, unite al vertice

Lunghezza rampa: 2,75 m

Larghezza rampa: 915 mm

Altezza al vertice: 1,7 m

Gli ultimi 1,05 m in basso di ogni rampa sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso

Ogni rampa avrà una superficie anti-scivolo e bacchette anti-scivolo a intervalli di circa 330 mm ma lontane 150 mm dall'area di contatto.

Spessore bacchette: 6 mm-10 mm

Larghezza bacchette: 20 mm-35 mm

### **6.1.10 BASCULA**

La bascula è composta da una tavola saldamente montata su un supporto centrale

Lunghezza tavola: da 3,65 m a 3,71 m

Larghezza tavola: 300 mm

Altezza al centro della tavola: 660-675 mm misurati dal suolo alla parte superiore della tavola

Altezza della fine della tavola: 1180-1210 mm misurati dal suolo alla parte superiore della tavola

Gli ultimi 915 mm di ogni lato della tavola sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso

La tavola sarà di un materiale antiscivolo ma non avrà bacchette

L'asse dovrà inclinarsi in 2-3 secondi quando un peso di un chilo è messo a metà tra il centro e la fine dell'ostacolo.

#### **6.1.11 PASSERELLA**

La passerella è composta da una tavola centrale con due tavole saldamente fissate a ciascun lato

Lunghezza delle tavole: da 3,65 m a 3,71 m

Larghezza tavole: 300 mm

Altezza tavola centrale: 1,35 m misurata dal suolo alla parte superiore della tavola

Gli ultimi 915 mm della fine di ogni asse sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso

Ogni tavola sarà di materiale antiscivolo, e le due tavole finali avranno anche le bacchette a intervalli di circa 280 mm, ma non nel raggio di 150 mm dalle zone di contatto

Spessore bacchette: 6 mm-10 mm

Larghezza bacchette: 20 mm-35 mm

### **6.2. MISURAZIONE DEL PERCORSO**

Ai giudici sarà richiesto di misurare il percorso per determinare il tempo di percorso. Il percorso verrà misurato con una rotella metrica e la misura verrà comunicata in metri.

### **6.3. CALCOLO DEI TEMPI DI PERCORSO**

Una volta misurato il tracciato, la distanza ottenuta è arrotondata all'intero più vicino, e il tempo di percorso standard (SCT) può essere calcolato dal giudice per le classi 525 e 650. Il 10% verrà aggiunto a questo tempo per stabilire il tempo di percorso standard per le classi 300 e 400.

### **6.4 SISTEMI DI CRONOMETRAGGIO ELETTRONICO**

Un cronometrista manuale deve essere assegnato per monitorare e ripristinare il sistema sotto la direzione del giudice .

Il tempo viene misurato a 1/1.000 di secondo

Sensori devono essere posizionati a formare una linea di partenza ed una di arrivo sul o immediatamente davanti al primo ostacolo e su o immediatamente oltre l'ultimo ostacolo . Il posizionamento dei sensori non deve ostacolare il percorso prestazioni del conduttore o del cane .

La distanza del percorso è misurata a partire dalle linee di partenza e di arrivo come definito dai sensori .

Un cane che corre oltre il primo ostacolo senza attivare i sensori sarà penalizzato con un rifiuto , se i rifiuti sono penalizzati nella classe . Per il Gamblers o lo Snooker , saranno detratti 5 punti dal punteggio ottenuto.

Se un conduttore fa scattare il sensore di partenza o dell'arrivo al posto del cane , verrà attribuito un errore standard di 5 punti. In Gamblers e Snooker , 5 punti saranno detratti dal punteggio ottenuto. Se si tratta del sensore di partenza, il tempo continuerà ad andare avanti e non sarà riavviato .

#### **6.4.1 CONSIDERAZIONI SUL DISEGNO DEL PERCORSO**

Linee di partenza / arrivo devono essere progettati in modo che un cronometrista possa essere sul percorso per fissare il tempo in caso di guasto del sistema di cronometraggio elettronico .

Quando i sensori di inizio sono posti sul piano dell'ostacolo , gli unici ostacoli che possono essere utilizzati per un ostacolo partenza sono salti di qualsiasi tipo , includendo la gomma ma escludendo il salto in lungo .

Quando i sensori dell'arrivo sono posti sul piano dell'ostacolo , gli unici ostacoli che possono essere utilizzati per un ostacolo d'arrivo sono : 1 ) salti di qualsiasi tipo (compresa la gomma , ma escludendo il salto in lungo ) e 2 ) tubi rigidi.

