



World Agility Open Championships (WAO) Regole e Regolamento

Aggiornamento dell' 11 LUGLIO 2023

1. REGOLAMENTO GENERALE	4
1.1 Dichiarazione della missione e degli obiettivi	4
1.2 Informazioni sull'evento.....	4
1.3 Eventi in programma.....	4
1.4 Processo di selezione delle Squadre Nazionali.....	4
1.5 Iscrizioni automatiche per i medagliati dell'anno precedente e Campioni Internazionali.....	5
1.6 Iscrizioni delle Wildcard	5
1.7 Idoneità di cani e conduttori	6
1.8 Classi di altezza.....	8
1.9 Misurazioni dei cani.....	9
1.10 Pagamento delle quote	9
1.11 Regole di comportamento.....	10
2. EVENTI	10
2.1 Premi e riconoscimenti.....	10
2.2 Campionato di Pentathlon	11
2.3 Campionato di Biathlon.....	11
2.4 Campionato di Giochi	12
2.5 Campionato a Squadre	12
2.6 Campionato Junior	13
3. PROVE	14
3.1 Agility.....	14
3.2 Jumping	14
3.3 Speedstakes.....	14
3.4 Staffetta a Squadre.....	14
3.5 Gamblers	15
3.6 Snooker	18
3.7 Prova Bonus.....	22
4. ORDINI DI PARTENZA E SORTEGGIO	22
4.1 Pentathlon	22
4.2 Biathlon	22
4.3 Giochi.....	22
4.4 Squadre	22
4.5 Sorteggio per l'ordine di partenza delle classi di altezza.....	23
4.6 Regole generali per gli ordini di partenza	23
5. GIUDIZI	24
5.1 Giudici.....	24
5.2 Tracciato del percorso.....	24

6. ESECUZIONE STANDARD DEGLI OSTACOLI.....	25
6.1 Palizzata.....	25
6.2 Passerella.....	26
6.3 Bascula.....	26
6.4 Tubo rigido	26
6.5 Salti.....	27
6.6 Muro.....	27
6.7 Salti doppi o “larghi”	27
6.8 Salto in lungo.....	27
6.9 Gomma.....	28
6.10 Tavolo.....	28
6.11 Slalom.....	28
6.12 Linee di Partenza e Arrivo	29
7. PUNTEGGI.....	30
7.1 Tabella degli Errori e delle Penalità.....	30
7.2 Rifiuti	32
7.3 Percorsi Errati.....	32
7.4 Problemi di cronometraggio o attrezzature.....	33
7.5 Interferenza col cane durante il percorso	33
7.6 Discussione di un punteggio.....	34
7.7 Collari e guinzagli.....	34
8. SPECIFICHE TECNICHE DELLE ATTREZZATURE	35
9. SISTEMI ELETTRONICI DI CRONOMETRAGGIO	37
10. LINEE GUIDA SUI RIFIUTI	39
11. APPENDICE 1: ACCORDO GENERALE PER L'ISCRIZIONE AL WAO	49
12. APPENDICE 2: TABELLE DI RIFERIMENTO RAPIDO	51

1. REGOLAMENTO GENERALE

1.1 Dichiarazione della missione e degli obiettivi

Fornire il meglio delle competizioni di agility, dimostrando il più alto livello di addestramento, di collaborazione tra uomo e cane, sportività e 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 delle ragionevoli classi di altezza, un eccellente e sicuro terreno di gara, un ambiente competitivo che sia divertente e stimolante, correttezza e coerenza nel giudicare e una svariata quantità di competizioni con prove 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

I campionati sono basati sulle regole e sul regolamento del World Agility Open (WAO) come stabilito di seguito. Il linguaggio ufficiale del WAO è l'Inglese.

1.3 Eventi in programma

COMPETIZIONI INDIVIDUALI

- **Campionato di Pentathlon:** 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e 1 (una) prova di Speedstakes
- **Campionato di Biathlon:** 1 (una) prova di Jumping e 1 (una) prova di Agility
- **Campionato di Giochi:** 1 (una) prova di Snooker e 1 (una) prova di Gamblers
- **Prova Bonus:** 1 (una) prova di Speedstakes
- **Campionato Junior:** classi di Pentathlon, Biathlon e Giochi

COMPETIZIONE A SQUADRE

- **Campionato a Squadre:** 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e 1 (una) prova di Speedstakes a staffetta con 3 (tre) cani

1.4 Processo di selezione delle Squadre Nazionali

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 classe di altezza, e di farlo competere almeno nel Biathlon che nel Pentathlon. Questo deve essere inoltre specificato nelle regole di selezione di ogni Paese. Se la squadra ha un solo posto da vincitore in ogni classe di altezza, quel cane ha il diritto di gareggiare in entrambi gli eventi. Pertanto, il WAO raccomanda alle nazioni di considerare di assegnare almeno 2 (due) posti da vincitore in ciascuna classe di altezza, un posto per ogni evento.

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

Se un Team Manager o un Coach vogliono provare a far qualificare il proprio cane per la squadra della propria Nazione, devono rispettare tutte le regole di selezione pubblicate, esattamente come ogni altro concorrente.

Se i Team Managers non vogliono adempiere l'obbligo del posto da vincitore, devono inviare le motivazioni di ciò al Comitato Organizzatore del WAO. Tutti quelli che competono per aggiudicarsi il posto da vincitore della propria Nazione sono a conoscenza del fatto che i Team Managers possono richiedere al Comitato

Organizzatore del WAO il veto su quel posto nel caso in cui la partecipazione di quella persona o quel cane sia molto dannosa per l'individuo, il cane, la squadra, lo sport o il WAO

Ogni Nazione può stabilire il proprio codice di comportamento (in aggiunta alle linee guida di sportività del WAO) e anche definire responsabilità di partecipazione per i membri della squadra (come sostegno con eventi di raccolta fondi). Questa informazione deve essere pubblicata e fornita a tutti i membri della squadra. E' a discrezione del Team Manager rimuovere un membro che non si attiene al codice di comportamento o che non onora le proprie responsabilità. Se il membro della squadra che viene rimosso si era aggiudicato il posto da vincitore, allora il Team Manager deve contattare il Comitato Organizzatore del WAO e ottenere l'approvazione del Comitato prima di rimuovere quel membro.

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, allora il Paese ospitante o un altro paese 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 devono essere approvati dal comitato organizzatore del WAO e saranno disponibili nel sito web ufficiale del WAO: www.worldagilityopen.com. A richiesta del WAO, i Team Manager devono essere in grado di fornire un resoconto di tutte le raccolte di fondi collettive e di tutte le spese effettuate dai singoli membri della squadra.

Ogni anno, per ciascun Paese solo un'organizzazione, un comitato o un team manager possono proporre una squadra per il WAO. Se c'è più di un'organizzazione, comitato o individuo interessato a proporre una squadra per la stessa Nazione, allora il Comitato Organizzatore del WAO esaminerà le proposte ufficiali scritte nel mese di Giugno antecedente alla competizione dell'anno successivo.

1.5 Iscrizioni automatiche per i medagliati dell'anno precedente e Campioni Internazionali

1.5.1 ISCRIZIONI AUTOMATICHE PER I MEDAGLIATI DELL'ANNO PRECEDENTE

I medagliati d'Oro, Argento e Bronzo al WAO in ciascuna altezza del Pentathlon, Biathlon e Games sono automaticamente invitati al WAO dell'anno seguente per gareggiare nella prova in cui hanno vinto (ad esempio i medagliati del Biathlon **2023** sono automaticamente invitati a gareggiare nel Biathlon **2024**).

I vincitori di medaglia parteciperanno come wildcard nella relativa prova salvo che non si siano anche qualificati per la squadra della propria Nazione. In quest'ultimo caso, parteciperanno come membro aggiuntivo per la squadra della propria Nazione nella prova in cui hanno conquistato la medaglia. Pertanto, quella Nazione avrà un cane in più che gareggerà in quella prova. Per esempio, se il vincitore della medaglia d'oro del Biathlon 300 nel **2023** viene dall'Italia, allora la squadra italiana parteciperà con 4 (quattro) cani nel Biathlon classe 300.

Se il vincitore di medaglia *non* si qualifica per la squadra WAO della propria Nazione l'anno seguente, potrà competere solamente nell'evento in cui ha ottenuto la medaglia l'anno precedente. Il concorrente può, comunque, richiedere uno dei 7 (sette) posti per le wildcard in ciascuna classe di altezza (vedere Paragrafo 1.6). Se ottiene un posto come wildcard, potrà gareggiare nella prova in cui ha ottenuto la medaglia così come in ogni altra prova individuale.

Le medaglie WAO d'Oro, Argento e Bronzo di ogni livello dei Campionati Junior sono automaticamente invitate al WAO dell'anno successivo per competere. Se soddisfano ancora i criteri di età per uno Junior al successivo WAO, allora gareggeranno come Junior in tutti gli eventi e questo significherà che il paese potrà avere 2 Junior a quella altezza. Se non soddisfano più i requisiti di età di uno Junior, gareggeranno in tutti gli eventi come voce aggiuntiva per la squadra del loro paese. Pertanto, quel paese avrà un cane in più in competizione in quell'evento. Ad esempio, se la medaglia d'oro Junior 300 del 2023 proviene dall'Italia e soddisfa ancora i requisiti di età Junior, la squadra Italia 2024 avrà diritto ad avere 2 Junior nell'altezza 300. Se non soddisfano i requisiti di età, il Team Italia 2024 avrà diritto a far correre 4 (quattro) cani nei 300 salti di altezza del Biathlon, Pentathlon e Giochi.

1.5.2 ISCRIZIONI AUTOMATICHE PER I CAMPIONI INTERNAZIONALI DELL'ANNO PRECEDENTE

I medagliati d'Oro dell'anno precedente in ciascuna classe di altezza dei seguenti campionati sono automaticamente invitati al WAO dell'anno seguente per gareggiare in tutti gli eventi individuali:

- Campionato del Mondo FCI Individuale
- Campionato di Agility FCI Individuale delle Americhe e dei Caraibi
- Campionato Open di Agility Individuale delle Americhe e dei Caraibi
- European Open: Individuale
- Campionato del Mondo IFCS, vincitore dell'All-Around

Queste wildcard sono in aggiunta ai 7 (sette) cani per classe di altezza che il Comitato Organizzatore del WAO può selezionare ogni anno.

Chiunque sia idoneo a competere al WAO dalle sezioni 1.5.1 e 1.5.2, e che non gareggi come parte della propria squadra nazionale per quell'anno, deve presentare domanda all'ufficio WAO entro il 1° marzo per dichiarare che desidera partecipare al WAO evento come medaglia Wildcard.

1.6 Iscrizioni delle Wildcard

Il Comitato Organizzatore del WAO può selezionare un massimo di 7 (sette) cani per classe di altezza (in aggiunta ai medagliati WAO e ai campioni internazionali dell'anno precedente, (come descritto nel paragrafo 1.5) per partecipare all'evento come concorrenti individuali in due o tre degli eventi, Pentathlon, Biathlon e Giochi. Ci saranno un massimo di 5 (cinque) wildcard in ogni evento individuale per classe di altezza.

Non ci sono restrizioni o requisiti per chi inoltra domanda per questi posti. Pertanto, ogni conduttore può fare richiesta, ma il Comitato Selettivo delle Wildcard offrirà il posto solo ai binomi che riterrà possano raggiungere il successo all'evento.

I medagliati Oro, Argento e Bronzo del WAO 2023 in ciascuna classe di altezza degli eventi individuali di Pentathlon, Biathlon e Games sono automaticamente invitati al WAO 2024 per gareggiare nell'evento in cui hanno vinto la medaglia nel 2023 (per esempio, i medagliati nel Biathlon 2023 sono automaticamente invitati a gareggiare nel Biathlon 2024). I medagliati del 2023 gareggeranno come wildcard nel relativo evento se non si qualificheranno anche per la squadra WAO 2024 della propria Nazione. In quest'ultimo caso, gareggeranno come iscritto aggiuntivo per la squadra della propria Nazione nell'evento nel quale la medaglia è stata ottenuta. Pertanto, quella Nazione avrà un cane extra che gareggerà in quell'evento. Per esempio, se il medagliato d'oro del Biathlon 300 del 2023 è degli USA, la squadra USA gareggerà con 4 (quattro) cani nella classe di altezza 300 del Biathlon. O ancora, se il vincitore dei cani Large dell'EO 2023 è dell'Italia e si qualifica anche per la squadra italiana WAO, allora l'Italia gareggerà con 4 (quattro) cani nella classe di altezza 600 nel Biathlon, Pentathlon e Games.

Se sei già concorrente membro di una squadra con un cane, non ti puoi iscrivere come wildcard con un altro cane.

Se sei riserva nella squadra della tua Nazione, puoi fare domanda come wildcard. Se, però, fai domanda come wildcard e accetti anche il posto da riserva, sei obbligato a prendere il posto in squadra se sei richiamato come sostituto. In quel caso, non puoi gareggiare come wildcard e il costo dell'iscrizione è perso. Questo non accade se non accetti il posto da riserva nella tua squadra.

Se ti iscrivi per la squadra della tua Nazione con 2 (due) cani e 1 (uno) solo fa parte della squadra, non puoi rifiutare il posto in squadra per iscriverti come wildcard con l'altro cane.

I conduttori devono completare il modulo d'iscrizione come wildcard e inviarlo al Comitato Organizzatore del WAO entro la scadenza stabilita (si veda il sito) per essere presi in considerazione per un posto da wildcard.

Una volta che l'iscrizione come wildcard sia stata accettata dal Comitato Organizzatore del WAO, il conduttore ha il diritto di aggiungersi alla pagina Facebook dei Country Managers e partecipare alla riunione del Mercoledì.

Le wildcard gareggeranno sotto la bandiera del WAO e devono indossare l'uniforme del WAO.

1.7 Idoneità di cani e conduttori

1.7.1 CANI

Ogni cane, di razza o meticcio, che sia in buona salute, allenato, con oltre 18 mesi di età è idoneo a partecipare al WAO.

Le cagne in calore possono gareggiare. Queste ultime gareggeranno nella pozione loro assegnata nell'ordine di partenza, avranno un'annotazione sull'ordine di partenza (come BIS) in modo che gli altri concorrenti e lo staff ne siano informati. Un tappeto protettivo sarà utilizzato in partenza. Se una cagna va in calore durante l'evento, dovrà essere immediatamente comunicato al tavolo dei manager.

I cani ciechi non sono idonei.

Le cagne gravide non sono idonee.

I cani che abbiano contratto una malattia infettiva negli ultimi 21 giorni antecedenti la gara non sono idonei.

Tutti i cani saranno sottoposti a un controllo veterinario ufficiale e a una registrazione e non potranno gareggiare se il veterinario ufficiale riterrà che il cane sia inadatto a competere, o che il partecipare alla competizione possa causare dolore e/o danni gravi alla salute del cane.

Il Comitato Organizzatore del WAO può, a sua esclusiva discrezione, chiedere che un cane sia sottoposto a un controllo veterinario ufficiale in qualunque momento dell'evento.

Nessun cane potrà gareggiare se ha cerotti o bende o ha qualunque cosa addosso per motivi sanitari, salvo che non sia approvato dal veterinario ufficiale dell'evento.

Nessun cane potrà competere se non è elencato nel modulo di iscrizione ufficiale della squadra WAO del paese, ad eccezione delle iscrizioni con wildcard. Una volta trascorsa la data di chiusura per l'iscrizione della squadra, non potranno essere iscritti altri cani all'evento di quell'anno.

1.7.2 CONDUTTORI

Il WAO è aperto a tutte le persone, senza discriminazioni, che conoscano e vogliano rispettare tutte le regole del WAO.

Al momento delle selezioni, i conduttori devono essere cittadini del Paese che rappresentano, o possedere un certificato di nascita di quello Stato, avere genitori o nonni nati in quello Stato, o possedere un permesso di soggiorno permanente.

Si noti che un conduttore che gareggia come rappresentante per un paese non sarà idoneo a competere per un altro paese per il quale ha diritto, per un periodo di 3 (tre) anni successivi alla competizione WAO a cui ha partecipato, e viceversa. Se, tuttavia, c'è stato un cambiamento significativo nella residenza e non è più possibile per l'individuo competere regolarmente in eventi di agilità per il paese che precedentemente rappresentava al WAO (ad esempio, è troppo lontano per viaggiare), il conduttore può richiedere al Comitato Organizzatore del WAO un'eccezione a questa regola. Il WAO avrà la decisione finale nel determinare lo status di residenza dell'handler per quanto riguarda l'ingresso.

Espositori e partecipanti devono comportarsi in modo civile e sportivo nei confronti delle altre persone e dei loro cani. Non fare questo potrebbe comportare l'espulsione dall'evento, e dai futuri campionati WAO, a discrezione del Comitato Organizzatore del WAO.

I conduttori possono gareggiare con più di un cane all'evento (ad eccezione di quanto scritto per la Staffetta a Squadre nel paragrafo 3.4). Tuttavia, poiché potrebbero probabilmente trovarsi a competere in più campi di gara contemporaneamente, il WAO suggerisce a ciascun Paese, in fase di selezione, di voler considerare le conseguenze per le performance di squadra e individuali con particolare riguardo alle regole correlate alle gare contemporanee (si veda il paragrafo 4.6).

Nessun conduttore potrà competere se non è elencato nel modulo di iscrizione ufficiale della squadra WAO del paese, ad eccezione delle iscrizioni con wildcard. Una volta trascorsa la data di chiusura per l'iscrizione della squadra, non sarà possibile iscrivere ulteriori conduttori all'evento di quell'anno.

Tutti i cani sono iscritti al WAO sotto la responsabilità dei proprietari. Sebbene venga posta la massima cura, il WAO e gli organizzatori dell'evento non saranno responsabili per la perdita, i danni, o gli infortuni comunque causati a cani, persone, o oggetti di proprietà durante l'evento.

Lo staff dei campi e i Giudici porranno la massima attenzione per assicurare che le stecche dei salti e le altre attrezzature siano correttamente posizionate prima di ogni prova, ma la responsabilità finale di controllare il percorso e assicurarsi che sia adatto al cane ricade su ciascun conduttore.

1.7.3 IDONEITA' DEI CONDUTTORI JUNIOR (MINORENNI)

Ogni Nazione può iscrivere uno Junior in ogni classe di altezza. Tutti questi conduttori devono essere nati dal 1 maggio 2005 in poi. I conduttori devono esibire un passaporto o una documentazione fotografica governativa ufficiale che indichi la loro data di nascita, al momento della registrazione. Il mancato assolvimento di quest'obbligo può escluderli dall'evento. I conduttori Junior devono essere gli unici conduttori del cane all'evento. I conduttori Junior possono partecipare alla gara a squadre.

1.7.4 POLITICHE DI RIFIUTO DELL'ISCRIZIONE

Il Comitato Organizzatore del WAO può rifiutare l'iscrizione di qualunque concorrente o cane per giusta causa, qualora dovesse ritenere che la partecipazione del concorrente o del cane possa arrecare danno allo sport o all'evento. In questo caso, il Comitato deve darne comunicazione in forma scritta al Team Manager al momento del ricevimento dell'iscrizione.