#### **6.5.1 ACCORDO GENERALE DI ACCETTAZIONE**

Attraverso la mia partecipazione, dichiaro che io e la mia squadra abbiamo letto e compreso la WAO REGOLE E REGOLAMENTI UFFICIALI (che può essere visualizzato e stampato online su

<http://www.worldagilityopen.com/rules.html>), l'Accordo generale, e le disposizioni esposte per l'ingresso a questo evento, e manifestiamo di essere d'accordo e di rispettare tutte queste regole, i regolamenti, le politiche e le disposizioni ivi previste, comprese eventuali disposizioni incorporate per riferimento.

Accetto e concordo di rispettare ogni e tutte le decisioni del comitato organizzatore relative alle questioni di questo evento.

#### **6.5.2 SCARICO DI RESPONSABILITÀ '**

In considerazione della accettazione di questa iscrizione e la possibilità di partecipare e / o di essere giudicato nell'evento durante le date di cui questa scheda di iscrizione si riferisce (l' " Evento " ) , sono d'accordo di tenere indenne ciascuna delle parti elencate di seguito ( compreso ciascuno dei loro membri ,

funzionari, direttori , agenti e dipendenti ) , di seguito denominati collettivamente come " Organizzatori dell'evento ", da qualsiasi reclamo per perdite o danni che potrebbero essere accusati di essere stati causa direttamente o indirettamente:

- comitato organizzatore locale della manifestazione
- I Campionati del Mondo Agility aperte comitato organizzatore e le loro società affiliate
- sponsor di eventi
- I proprietari dei locali su cui si svolge l'evento

Accetto inoltre di tenere indenni gli organizzatori da qualsiasi richiesta di danni o lesioni sul cane presente sul mio modulo di iscrizione per l'evento come conseguenza della scomparsa , furto , morte o altro atto , se tale perdita o danno è causato o che si presume essere causati per qualsiasi ragione , inclusa la negligenza . Mi assumo tutte le responsabilità e la responsabilità per eventuali rivendicazioni riferimento in questo " accordo generale " , comprese le spese legali.

### **6.5.3 SCARICO DEI DIRITTI DEI MEDIA**

Attraverso l'iscrizione del team, concedo al WAO ed alle sue società affiliate, rappresentanti, agenti e cessionari, tutti i diritti e il permesso di usare o appropriarsi del/dei nomi dei cani, biografia, ritratto, fotografia, voce, o altri indizi di identità per la trasmissione, trasmissione televisiva, cablecast, trasmissione o distribuzione in qualsiasi formato o supporto conosciuta ora o in futuro.

### **6.5.4 RINUNCIA DEI DIRITTI ALLA PRIVACY, PUBBLICITÀ, E PERSONALITÀ**

Inoltre, la presente solleva WAO ed i suoi affiliati , rappresentanti, agenti e cessionari da qualsiasi rivendicazione o causa di azione per l'invasione dei diritti di privacy, diritto di pubblicità, diritto della personalità o qualsiasi diritto analogo.

### **6.5.5 ISCRIZIONE ELETTRONICA**

Attraverso la mia presentazione di una partecipazione elettronica all'evento, riconosco di accettare, e sono d'accordo di rispettare le disposizioni del presente accordo generale, e tutte le politiche, le regole, i regolamenti e le condizioni di ingresso alla manifestazione. Inoltre, se l'iscrizione è per un minore, rappresento e garantisco che io sono il genitore o il tutore legale del concorrente / conduttore entrato in caso, e riconosco che ho rivisto tutte le disposizioni del presente accordo generale, le politiche, le regole, regolamenti, e le condizioni di ingresso alla manifestazione con il minore e sarò l'unico responsabile delle proprie azioni e di rispetto di tutte le regole, i regolamenti, le politiche e le disposizioni per l'evento, e di assumersi la piena responsabilità per le azioni e le azioni del loro cane.

### **6.5.6 RIMBORSI**

Non sono previsti rimborsi per le iscrizioni ritirate dopo la data di chiusura delle iscrizioni, per i conduttori o team assenti, per l'allontanamento dalla manifestazione a causa di provvedimenti disciplinari, per l'allontanamento da una classe, o per qualsiasi altro motivo. Inoltre, nessuna quota di iscrizione sarà rimborsata se l'evento non avrà luogo o non sarà completato a causa di sommosse, disordini civili, atti di terrorismo, incendi, "atti di Dio" emergenza pubblica, sciopero, o qualsiasi altra causa al di là del controllo della WAO .