Inoltre, durante l'evento, il Comitato Organizzatore del WAO si riserva il diritto di proibire a un concorrente o a un cane di gareggiare qualora il Comitato dovesse stabilire che la partecipazione di quel concorrente o di quel cane possa essere pregiudizievole per la sportività o per l'evento.

La responsabilità dell'adeguatezza di tale azione sarà esclusivamente del Comitato Organizzatore del WAO.

1.7.5 MODIFICHE ALLE ISCRIZIONI E SOSTITUZIONI PER INFORTUNI

Dopo la data di chiusura delle iscrizioni, i Paesi non possono fare cambiamenti alle proprie iscrizioni ad eccezione dei seguenti casi:

- Il WAO ha commesso un errore negli ordini di partenza, che non corrispondono all'iscrizione inviata
- Un cane (dopo la misurazione) è passato in una classe di altezza più alta
- Un cane è infortunato
- Un conduttore è infortunato

I cani possono essere ritirati solo da un Team Manager, senza il consenso del conduttore, in conseguenza di un infortunio del conduttore o del cane e il ritiro deve essere approvato dal Competition Manager.

Ogni cane ritirato da un evento individuale a causa di un infortunio deve essere ritirato dalla competizione per il resto del WAO. Il cane può essere sostituito nelle sue gare da qualunque altro cane presente nel modulo d'iscrizione WAO ufficiale del proprio Paese se il cambio viene al più tardi, **10 minuti dopo il termine dell'ultima sessione di allenamento ufficiale. Il cane sostitutivo avrà l'ordine di partenza del cane originale..** Il cane sostituito manterrà l'ordine di partenza del cane sostituito.

Se un conduttore è ferito e non può correre in un evento, un conduttore sostituito può correre con il cane del conduttore originale purché il conduttore sostituito sia elencato nel modulo di iscrizione WAO ufficiale del paese. Il conduttore infortunato deve essere ritirato dalla competizione per il resto del WAO. Questa modifica deve essere effettuata, al più tardi, 10 minuti dopo la fine dell'ultima sessione di allenamento ufficiale. Il conduttore sostitutivo avrà l'ordine di corsa del cane originale.

1.8 Classi di altezza

Il WAO utilizza le seguenti classi di altezza per tutti gli eventi:

CLASSE	ALTEZZA AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO	ALTEZZA DELLA PALIZZATA	LUNGHEZZA DEL SALTO DOPPIO *	LUNGHEZZA DEL SALTO IN LUNGO	ALTEZZA DELLA GOMMA AL CENTRO
250	32 cm e sotto	25 cm	1,7m	21,5-23,5 cm	50 cm 2 elementi	40 cm
300	38 cm e sotto	30 cm	1,7m	26-28 cm	60 cm 2 elementi	45 cm
400	44 cm e sotto	40 cm	1,7m	35-37 cm	80 cm 3 elementi	55 cm
500	50 cm e sotto	50 cm	1,7m	44-46 cm	100 cm 4 elementi	65 cm

600	Oltre 50 cm	60 cm	1,7m	53-55 cm	120 cm 5 elementi	75 cm
------------	-------------	-------	------	----------	----------------------	-------

* Nota: La lunghezza del salto doppio è misurata dalla parte anteriore della prima stecca alla parte posteriore della seconda stecca.

- Un cane può gareggiare in una classe di altezza superiore alla propria.
- Un cane può gareggiare in una sola classe di altezza per tutta la durata del WAO.

1.9 Misurazioni dei cani

Tutti i cani, ad eccezione di quelli in classe 600, saranno misurati da un misuratore ufficiale al momento della registrazione e certificati all'evento. Se un cane supera l'altezza massima consentita per la classe di altezza in cui è iscritto, verrà misurato una seconda volta da un secondo ufficiale, il Competition Manager. La decisione, dopo questa misurazione, sarà definitiva.

Se il cane supera l'altezza massima consentita, sarà escluso dalla competizione per la classe di altezza in cui era iscritto. Il cane potrà essere spostato in una classe d'altezza superiore, ma le iscrizioni del Paese dovranno sempre rispettare il massimo di tre cani per classe di altezza in ogni evento individuale; pertanto, se quel Paese ha già tre cani iscritti nella classe di altezza superiore, dovrà ritirare un cane da quell'evento individuale per inserire il cane fuori misura. Se il cane supera l'altezza consentita e non vuole gareggiare negli eventi individuali, può essere iscritto come cane di squadra nella nuova altezza.

C'è un'eccezione a questa regola per i cani che abbiano tutti i seguenti requisiti:

- È la prima volta che il cane partecipa al WAO
- Il cane appartiene a un Paese dove è stato impossibile fare una misurazione ufficiale WAO
- Il cane non supera di oltre 5 mm la misura consentita (ad es., misura tra 321 e 325 mm per la classe 300).

In questo caso, il Paese può far gareggiare il cane nella classe d'altezza superiore come cane addizionale, ma non può essere rimpiazzato nella classe d'altezza in cui era iscritto originariamente. Pertanto, quel Paese avrà ancora lo stesso numero totale di cani in ogni evento.

I cani non possono essere spostati in una classe d'altezza inferiore a quella in cui sono stati iscritti, anche se rispettassero le misure della classe inferiore. L'unica eccezione a ciò è se un altro cane della squadra dovesse risultare in fase di misurazione in una classe più alta in modo tale da poter fare uno scambio diretto; per esempio, se un cane 500 viene misurato in 600 e uno dei cani 600 della squadra ha i requisiti per la classe 500, i due cani possono scambiarsi i posti negli ordini di partenza.

I cani saranno misurati con strumenti ufficiali. Il cane sarà posizionato in piedi su una superficie piana, come un tavolo. La misura viene presa dalla linea del garrese (la parte più alta delle scapole) alla superficie piana.

I cani dovranno lasciarsi misurare. I cani che si abbassano, sono aggressivi con l'ufficiale di misurazione, o che sono genericamente difficili durante la misurazione cosicché non si possa ottenere una misurazione accurata, possono essere esclusi dal WAO.

Una volta che un cane abbia ottenuto una misurazione ufficiale WAO, non avrà necessità di essere misurato di nuovo se dovrà gareggiare in successivi eventi WAO. Se, però, un conduttore ritiene che l'altezza del suo cane sia cambiata (a causa dell'età, ad esempio), può chiedere di modificare l'altezza registrata facendo misurare di nuovo il cane. La modifica si può fare una sola volta.

1.10 Pagamento delle quote

Al momento delle iscrizioni, tutti i Paesi devono pagare per intero le proprie quote d'iscrizione. I Paesi dovranno pagare una quota d'iscrizione che gli permetterà di partecipare a tutti gli eventi come stabilito dal regolamento.

Le Wildcard devono pagare la propria quota al momento in cui gli sarà concessa l'iscrizione come wildcard.

Le Nazioni e le wildcard sono responsabili di tutte le commissioni bancarie, addebiti PayPal o commissioni per l'utilizzo delle carte di credito derivanti dall'invio dei pagamenti e dal ricevimento da parte del WAO.

Il WAO non accetta responsabilità per qualunque spesa di viaggio, alloggio, vitto, abbigliamento o allenamento. Queste spese sono di responsabilità esclusiva di ciascuna squadra, individuo, o gestore/i della squadra.

Ogni quota o ammanco deve essere pagata prima dell'inizio dell'evento, altrimenti l'iscrizione della Nazione verrà cancellata senza appello.

1.11 Regole di comportamento

Il WAO promuove l'agility dog ai sensi dei regolamenti in armonia agli standard internazionali come sport competitivo e spettacolare. Tutti i concorrenti, gli ufficiali e il personale addetto devono comportarsi in maniera professionale e sportiva in armonia con la dichiarazione d'intenti e cercare di sostenere e migliorare, ove possibile, l'immagine di questo sport e del WAO attraverso tale condotta e con le proprie azioni.

Ogni concorrente e ufficiale dell'evento, inclusi i Giudici, i membri del Comitato Organizzatore e altro personale chiave ha la responsabilità di leggere e comprendere le regole e il regolamento del WAO, prima di iscriversi, prendere parte o officiare l'evento. Inoltre, ogni concorrente e manager riconosce attraverso l'iscrizione al WAO che la partecipazione all'evento è un privilegio e non un diritto. In virtù della propria iscrizione all'evento, i managers e i concorrenti riconoscono e s'impegnano a rispettare tutte le regole e i regolamenti del WAO, e decidono di accettare ogni eventuale sanzione che possa essere inflitta per l'inosservanza degli stessi.

Il Giudice ha la responsabilità esclusiva di decidere quando sia opportuno allontanare un cane e un concorrente dal campo sulla base di questioni che si riferiscono alla cattiva condotta di un concorrente. Gli ufficiali responsabili del WAO hanno la responsabilità esclusiva di decidere se un'infrazione debba comportare l'espulsione di un concorrente, manager, o di un altro ufficiale della squadra dall'evento e/o da eventi futuri.