### **6.5.7 PARTECIPAZIONE ALLA CLASSE**

Riconosco che se non sottopongo l'iscrizione alla classe entro 1 ° maggio, l'iscrizione della classe sarà fatta attraverso le informazioni su questo modulo di iscrizione della squadra. I primi 3 (tre) cani elencati nella pagina "Dettagli delle partecipazioni" saranno inseriti nel Pentathlon. I seguenti 3 (tre) cani verranno poi inseriti nel Biathlon, ed i seguenti 3 negli Agility Games . Una volta che tutti i cani sono stati inseriti in una classe, ricominceremo dall'inizio della lista.

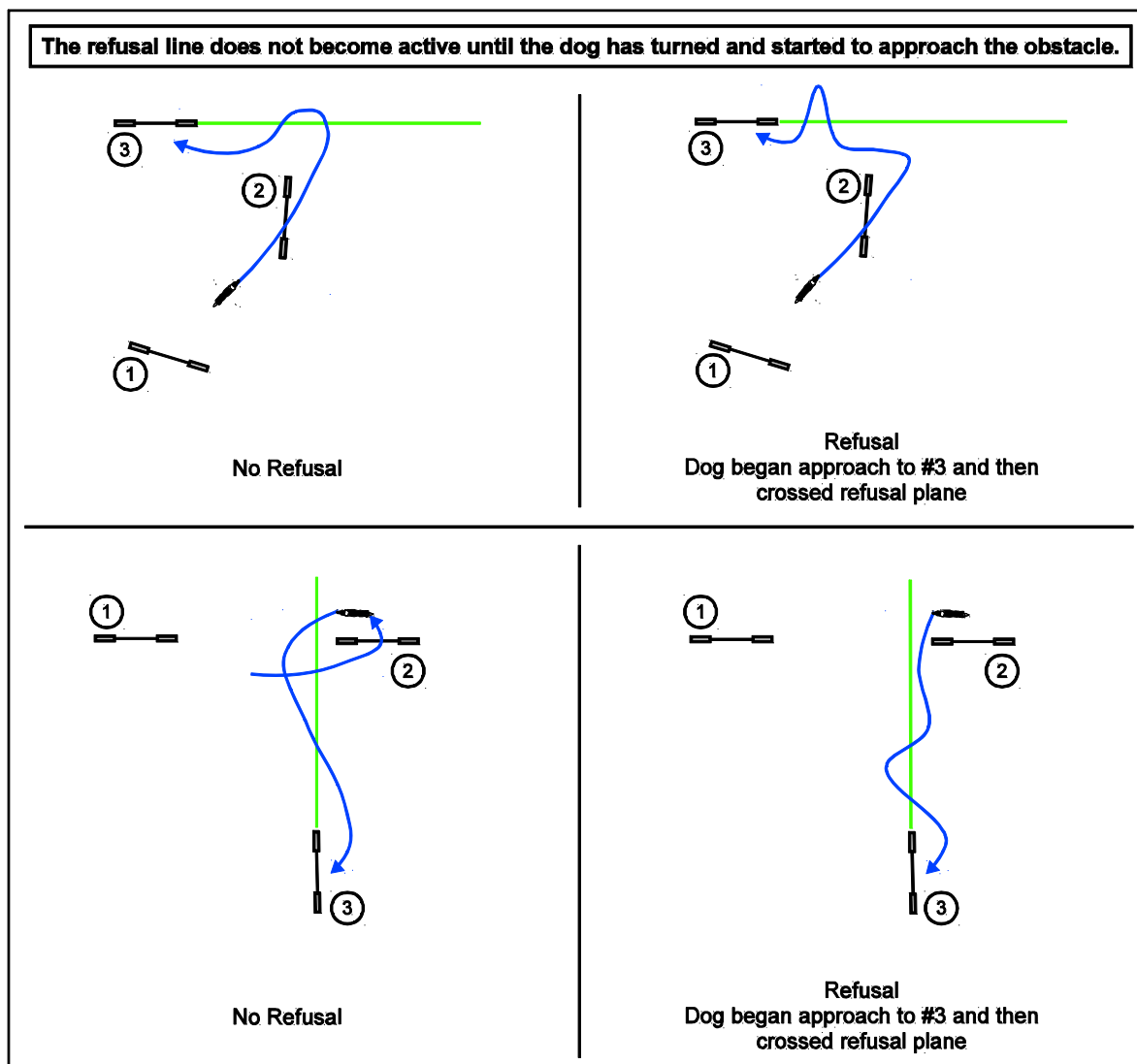
## **6.6 LINEE GUIDA PER I RIFIUTI**

Un rifiuto è una esitazione significativa di fronte ad un ostacolo, ritorno indietro da un ostacolo dopo averne iniziato l'approccio, correre oltre un ostacolo che deve essere affrontato, o effettuare un ostacolo impropriamente rispetto a quanto descritto nella sezione "Corretta Esecuzione degli Ostacoli".

La linea di rifiuto può essere definita come l'attraversamento della linea del piano frontale di un ostacolo salvo dove definito diversamente nella sezione "Corretta Esecuzione degli Ostacoli".

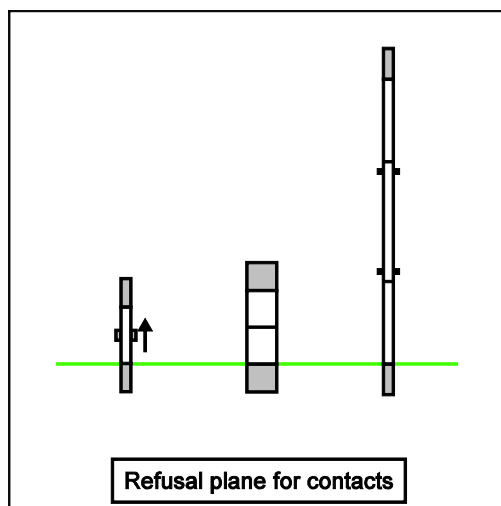
- La linea di rifiuto è definita come il piano frontale di un ostacolo , eccetto nel caso dei contatti (vedere più in basso)

- La linea di rifiuto non è attiva finché il giudice non ritiene che il cane abbia cominciato l'approccio all'ostacolo.
- I cani sono soggetti al rifiuto fino a quando non sono completamente su un ostacolo con tutte e quattro le zampe. Quindi un cane che entra nel tunnel, pesta su un contatto, o entra nello slalom e poi si ferma con meno di quattro zampe sul o nell' ostacolo è oggetto di un rifiuto. Una volta su un contatto (o nel tunnel) con tutte e quattro le zampe, il cane si può fermare, girare in circolo o cambiare direzione senza penalità, purché il cane esca correttamente dall'ostacolo. Se, tuttavia, il cane scende dall'ostacolo (ad esempio, salti fuori da un contatto o ritorna indietro dal tunnel) sarà assegnato il rifiuto e potrà essere penalizzato con un ulteriore rifiuto nel caso di riavvicinamento scorretto dell' ostacolo.



### 6.6.1 LINEA DI RIFIUTO PER CONTATTI

Il piano di rifiuto per i contatti non è il bordo dell'ostacolo. Come indicato nelle norme ostacoli di cui sopra, "Il piano di rifiuto è la linea superiore del punto di contatto sulla rampa ascendente. Non toccare il punto di contatto in salita non è penalizzabile.



### 6.6.2 SALTO DELLA ZONA CONTRO RIFIUTO

- **Per la palizzata e la passerella** : Lasciare l'ostacolo prima di iniziare la discesa della rampa- definita che il cane tocchi la rampa di discesa con qualsiasi parte del suo corpo- costituisce un rifiuto. Se il cane tocca la rampa di discesa e poi lascia prima di toccare il punto di contatto, è un salto di zona, non un rifiuto.
- **Per la bascula**: Se il cane lascia l'ostacolo prima del punto di perno, otterrà un rifiuto . Una volta che il cane passa il punto di perno con qualsiasi parte del suo corpo e poi lascia l'ostacolo prima di toccare il punto di contatto, è un salto di zona, non un rifiuto. Lasciando l'ostacolo in discesa con tutte e quattro le zampe prima che la tavola ha raggiunto il suolo, costituisce un fly-off. Se si ritiene che il cane abbia lasciato la bascula prima che raggiunga il suolo, e salta il contatto, esso costituisce un solo errore.