Il seguente è un elenco parziale delle infrazioni contro le quali i Giudici o gli ufficiali WAO possono prendere provvedimenti:

- Abuso o maltrattamento di un cane
- Azioni che possano avere l'aspetto di un abuso su un cane
- Intimidazione e/o confronto maleducato col Giudice, con gli ufficiali dell'evento, con gli aiutanti, o con gli altri concorrenti
- Continuare a discutere un argomento con il responsabile della gara o con il responsabile dell'evento dopo che una decisione ufficiale è stata presa.
- Cattiva condotta intenzionale o interferenza col diritto di gareggiare di un altro concorrente
- Linguaggio o comportamento che possano essere dannosi per lo spirito sportivo o che possano ridurre il piacere per gli spettatori di assistere all'evento
- Violazione delle norme procedurali
- Violazione di norme della proprietà/struttura dove si svolge l'evento, incluse le violazioni delle aree non-fumatori, non raccogliere le deiezioni del proprio cane, portare il proprio cane in aree interdette, danni alle strutture/proprietà, ecc.
- Allenamento/addestramento coercitivo o punitivo sul campo
- Fare cattivo uso dell'attrezzatura nel campo di allenamento o spostare l'attrezzatura nel campo di allenamento
- Causare ritardi eccessivi a causa del mancato rispetto dell'autorità degli ufficiali dell'evento
- Cattiva presentazione intenzionale dei moduli d'iscrizione
- Cattiva presentazione intenzionale degli animali
- Aggressività del cane
- Mancanza d'impegno nel controllo del comportamento del proprio cane

- Non è consentito far volare droni in qualsiasi parte del sito WAO in qualsiasi momento.
- Non è possibile scattare fotografie o riprendere video durante la procedura di check-in.

2. EVENTI

2.1 Premi e riconoscimenti

Coccarde e medaglie saranno assegnate per i primi tre concorrenti in ogni classe di altezza e per ogni evento del WAO (ad eccezione della gara a squadre, dove viene premiata tutta la squadra), e saranno assegnati i seguenti titoli:

- WAO Pentathlon World Champion
- WAO Biathlon World Champion
- WAO Games World Champion
- WAO Team World Champion
- **WAO Junior World Champion**

Nelle prove individuali, il vincitore in ogni classe di altezza di ogni prova di ogni evento riceverà una coccarda.

Nella gara a squadre, ogni conduttore della squadra vincente che abbia gareggiato in almeno una delle cinque prove a Squadre riceverà una coccarda come ricordo della vittoria.

Saranno assegnate coccarde ai primi tre classificati in ciascuna classe di altezza della Prova Bonus.

2.2 Campionato di Pentathlon

Questo è un evento individuale e ci sarà una diversa gara per ogni classe di altezza. Ogni Paese può iscrivere 3 (tre) cani per classe di altezza.

L'evento Pentathlon consisterà in 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e una prova di Speedstakes. Il risultato complessivo delle 5 (cinque) prove determinerà il **WAO Pentathlon World Champion** per ogni classe di altezza.

Ci sarà un Tempo Standard di Percorso (SCT: Standard Course Time) e il punteggio sarà cumulativo; le penalità (comprese le penalità di tempo) verranno aggiunte al tempo, e il punteggio più basso vincerà in tutti gli aspetti del Pentathlon. Il tempo verrà misurato al millesimo di secondo.

Con riferimento ai punteggi cumulativi dopo le prime due prove dell'evento, l'ultimo 20% dei cani in ciascuna classe di altezza (calcolato sul numero di cani iscritti alla prova) *non* accederà alla terza prova. In caso di parità nel decidere quali cani verranno eliminati, **entrambi i cani avanzeranno**. Nessun cane con 2 (due) punteggi di eliminazione potrà passare alla terza prova.

Con riferimento ai punteggi cumulativi dopo quattro prove dell'evento, solo i primi 20 (venti) cani in ciascuna classe di altezza saranno ammessi alla prova finale del Pentathlon, la prova di Speedstakes. **In caso di parità al momento di decidere quali cani accederanno alla fase finale, entrambi i cani avanzeranno**.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna classe di altezza che sarà premiato in una cerimonia. In caso di parità in qualsiasi prova, si disputerà uno spareggio; però, solo il punteggio ottenuto nella prima prova verrà utilizzato per calcolare il risultato del Pentathlon.

In caso di parità per il titolo di Pentathlon World Champion, verrà utilizzato il punteggio dello Speedstakes seguito da Agility 2, Jumping 2, Agility 1, e infine Jumping 1. In caso di ulteriore parità si disputerà uno spareggio sul percorso di Speedstakes.

2.2.1 PUNTEGGIO DEL PENTATHLON

Le penalità di percorso saranno convertite in tempo; per esempio, una penalità di 5 punti verrà convertita in 5 secondi aggiunti al tempo del cane in ogni prova di Pentathlon. Di conseguenza, un cane che fa un percorso netto in 28 secondi nel Jumping 1 e prende 5 punti di penalità con un tempo di 32 secondi in Agility 1 avrà un punteggio totale di 65 (28 secondi + 32 secondi + 5 penalità = 65) a quel punto della gara, e così batterà un cane che fa due percorsi netti in 32 e 34 secondi, che gli daranno un totale di 66 (32 secondi + 34 secondi = 66).

Un'eliminazione in qualunque prova di Pentathlon assegna 50 punti di penalità e un tempo di percorso di 50 secondi, indipendentemente dal Tempo di Percorso Standard (SCT – Standard Course Time).

Il massimo numero di penalità di percorso che un cane può accumulare è di 50 punti, sia tramite eliminazione che una qualunque combinazione di penalità di percorso. Il punteggio totale massimo che può essere accumulato in una singola classe è 100, quindi qualsiasi cane che ottiene un punteggio superiore a questo verrà modificato in un'eliminazione.

Le penalità di tempo saranno trattate allo stesso modo delle penalità di percorso. Ad esempio, se il Tempo di Percorso Standard è di 50 secondi e un cane impiega 51.123 secondi senza errori, il suo punteggio sarà di 52.246 (51.123 secondi + 1.123 penalità di tempo = 52.246).

2.3 Campionato di Biathlon

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

L'evento del Biathlon consisterà in una prova di Jumping seguita da una prova di Agility. I risultati combinati delle due prove determineranno il **Biathlon World Champion** per ogni classe di altezza.

Il punteggio è cumulativo; vince chi accumula meno penalità con il tempo a fare da discriminante solo in caso di parità, in tutti gli aspetti del Biathlon. Il tempo sarà misurato al millesimo di secondo.

Con riferimento ai punteggi della prova di Jumping, solo i migliori 35 cani in ciascuna classe di altezza (sempre che non siano stati eliminati nel Jumping) accederanno alla prova di Agility. In caso di parità nel decidere quali cani verranno eliminati, entrambi i cani avanzeranno.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna classe di altezza che sarà premiato durante una cerimonia. In caso di parità in una qualunque prova, si disputerà uno spareggio per la vittoria; però, solo il punteggio della prima prova di ciascun cane verrà utilizzato per calcolare i risultati del Biathlon.

In caso di parità per l'assegnazione del titolo di Biathlon World Champion, i punteggi della prova di Agility determineranno il vincitore. In caso di ulteriore parità si disputerà uno spareggio sul percorso di Agility.

2.3.1 PUNTEGGIO DEL BIATHLON

Il punteggio è cumulativo; vince chi accumula meno penalità con il tempo a fare da discriminante solo in caso di parità. Un'eliminazione in una qualunque prova del Biathlon assegna 50 penalità, inoltre ai cani eliminati verrà assegnato un tempo di 50 secondi, indipendentemente dal Tempo di Percorso Standard (SCT – Standard Course Time).

Il massimo numero di penalità che un cane può accumulare è di 50, sia tramite eliminazione che una qualunque combinazione di penalità di percorso.

Se un conduttore è assente alla prova di Jumping, verrà automaticamente escluso anche dalla prova di Agility e il suo punteggio sarà registrato come ABS.

2.4 Campionato di Giochi

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

Il Campionato di Giochi consisterà di una prova di Snooker seguita da una prova di Gamblers. I risultati combinati delle due prove determineranno il **Games World Champion** per ciascuna classe di altezza.

Il punteggio è cumulativo; il più alto numero di punti vince, il tempo è una discriminante solo in caso di parità, in tutti gli aspetti del Campionato di Giochi.

In riferimento ai punteggi della prova di Snooker, solo i migliori 30 cani in ciascuna classe di altezza accederanno alla prova di Gamblers. In caso di parità nel decidere quali cani verranno eliminati, entrambi i cani avanzeranno.

Ogni prova individuale avrà un vincitore in ciascuna classe di altezza che sarà premiato in una cerimonia. In caso di parità in una qualunque prova, si disputerà uno spareggio per la vittoria; però, solo il punteggio della prima prova di ciascun cane verrà utilizzato per calcolare i risultati del Campionato di Giochi.

In caso di parità per il titolo di Games World Champion, il punteggio della prova di Gamblers determinerà il vincitore. In caso di ulteriore parità, si disputerà uno spareggio sul percorso di Gamblers.

2.4.1 PUNTEGGIO DEI GIOCHI

I cani accumuleranno punti nello Snooker e nel Gamblers in base al sistema di punteggio descritto più avanti.

Se un conduttore è assente alla prova di Snooker, sarà automaticamente escluso anche dalla prova di Gamblers e il suo punteggio sarà registrato come ABS.

2.5 Campionato a Squadre

L'evento a Squadre consisterà di 2 (due) prove di Agility, 2 (due) prove di Jumping, e una prova a Staffetta a Squadre. I risultati combinati delle 5 (cinque) prove determinerà il Paese che sarà nominato **WAO Team World Champion**.

Un Paese deve avere almeno un cane in ciascuna delle cinque classi di altezza per poter partecipare al Campionato a Squadre.

Tutti i membri di una squadra di un Paese elencati nel modulo d'iscrizione ufficiale possono partecipare a questo evento, sempreché siano rispettati i seguenti requisiti: ogni Paese iscriverà **5 (cinque) cani** in ognuno dei primi 4 (quattro) round (le due prove di Agility e le due prove di Jumping). Ciascuno dei **5 (cinque) cani** deve gareggiare in una differente classe di altezza. **Quattro punteggi per ogni prova verranno conteggiati, scartando il peggiore punteggio della squadra.**

Per il quinto round dell'evento, la classe Team Relay, ogni paese inserirà 3 (tre) cani. Il corso sarà progettato in modo che ogni cane salti il proprio percorso durante la staffetta. Le tre altezze di salto saranno 250, 400 e 500. Tutti e tre i punteggi del suo round conteranno. I paesi sceglieranno un cane di altezza 250 o 300 per saltare all'altezza di 250. I paesi sceglieranno un cane da 400 o 500 altezze per saltare all'altezza di 400. I paesi sceglieranno un cane alto 500 o 600 per saltare all'altezza 500. Ad esempio, un paese può presentare un cane 250 per saltare a 250, un cane 400 per saltare a 400 e un cane 600 per saltare a 500. Oppure potrebbero scegliere un cane 300 per saltare a 250, un cane 500 per saltare a 400 e un cane 500 per saltare a 500.

I percorsi saranno disponibili la mattina della competizione e i membri della squadra devono essere nominati sul modulo ufficiale entro la scadenza specificata sul programma orario dell'evento. Se un Paese omette di inviare la lista della squadra in tempo, **non potrà gareggiare.**

Ci sarà un Tempo di Percorso Standard (SCT) e il punteggio è cumulativo; le penalità (incluse le penalità di tempo) vengono aggiunte al tempo, e il punteggio più basso vince in tutti gli aspetti dell'evento a squadre. Il tempo sarà misurato al millesimo di secondo.

Con riferimento ai punteggi cumulativi dopo 4 (quattro) prove dell'evento, solo le migliori 8 (otto) squadre saranno ammesse a gareggiare nella prova finale, la Staffetta a Squadre. In caso di parità per decidere quali squadre debbano accedere alla prova finale, verranno utilizzati, nell'ordine, i punteggi dell'Agility 2, Jumping 2, seguito da Agility 1, seguito da Jumping 1. **In caso di ulteriore parità, entrambe le squadre passeranno alla fase successiva.**

Ogni singola prova della gara a squadre avrà una squadra vincitrice che sarà premiata in una cerimonia. In caso di parità in una qualunque prova, ogni squadra sceglierà 1 (un) cane per partecipare a uno spareggio per determinare il vincitore della prova. Tuttavia, solo il punteggio della prima prova di ciascun cane verrà utilizzato per calcolare il risultato della squadra.

In caso di parità per l'assegnazione del titolo di Team World Champion, verranno utilizzati i punteggi della Staffetta a Squadre seguiti da Agility 2, seguiti da Jumping 2, seguiti da Agility 1, seguiti da Jumping 1. Se c'è ancora un pareggio, le squadre si sfideranno in un ballottaggio sul percorso della Staffetta a Squadre.

2.5.1 PUNTEGGI DI SQUADRA

Le penalità di percorso saranno convertite in tempo: una penalità di 5 punti verrà convertita in 5 secondi aggiunti al tempo del cane in ogni prova a Squadre. Ad esempio, una squadra con un cane con un percorso netto in 28 secondi, un cane con un percorso netto in 32 secondi, un cane con 5 penalità in 30 secondi e un cane con 10 penalità in 32 secondi nella prova di Jumping 1, avrà un punteggio totale di $135 = 28 \text{ secondi} + 32 \text{ secondi} + 30 \text{ secondi} + 5 \text{ penalità} + 35 \text{ secondi} + 5 \text{ penalità} = 135$, (il punteggio del 5° cane di $32 \text{ secondi} + 10 \text{ penalità} = 42$, viene scartato) Questa squadra batterebbe una squadra che ha quattro percorsi netti con un tempo totale di 140 secondi.

Un'eliminazione in una qualunque prova a Squadre aggiungerà 50 punti di penalità al cane eliminato e verrà assegnato un tempo di 50 secondi, indipendentemente dal Tempo di Percorso Standard (SCT).

Il massimo numero di penalità di percorso che un cane può accumulare è di 50, sia tramite un'eliminazione che tramite una qualunque combinazione di penalità di percorso. Il punteggio totale massimo che può essere accumulato in una singola classe (esclusa la staffetta a squadre) è 100, quindi qualsiasi cane che guadagna oltre questo punteggio vedrà il proprio punteggio modificato in un'eliminazione.

Le penalità di tempo saranno trattate allo stesso modo delle penalità di percorso. Ad esempio, se il Tempo di Percorso Standard è di 50 secondi e un cane impiega 51.123 secondi senza errori, il suo punteggio sarà di 52.246 (51.123 secondi + 1.123 penalità di tempo = 52.246).

Se un conduttore è stato nominato sul modulo della squadra per partecipare all'Agility 1 o 2 oppure Jumping 1 o 2 ed è assente al momento della prova, il conduttore sarà eliminato in quella prova e il suo punteggio sarà registrato come ABS. Gli altri membri del team potranno partecipare ugualmente alla prova e guadagnare i punti relativi. Inoltre, il concorrente eliminato può continuare a essere nominato per partecipare alle altre prove di squadra.

Se un conduttore nominato sul modulo ufficiale per partecipare alla Staffetta a Squadre è assente per la prova, tutta la squadra sarà esclusa dal Pentathlon a Squadre.

Se un cane non idoneo gareggerà in una qualunque fase dell'evento, allora la squadra sarà squalificata dall'evento.

2.6 Campionato Junior

Il Campionato Junior consisterà nei risultati combinati dei tre eventi individuali (Pentathlon, Biathlon e Games) per determinare il WAO Junior World Champion. Ci sarà una competizione separata per ogni classe di altezza e verrà nominato un campione del mondo per ogni classe di altezza.

2.6.1 PUNTEGGI JUNIOR

Verrà utilizzato un sistema di punteggio nel quale il primo posto equivale a un punto, il secondo posto equivale a due punti, il terzo posto equivale a tre punti, e così via fino all'ultimo posto in base ai punteggi cumulativi dei tre eventi. Il conduttore Junior col punteggio più basso verrà dichiarato WAO Junior Champion.

Nelle prove dove c'è un'eliminazione nella posizione e lo Junior non avanza, ad esempio un'eliminazione nel Jumping del Biathlon, prenderà o i punti relativi alla posizione in cui si trova o, se si trova in una posizione comune con altri, prenderà quel numero di punti.

Ad esempio, nel 2023, nel Pentathlon 500, 77 cani sono avanzati alla terza prova. I posti dal 78-84 avevano punteggi validi, pertanto i conduttori avrebbero acquisito i punti equivalenti. I posti dal 85 al 95 avevano tutti una doppia eliminazione, pertanto se i conduttori fossero stati Junior, avrebbero tutti preso 85 punti.

In caso di parità di punti, verrà utilizzato il risultato finale del Biathlon, seguito dal risultato finale del Pentathlon. In caso di ulteriore parità, verranno utilizzati i risultati delle prove individuali per determinare il vincitore, nel seguente ordine: Agility del Biathlon, seguito dallo Speedstakes del Pentathlon, seguito dall'Agility 2 del Pentathlon, seguito dal Jumping 2 del Pentathlon, seguito dai Gamblers, seguito dal Jumping del Biathlon, seguito dall'Agility 1 del Pentathlon, seguito dal Jumping 1 del Pentathlon, seguito dallo Snooker.

3. PROVE

3.1 Agility

L'obiettivo di questa prova è di superare un percorso completo di ostacoli di agility. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 22 (ventidue).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Agility *deve* includere la passerella, la palizzata, la bascula, e lo slalom a 12 (dodici) paletti. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. Il tavolo *non* è consentito.

3.2 Jumping

L'obiettivo di questa prova è di superare un percorso senza ostacoli con zone di contatto. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 22 (ventidue).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Jumping *deve* includere salti e lo slalom a 12 (dodici) paletti. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. Nella prova di Jumping *non* sono ammessi la passerella, la palizzata, la bascula, il tavolo.

3.3 Speedstakes

L'obiettivo di questa prova è di superare un percorso di Jumping che includa anche una palizzata. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 22 (ventidue).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Speedstakes *deve* includere lo slalom a 12 (dodici) paletti e una palizzata, ciascuno dei quali può essere affrontato fino a 2 (volte). Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. La prova di Speedstakes *non* può includere la passerella, la bascula.

3.4 Staffetta a Squadre

L'obiettivo di questa prova è che **3 (tre) cani e 2 (due) o 3 (tre)** conduttori collaborino per eseguire un percorso a staffetta a squadre.

Un conduttore può partecipare con 2 (due) cani alla staffetta solo se c'è un altro binomio a separare i due cani. La squadra deve far partecipare i propri cani in ordine d'altezza dal più piccolo al più grande. Di conseguenza un conduttore con 2 (due) cani può partecipare con un cane in classe 250 e uno in classe 500, ma non con un 250 e un 400. Il conduttore che partecipa con 2 (due) cani deve avere un aiutante che tenga il cane che gareggerà per secondo. L'aiutante può essere un membro della squadra o il team manager. La condotta dell'aiutante sarà giudicata come se fosse un concorrente di quella prova.

La squadra è composta da un cane per ogni classe di altezza.

Ogni cane della squadra dovrà affrontare un minimo di 12 ostacoli e un massimo di 16.

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La Staffetta a Squadre *deve* includere lo slalom a 12 (dodici) paletti e la palizzata, ma *non* è necessario che ogni classe di altezza affronti entrambi gli ostacoli. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. La Staffetta a Squadre *non* può includere la passerella e la bascula.

Il Giudice stabilirà un'area per lo scambio del testimone fra i conduttori. Il prossimo binomio a gareggiare per la squadra deve attendere il proprio turno all'interno di quest'area.