### 6.6.3 TUNNEL SOTTO UN ATTREZZO DI CONTATTO:

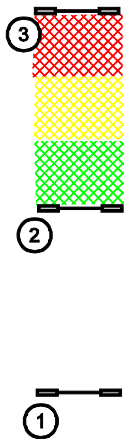
- **Tunnel sotto la Palizzata**: Se un tubo è posizionato sotto la palizzata e il cane che cerca di fare la palizzata ci corre oltre, se il cane tocca il tubo con qualsiasi parte del suo corpo o salta su di esso viene assegnato solo un rifiuto. Se il cane salta o cade dalla rampa di salita o di discesa della palizzata e tocca il tunnel vengono assegnate solo le penalità relative alla palizzata.
- **Tunnel sotto la Passerella**: Se c'è un tunnel posizionato sotto o accanto alla rampa di salita della passerella e il cane che cerca di affrontare la passerella ci corre oltre e tocca il tunnel con qualsiasi parte del suo corpo solo un rifiuto viene assegnato. Se un tubo è posizionato interamente sotto la parte orizzontale della passerella o sotto la rampa di discesa, allora un percorso errato verrà assegnato se il cane tocca il tubo con qualsiasi parte del suo corpo o salta su di esso.

### 6.6.4 REGOLA DEI TERZI

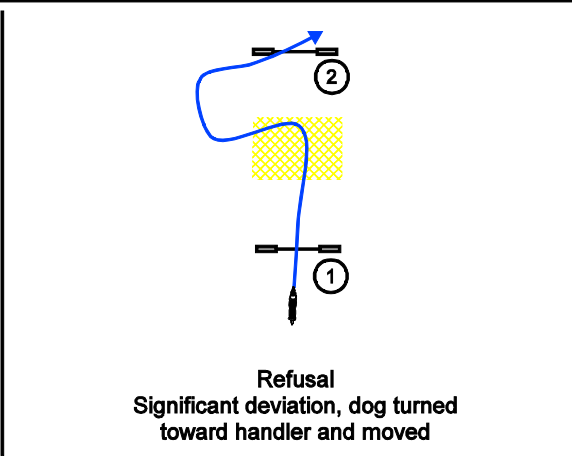
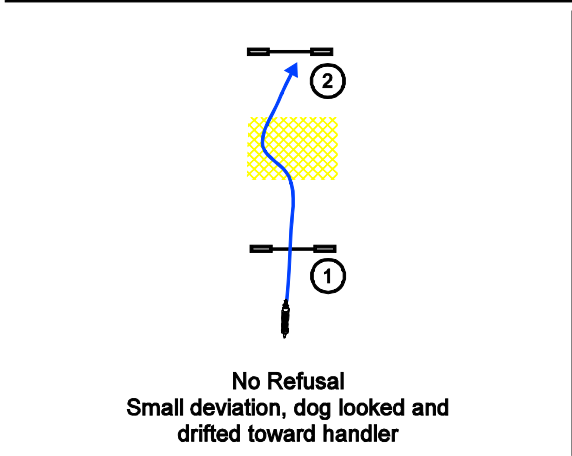
Per aiutare i giudici a determinare quando un giro su se stesso, un'esitazione o una deviazione off line è considerato un rifiuto, usiamo la regola dei terzi.

Visualizza il percorso del cane tra 2 (due) ostacoli e dividilo in 3 (tre) sezioni:

- Nel primo "terzo" del cane sta uscendo o lasciando l'ostacolo precedente e si orienta verso il prossimo ostacolo. Un rifiuto non può essere dato in questa sezione.
- Nel secondo "terzo", a metà tra due ostacoli, solo una deviazione significativa off line del cane dall'ostacolo successivo può essere chiamata rifiuto.
- Nell'ultimo "terzo", più vicino all'ostacolo successivo e l'approccio finale, ogni giro, esitazione o deviazione off line è un rifiuto. Un'esitazione significativa è il tempo che impiega il giudice a dire, "esitazione significativa."