Regole per il passaggio del testimone:

- il cambio deve avvenire con entrambi i conduttori e i loro cani completamente all'interno dell'area di cambio stabilita – cioè, 4 (quattro) piedi umani e 8 (otto) zampe di cane all'interno dell'area. Se ciò non accade, verranno assegnati 10 punti di penalità per errore nel passaggio di testimone;
- il conduttore in attesa all'interno dell'area di cambio può tenere o trattenere il cane in qualunque modo (anche trattenendolo gentilmente per la collottola o tenendolo in braccio), a patto che non sia ritenuto un modo troppo duro o un maltrattamento dal Giudice, nel qual caso quel cane sarà eliminato. Comunque, il cane deve essere a terra prima che avvenga il passaggio del testimone o il cane sarà eliminato;
- i conduttori in attesa all'interno dell'area di cambio devono tenere i loro cani al guinzaglio. Tuttavia, il guinzaglio e/o il collare devono essere tolti prima del passaggio del testimone, altrimenti il cane sarà eliminato;
- una volta che un cane e un conduttore abbiano terminato e passato il testimone, non devono necessariamente rimanere all'interno dell'area di cambio. Tuttavia devono restare all'interno del campo, altrimenti verranno assegnati 100 punti di penalità. Possono anche trattenere i propri cani o metterli al guinzaglio *dopo* il passaggio del testimone;
- verranno assegnati 10 punti di penalità se il testimone cade o se viene lanciato, sia che ciò avvenga all'interno dell'area di cambio o all'esterno della stessa. Il conduttore deve recuperare il testimone

prima di continuare il percorso. Non recuperare il testimone comporterà l'eliminazione del cane. Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia preso il testimone, sarà eliminato;

- se il conduttore esce dall'area di cambio senza il testimone e il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore lo abbia recuperato, il cane sarà eliminato.

Se un cane viene eliminato, gli verrà assegnato il massimo punteggio di 50 penalità. Il cronometro continua a scorrere, quindi non è necessario aggiungere altre penalità di tempo. Il conduttore deve sportivamente tentare di terminare il resto del percorso correttamente. Se il Giudice dovesse ritenere che un conduttore già eliminato stia tentando di guadagnare tempo tornando all'area di cambio senza completare correttamente il percorso, farà aggiungere 50 secondi al tempo totale della squadra.

3.5 Gamblers

L'obiettivo del Gamblers è di accumulare il maggior numero di punti possibile entro il tempo stabilito dal Giudice, e poi di prendere una decisione strategica per eseguire una delle due brevi sequenze di "gamble" entro uno specifico tempo per guadagnare dei punti bonus. Il concorrente che ottiene il maggior numero di punti vince.

Il percorso del Gamblers è costruito con gli ostacoli posizionati in modo casuale nel campo, senza un ordine preciso. A ogni ostacolo è associato un punteggio (vedere la tabella sotto). Un conduttore ottiene quel punteggio completando *correttamente* l'ostacolo. Ogni ostacolo può essere affrontato solo 2 (due) volte per acquisire il relativo punteggio. Non ci sono penalità per aver affrontato l'ostacolo ulteriori volte durante il periodo di apertura (salvo che il Giudice non valuti che il concorrente stia perdendo tempo per affrontare il gamble come descritto più avanti), ma non verrà guadagnato alcun punto.

PUNTI	OSTACOLI
1	Salti
2	Tubi Gomma Salto in lungo Salti doppi o "larghi", Muro
3	Bascula, Slalom a 6 paletti
4	Palizzata
5	Passerella, Slalom a 12 paletti

Se lo desiderano, i Giudici possono includere una combinazione bonus di ostacoli nel loro disegno di percorso Gamblers. Il Giudice deciderà i punti che si potranno guadagnare completando correttamente questa combinazione bonus.

Gli ostacoli mono-direzionali (la bascula, i salti doppi o "larghi", il salto in lungo) devono essere affrontati nel verso corretto per guadagnare i punti.

Una prova di Gamblers è composta di due parti: un periodo di apertura e un periodo di gamble. La prima parte è il periodo di apertura, e ha un tempo stabilito di 30 secondi. I conduttori accumulano punti eseguendo correttamente gli ostacoli a propria scelta durante questo periodo. Al termine del periodo di apertura, verrà emesso un (primo) segnale acustico per indicare l'inizio del periodo gamble. Durante il periodo gamble, i conduttori avranno una determinata quantità di tempo per completare una delle due sequenze speciali, a scelta, che assegnano punti.

3.5.1 REGOLE GENERALI DEL GAMBLERS

- I salti di partenza e arrivo servono per il cronometraggio, questi ostacoli non avranno alcun valore in punti e dovranno essere affrontati nella direzione indicata dal giudice. Il salto di partenza è "live" in ogni momento durante la corsa. Ciò significa che se il salto di partenza viene effettuato dopo che il cane ha iniziato la corsa, l'accumulo di punti termina e il conduttore deve passare direttamente al salto di arrivo. Superare il salto finale in entrambe le direzioni ferma il tempo e termina la corsa, indipendentemente da quando viene effettuato. La mancata effettuazione del salto finale alla fine della manche comporterà la registrazione di 100 secondi e la perdita di tutti i punti accumulati.
- Se il cane affronta un ostacolo prima di affrontare il salto di partenza per far partire il cronometro, sarà

eliminato.

- Quando il cane ha completato la sequenza gamble, o se si sente il (secondo) segnale acustico, il conduttore deve dirigere il cane al salto finale per fermare il tempo. Se il cane non ferma il cronometro (ad eccezione di un errore del sistema di cronometraggio), tutti i punti saranno persi e il punteggio sarà pari a 0 (zero).
- Non ci saranno penalità se il cane affronta ulteriori ostacoli, anche se dovesse attraversare i paletti dello slalom, mentre si dirige al salto finale.
- Se un ostacolo viene affrontato, ma non viene completato correttamente (per esempio, se affronta la palizzata senza toccare la zona di contatto), può essere affrontato di nuovo, tutte le volte che siano necessarie per affrontarlo correttamente. In alternativa, il conduttore può decidere di andare avanti e tentare un altro ostacolo senza penalità.
- Se un ostacolo viene terminato correttamente, il Giudice annuncerà il valore dell'ostacolo o il suo numero. Se il tentativo ha esito negativo, il Giudice annuncerà qualcosa per indicare che il conduttore non ha guadagnato alcun punto (per esempio: "No", "Fallo" o "Zero") e l'ostacolo potrà essere ritentato immediatamente se il conduttore lo desidera.
- Se un ostacolo viene abbattuto in maniera tale da alterare il suo stato originario durante il periodo di apertura, non sarà disponibile per ottenere ulteriori punti durante il periodo di apertura.
- Il periodo di apertura termina quando si sente il (primo) segnale acustico. Questo indica anche l'inizio della seconda parte del gioco e l'inizio del tempo per il gamble. Se, però, un cane sta superando un ostacolo quando si sente il (primo) segnale acustico, i punti saranno assegnati solo se l'ostacolo è stato **completato**, cioè è al punto nel quale non è più possibile per il cane sbagliare l'ostacolo (vale a dire, sta atterrando da un salto, zampe anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno una zampa, zampe anteriori fuori dal tubo, testa che ha superato l'ultimo paletto dello slalom).
- Quando si sente il (primo) segnale acustico a segnalare la fine del periodo di apertura, se il cane sta affrontando un ostacolo, che è anche l'ostacolo 1 (uno) di un qualsiasi Gamble, ma non l'ha completato, non accumulerà punti per il periodo di apertura. Inoltre, poiché l'ostacolo è stato iniziato prima del (primo) segnale acustico, dovrà essere ripetuto se il conduttore desidera provare e tentare quel Gamble.
- Una volta che si sia sentito il (primo) segnale acustico, affrontare un altro ostacolo mentre si va verso il Gamble non viene penalizzato ed è solo una perdita di tempo. Una volta che il Giudice valuti che la sequenza Gamble sia stata iniziata allora verrà penalizzato. Per esempio, il cane rifiuta l'ostacolo 1 (uno) del Gamble e poi affronta un altro ostacolo.
- I rifiuti non vengono giudicati durante il periodo di apertura, ma lo saranno nel periodo gamble.
- E' a discrezione del Giudice stabilire se un cane può affrontare lo stesso ostacolo "back to back" (eseguendo un ostacolo bidirezionale con successo in un verso e poi girarsi immediatamente ed eseguire lo stesso ostacolo in verso opposto), Questa informazione verrà fornita dal Giudice nel briefing scritto.
- Un cane può non eseguire con successo un ostacolo con zone di contatto seguito da un altro ostacolo con zone di contatto, o eseguire uno slalom seguito da un'altra serie slalom. È a discrezione del giudice se consentire che lo slalom siano seguiti da un ostacolo di contatto o viceversa. Queste informazioni saranno fornite dal giudice nella memoria scritta.
- Se un cane affronta 2 (due) ostacoli facenti parte di una delle sequenze del gamble nello stesso ordine in cui sono nella sequenza del gamble (uno dopo l'altro) durante il periodo di apertura, riceverà i punti per quegli ostacoli, ma non gli sarà possibile guadagnare punti per il gamble, anche se lo completerà correttamente.
Ad esempio, su una scommessa numerata da 1 a 4, se prendi:
#1 non puoi prendere il #2 in nessuna direzione ma puoi prendere qualsiasi altro ostacolo di gioco.
#2 non puoi prendere il #3 in nessuna direzione ma puoi prendere qualsiasi altro ostacolo di gioco
#3 non puoi prendere il #4 in nessuna direzione ma puoi prendere qualsiasi altro ostacolo di gioco e

così via

- Se le due scommesse hanno ostacoli diversi, allora se il cane affronta 2 (due) ostacoli consecutivi da una scommessa in apertura, può comunque tentare l'altra scommessa in chiusura e gli verranno assegnati i punti se la completa con successo. I conduttori possono, tuttavia, eseguire lo stesso ostacolo di scommessa 2 (due) volte con successo per ottenere punti durante l'apertura senza negare la loro opportunità di guadagnare punti per una scommessa riuscita. Possono anche eseguire 1 (uno) ostacolo nella scommessa n. 1 seguito da 1 (uno) ostacolo nella scommessa n. 2, o viceversa.
- Se i due gamble hanno ostacoli differenti e il cane esegue ostacoli consecutivi di un gamble in apertura, può poi tentare l'altro gamble in chiusura e guadagnerà i punti se lo completerà correttamente. Il conduttore può, però, eseguire lo stesso ostacolo facente parte del gamble 2 (due) volte con successo per ottenere punti durante il periodo di apertura senza perdere la possibilità di guadagnare punti per il gamble eseguito correttamente. Il conduttore può anche eseguire un ostacolo del gamble n.1 seguito da un ostacolo del gamble n.2, o viceversa.
- Il conduttore che tocca il cane o un ostacolo (in modo intenzionale o accidentale), in maniera che possa aiutare la performance del cane, otterrà 0 (zero) punti per quell'ostacolo.
- Cronometri o altri strumenti di misurazione del tempo sono ammessi durante la ricognizione, ma non possono essere usati come aiuto durante la competizione reale.
- Il Giudice ha la possibilità di applicare ulteriori regole alla prova di Gamblers purché siano definite nel briefing del Giudice stesso.

3.5.2 IL GAMBLE

- Il Giudice presenterà 2 (due) sequenze di gamble, una delle quali sarà più impegnativa e pertanto assegnerà più punti. E' facoltà del conduttore scegliere (e quindi "scommettere") quale opzione tentare.
Opzione 1 Gamble (più facile) = 10 punti
Opzione 2 Gamble (più difficile) = 20 punti
- Il tempo concesso per il periodo di gamble sarà determinato a discrezione del Giudice.
- I punti del gamble saranno assegnati se il cane completerà la sequenza scelta, senza errori, entro il tempo specificato.
- Il Giudice può scegliere di inserire un limite minimo di distanza in entrambe le sequenze di gamble, obbligando i conduttori a dirigere i loro cani durante la sequenza senza stargli vicini. In questo caso, il Giudice utilizzerà delle linee sul terreno per indicare al conduttore l'area interdetta. Il conduttore deve rimanere all'interno dell'area segnata senza neanche calpestare o scavalcare la linea mentre conduce il cane per completare il gamble. Al conduttore è concesso di sporgersi sopra la linea e allungare il braccio sopra di essa ma non può calpestarla o scavalcarla. Il cane può attraversare la linea senza penalità.
- Sebbene il conduttore debba rimanere all'interno dell'area per lui delimitata prima di condurre il cane al primo ostacolo del gamble, non è necessario che il cane sia all'interno dell'area riservata al conduttore. Quando si sente il suono di fine del periodo di apertura, il conduttore può immediatamente condurre il cane all'ostacolo n. 1 del gamble indipendentemente dalla posizione del cane.
- I rifiuti saranno giudicati nella sequenza di gamble e annulleranno la possibilità di guadagnare i punti del gamble.
Al cane non verranno assegnati i punti del gamble se si verifica uno dei seguenti casi:
 - Il cane non riesce a completare la sequenza entro il tempo concesso e/o commette errori/rifiuti.
 - Il conduttore calpesta o oltrepassa la linea quando è attivo un limite minimo di distanza.
 - Un ostacolo Gamble viene colpito in modo tale da alterarlo rispetto al suo stato originale durante il periodo di apertura.

- Il conduttore viola la “regola del non perdere tempo”. Il conduttore deve attivamente tentare di superare gli ostacoli per guadagnare punti fino al momento del (primo) segnale acustico che chiude il periodo di apertura. Se il conduttore ferma il cane su una zona di contatto, ripete un ostacolo che è già stato completato con successo due volte per guadagnare punti, o altre significative esitazioni mentre aspetta il (primo) segnale acustico, verrà chiamata l’infrazione della “regola del non perdere tempo”.
- Il cane esegue due ostacoli consecutivi appartenenti a una stessa sequenza del gamble durante il periodo di apertura.

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

3.5.3 PUNTEGGIO DELGAMBLERS

I punti determineranno il piazzamento dei cani. La prova termina quando il cane attraversa il salto finale e ferma il tempo. Il tempo è una discriminante solo in caso di parità.

3.6 Snooker

L’obiettivo del gioco è guadagnare più punti possibile entro il tempo stabilito dal Giudice. Il punteggio è simile al gioco dello Snooker da biliardo; comunque, il Giudice può posizionare gli ostacoli nel campo in qualsiasi posizione.

Il Giudice disegnerà un percorso composto da 3 o 4 (tre o quattro) salti rossi e degli ostacoli che rappresenteranno ciascuno uno dei colori dello Snooker. Questi assegneranno i punti come descritto nella tabella seguente.

COLORI	PUNTI
Salto rossi	1
Giallo	2
Verde	3
Marrone	4
Blu	5
Rosa	6
Nero	7

Lo Snooker è composto da due parti. La prima parte, la sequenza di apertura, consente a cane e conduttore di accumulare più punti possibile completando correttamente tre salti rossi seguito da un qualunque ostacolo colorato. Il massimo numero di punti ottenibile nella sequenza di apertura è 24: 1+7+1+7+1+7. La seconda parte, la sequenza di chiusura, richiede che cane e conduttore completino gli ostacoli colorati (dal n.2 al n.7) in ordine sequenziale prima che termini il tempo prestabilito per un massimo di 27 punti.

Un percorso di Snooker dovrebbe essere eseguito come segue:

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

3.6.1 REGOLE GENERALI DELLO SNOOKER

- Il salto iniziale non ha valore ed è usato solo per far partire il tempo. Il salto iniziale deve essere affrontato nel verso indicato dal Giudice. Il salto iniziale è “attivo” per tutta la durata del gioco. Questo significa che se il salto iniziale è affrontato dopo che il cane ha iniziato il gioco, viene giudicato come un percorso errato. L’accumulo dei punti termina e il conduttore deve dirigere il cane al salto finale. Se il salto finale viene effettuato in qualsiasi momento durante la corsa, il tempo viene fermato e l’accumulo dei punti termina. La mancata esecuzione del salto finale alla fine della corsa o la mancata esecuzione del salto nella direzione

sbagliata comporterà l'eliminazione.

- Se il cane affronta un ostacolo prima di aver affrontato il salto iniziale, viene eliminato.
- I conduttori devono proseguire sul percorso finché non sentono il fischio del giudice o il suono del corno che segnala la fine del tempo. Il giudice che chiama "Fault or Zero" significa che non sono stati guadagnati punti, non si tratta di un'eliminazione
- Se il giudice fischia, o il cicalino/clacson suona per segnalare la fine del tempo del percorso, o il cane termina la sequenza di chiusura, il gioco finisce e il conduttore deve andare direttamente al salto d'arrivo per fermare il tempo. Non ci sarà penalità se un cane incontra ostacoli aggiuntivi nel percorso verso il salto finale. Quando in qualsiasi punto di queste regole è indicato Game Over, ciò significa che il conduttore deve andare direttamente al salto d'arrivo.
- Nessun rifiuto verrà giudicato nella sequenza di apertura; pertanto, il cane otterrà punti purché l'ostacolo venga completato correttamente. Ad esempio, se il cane sbaglia l'ingresso del palo di tessitura ma poi lo corregge e finisce di tessere tutti i pali, verranno assegnati dei punti. Oppure, se il cane inizia a salire sulla struttura ad A, salta giù dalla rampa di salita, quindi torna sull'ostacolo e completa con successo la struttura ad A, verranno assegnati punti.
- I rifiuti vengono giudicati nella sequenza di chiusura.
- Una volta che il cane entra correttamente nello slalom, se manca un palo, è un fallo standard. Il giudice chiamerà "Fallo o Zero" e il conduttore dovrà continuare fino al rosso successivo o iniziare la chiusura. Anche se il conduttore non è obbligato a completare lo slalom in caso di errore, non vi è alcuna penalità se termina lo stesso.
- La durata del percorso è stabilita a discrezione del giudice e può essere diversa per le diverse divisioni di altezza. L'obiettivo è che il conduttore completi la sequenza di apertura e la sequenza di chiusura (#2-#7) entro il tempo assegnato. I conduttori non sono obbligati a effettuare il salto di arrivo entro il tempo di percorso designato. Il salto d'arrivo viene utilizzato esclusivamente per registrare il tempo totale sul percorso in caso di parità.
- Un salto rosso deve essere completato con successo, in entrambe le direzioni, affinché il cane possa tentare un ostacolo colorato dal n. 2 al n. 7. I punti vengono quindi assegnati per il completamento con successo dell'ostacolo colorato.
- Una volta completato un salto rosso (con successo o meno) non può essere tentato nuovamente. Se è così, Game Over è finito.
- Se uno dei salti rossi è fallato, il conduttore può scegliere di prendere il quarto rosso (se ce n'è uno) seguito da un colore prima di procedere alla sequenza di chiusura. Questo non è obbligatorio e il conduttore può scegliere di andare direttamente alla chiusura dopo il 3° tentativo rosso e colore.
- Gli ostacoli unidirezionali (ovvero bascula, il salto largo e il salto in lungo) devono essere affrontati nella direzione corretta per guadagnare punti. Se il cane affronta un ostacolo unidirezionale nella direzione sbagliata nell'apertura, il gioco finisce.
- Per gli ostacoli bidirezionali, la posizione del numero del percorso indica il lato di avvicinamento dell'ostacolo nella sequenza di chiusura.
- Combinazione di ostacoli: Apertura - Il giudice può scegliere di impostare una combinazione di ostacoli per creare qualsiasi ostacolo colorato. Il giudice può stabilire l'ordine della combinazione, ma può anche consentire che i singoli ostacoli della combinazione vengano affrontati in qualsiasi ordine o direzione durante la sequenza di apertura. Una volta iniziata una combinazione, gli ostacoli successivi in quella combinazione devono essere tentati fino al punto di completamento, a meno che il cane non incorra in un fallo standard su uno degli ostacoli. Se ciò accade (il giudice sancirà il fallo), il conduttore non è obbligato a finire la combinazione e può lasciare l'ostacolo per proseguire con il successivo salto rosso o per iniziare la chiusura a seconda dei casi. Non verranno assegnati punti e se il cane termina la combinazione si perderà tempo. Se il cane ritorna su un ostacolo precedentemente completato nella combinazione, il gioco finisce. Se il cane affronta un ostacolo non combinato durante la combinazione, il gioco finisce. Se il cane rimuove la combinazione da un ordine o direzione designati, il gioco finisce.