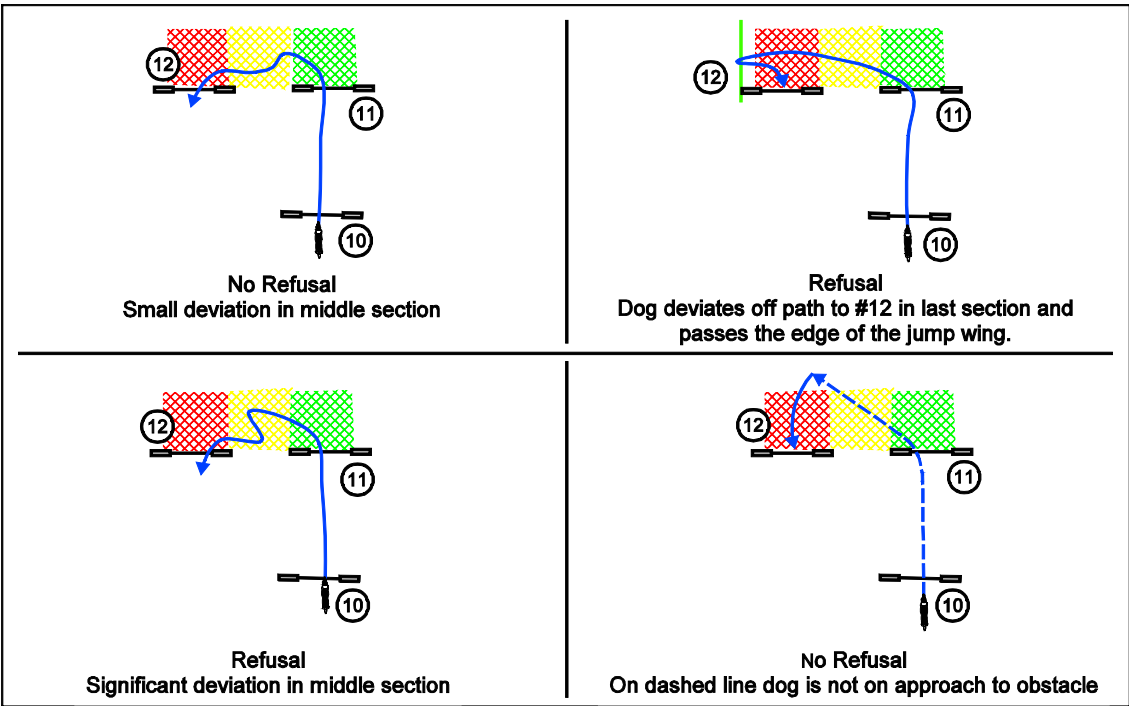
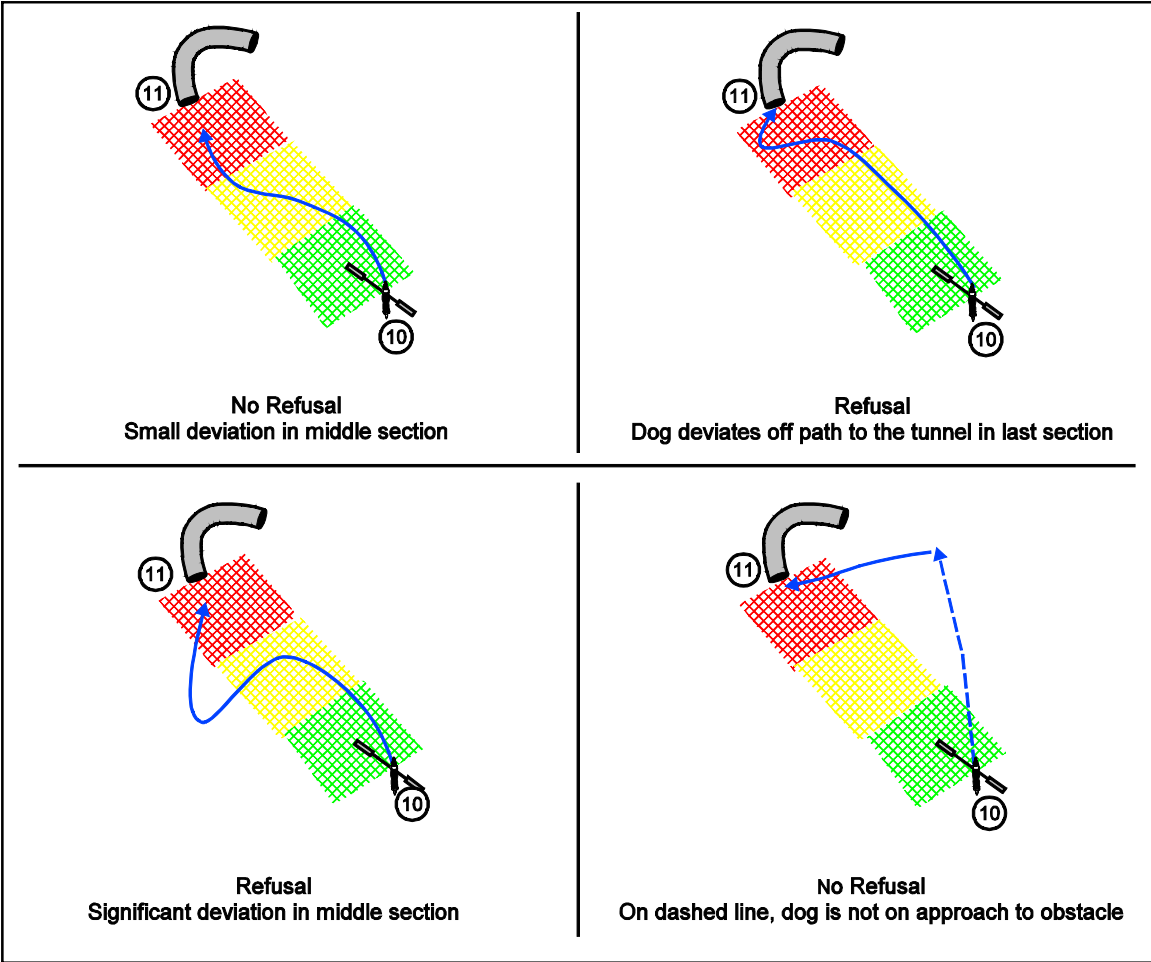


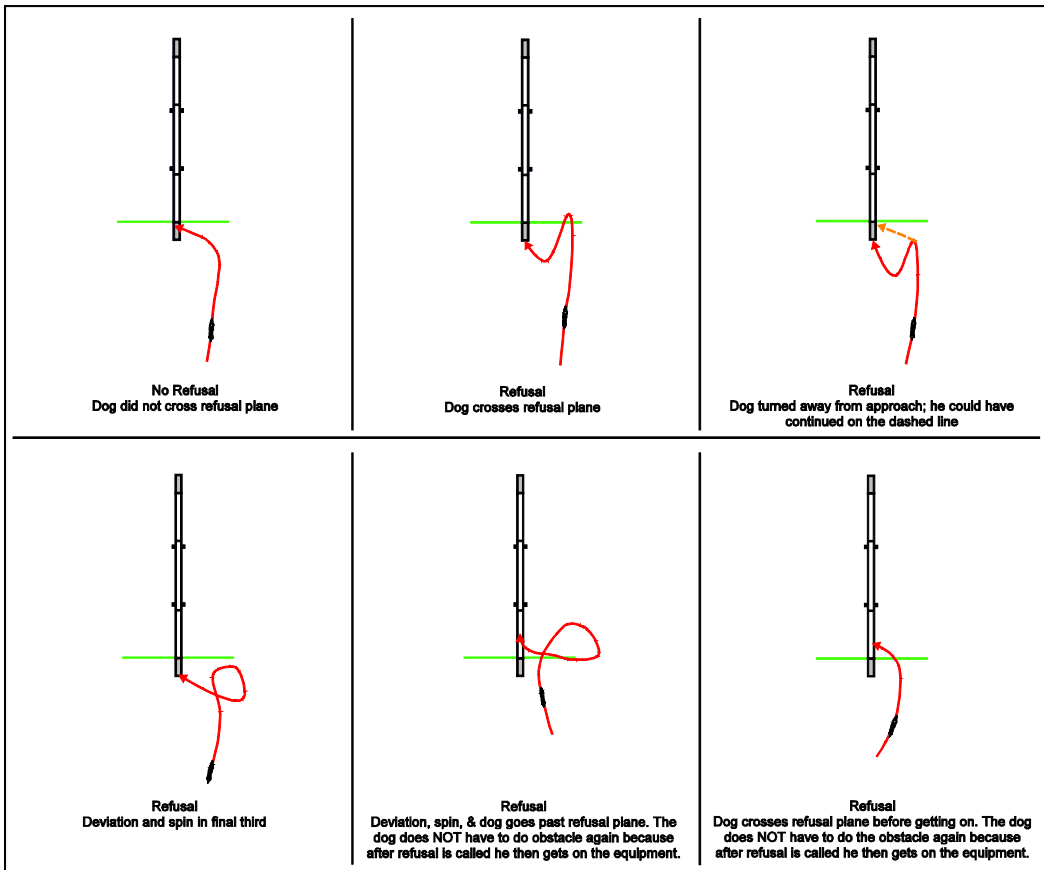
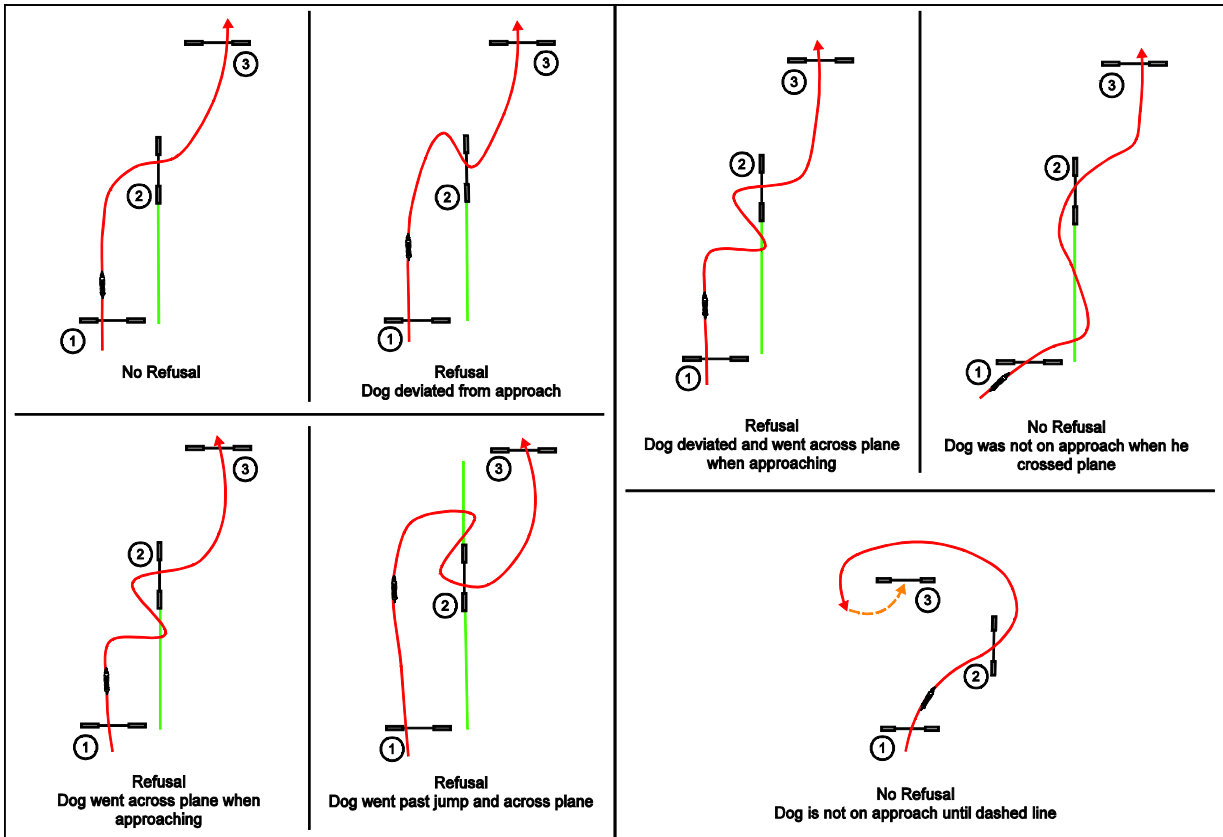
**Rule of Thirds**  
 Visualize the path of the dog between 2 obstacles and break it into 3 sections:  
 In the green: any spin, hesitation, or deviation off line = NO refusal  
 In the yellow: any spin, hesitation, or small deviation off line = NO refusal  
 In the yellow: a significant deviation off line = refusal  
 In the red: any spin, hesitation, or small deviation off line = refusal



**ULTERIORI ESEMPI DI RIFIUTO:**







## 7. TABELLA DI RIFERIMENTO VELOCE

### ALTEZZA OSTACOLI E PALIZZATA

CLASSE	ALTEZZA DEL CANE AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO	ALTEZZA DELLA PALIZZATA	LUNGHEZZA DI ESPANSIONE DEL SALTO DOPPIO	LUNGHEZZA SALTO IN LUNGO	ALTEZZA GOMMA AL CENTRO
300	320mm e sotto	300mm	1.7m	265-285mm	600mm	450mm
400	410mm e sotto	400mm	1.7m	360-380mm	800mm	550mm
525	500mm e sotto	525mm	1.7m	480-500mm	1050mm	675mm
650	Sopra 500mm	650mm	1.7m	600-620mm	1300mm	800mm

### PUNTI DEGLI OSTACOLI NEL GAMBLERS:

PUNTI	OSTACOLO
1 punto	Salto
2 punti	Tubi Gomma Salto in lungo Salto doppi o "larghi" Muro
3 punti	Bascula Slalom da 6 paletti
4 punti	Palizzata
5 punti	Passerella Slalom da 12 paletti