- Ostacoli combinati: Chiusura – Eventuali ostacoli combinati devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione designati in chiusura. Se il cane commette un errore su una combinazione di ostacoli in chiusura, il gioco finisce.
- Si ritiene che un cane abbia iniziato un ostacolo una volta che si impegna con l'ostacolo. Una volta che un cane affronta un ostacolo colorato, deve continuare con l'ostacolo fino al punto di completamento o fallo standard.
- Definizione di Snooker di Engaged – il cane sale su un ostacolo, entra in un ostacolo, tocca qualsiasi parte di un ostacolo in qualsiasi modo, corre sotto qualsiasi parte di un ostacolo, salta sopra qualsiasi parte di un ostacolo.
- Definizione di fallo standard nello snooker: un mancato contatto verso il basso, un palo/mattoncino/elemento di salto in lungo abbattuto, apertura di pneumatico per fuga, mancanza di un palo di tessitura dopo essere entrati correttamente.
- Gli elementi spostati non verranno ripristinati per gli ostacoli colorati dal n. 2 al n. 7. per esempio. Asta per il salto colpita o tavola per il salto in lungo colpita. Tuttavia, finché il cane supera i montanti al successivo tentativo di superare l'ostacolo colorato, verranno assegnati punti.
- Se un ostacolo viene demolito dal conduttore o dal cane in modo tale da non poter più essere tentato, non si potranno guadagnare ulteriori punti su questo ostacolo durante il gioco.
- Un giudice può impostare un percorso in cui il punteggio di tre 7 potrebbe essere considerato difficile da ottenere.
- Cronometri o altri dispositivi di cronometraggio sono ammessi durante il percorso del percorso, ma non possono essere utilizzati come aiuto durante la competizione vera e propria.
- Il giudice ha la facoltà di applicare regole aggiuntive alla classe di Snooker purché tali regole siano definite nel briefing del giudice.

SCENARI DI APERTURA

Rifiuto di qualsiasi rosso	Riprovare l'ostacolo e se completato correttamente verranno assegnati punti
Fare un salto rosso seguito da un altro salto rosso	Gioco finito
Errore al terzo salto rosso	Vai direttamente a un altro rosso (se disponibile)
Errore a tutti i salti rossi	Il 4° rosso è ora disponibile per segnare (se disponibile)
Colpa del terzo salto rosso	Inizia a chiudere (#2-#7) o tenta il 4° rosso (se disponibile)
andare alla sequenza di chiusura quando il salto rosso sbagliato era l'ultimo salto rosso	Iniziare la chiusura (#2-#7)
Non andare direttamente ad un altro rosso quando un salto rosso è stato fallato, o non andare alla sequenza di chiusura quando il salto rosso fallato era l'ultimo salto rosso, a seconda dei casi.	Gioco finito
Affrontare il 4° rosso dopo aver completato con successo i primi 3 (tre) rossi	Gioco finito
Affrontare l'ultimo salto rosso seguito dall'ostacolo n.2	Ripetere il punto #2 giallo per iniziare a chiudere il punto #2-#7
Errore a un ostacolo colorato (compreso l'abbandonare un ostacolo colorato troppo presto o abbandonare una combinazione di ostacoli colorati prima di aver affrontato tutti gli elementi)	Gioco finito
Affrontare un ostacolo colorato e poi andarsene prima del completamento o fallo standard	Gioco finito

Rifiuto a un ostacolo colorato	Nessun punto assegnato, vai al rosso successivo se rimangono dei rossi “non utilizzati”; altrimenti deve iniziare la chiusura
Rifiutare un ostacolo colorato dopo averlo affrontato e poi tentare un ostacolo di colore diverso	Gioco finito
Affrontare una combinazione di ostacoli e poi abbandonare prima di tentare tutti gli elementi (a meno che non si verifichi un errore standard)	Gioco finito
Omettere un ostacolo in una combinazione di ostacoli	Gioco finito
Fallare qualsiasi parte di una combinazione di ostacoli	Nessun punto assegnato, vai al rosso successivo se rimangono dei rossi “non utilizzati”; altrimenti iniziare la chiusura. Stai solo perdendo tempo continuando la combinazione (non è necessario completare una combinazione errata prima di proseguire)
Rifiutare la seconda o le successive parti di una combinazione di ostacoli.	Ripeti l'ostacolo rifiutato per ottenere punti. Se continui sul percorso, il gioco finisce.
Eliminare una combinazione di ostacoli dall'ordine specificato dal giudice	Gioco finito
Combinazione di ostacoli completata correttamente ma il cane poi affronta un ulteriore ostacolo nella combinazione	Gioco finito
Il cane entra nei pali dello slalom ma non riesce a continuare correttamente	Il cane ha affrontato l'ostacolo, deve ritentare fino al punto di completarlo altrimenti incorre in un errore standard. In caso contrario, il gioco è finito.
Il cane salta dalla bascula prima del punto di rotazione, salta dalla passerella prima della rampa di discesa o salta la palizzata prima della rampa di discesa	Il cane ha affrontato l'ostacolo, deve ritentare fino al punto di completarlo altrimenti incorre in un errore standard. In caso contrario, il gioco è finito.
Il cane entra nel tunnel e indietreggia oppure esce attraverso l'ingresso	Il cane ha affrontato l'ostacolo, deve ritentare fino al punto di completarlo altrimenti incorre in un errore standard. In caso contrario, il gioco è finito.
Prendere un ostacolo colorato unidirezionale (ad esempio allargamento, salto in lungo, altalena) nella direzione sbagliata	Gioco finito
Rifiuto di un ostacolo colorato in cui il cane corre oltre o gira davanti all'ostacolo	Questo tipo di rifiuto non viene giudicato nell'apertura dello Snooker in quanto il cane non si è impegnato con l'ostacolo.
Il conduttore tocca il cane o un ostacolo (contatto intenzionale o accidentale) in modo da favorire la prestazione del cane	Nessun punto assegnato, vai al rosso successivo se rimangono dei rossi “non utilizzati”; altrimenti iniziare la chiusura

SCENARI DI CHIUSURA

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

SCENARI DI APERTURA E CHIUSURA

Il fischio/clacson suona per il tempo scaduto una volta che il cane ha affrontato un ostacolo.	Punti assegnati se l'ostacolo è stato eseguito fino al completamento, che è il punto in cui non è più possibile per il cane superare l'ostacolo (cioè atterrare per saltare, piedi anteriori a terra dopo aver toccato la zona di contatto con almeno un piede, i piedi anteriori sono usciti da un tunnel, la testa supera l'ultimo palo di tessitura). I punti vengono assegnati per una combinazione solo se tutti gli ostacoli vengono eseguiti correttamente e l'ultimo ostacolo della combinazione soddisfa i criteri di completamento dell'ostacolo identificati nelle regole prima che il fischio/clacson suoni per tempo.
Il cane non esegue il salto finale al termine del gioco o lo esegue nella direzione sbagliata.	Eliminazione
Se una barra di salto viene colpita da un ostacolo colorato.	A condizione che il cane superi i montanti al successivo tentativo di superare l'ostacolo colorato, verranno assegnati dei punti
Il fischio/il clacson suonano per segnalare la fine del tempo	Gioco finito
Il giudice fischia	Gioco finito

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

3.6.2 PUNTEGGIO DELSNOOKER

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

- Nella fase di apertura, Un massimo di 24 punti come segue:
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 fase di chiusura, 27 punti sono guadagnati se tutti gli ostacoli colorati sono completati correttamente e nel giusto ordine, prima che termini il tempo a disposizione, come segue:
2 (giallo) + 3 (verde) + 4 (marrone) + 5 (blu) + 6 (rosa) + 7 (nero)

3.7 Prova Bonus

Aperto a qualsiasi cane che non accede alla fase finale di uno dei seguenti eventi: 1) Giocatori d'azzardo nel campionato Games; 2) Agilità nel campionato di Biathlon; o 3) Speedstakes nel campionato Pentathlon; verrà automaticamente inserito nella Classe Bonus.

Gli handler eseguiranno un corso Speedstakes e saranno soggetti alle regole di quella classe. Gli errori di percorso verranno convertiti in tempo; cioè, una penalità di 5 falli comporterà l'aggiunta di 5 secondi al

tempo del cane. Ad esempio, un cane che ha 5 falli con un tempo di 32 secondi avrà un punteggio di 37 (32 secondi + 5 falli = 37).

Verrà generato un ordine di corsa casuale ma i conduttori dovranno correre rigorosamente in base a questo. Se un conduttore corre in qualsiasi altra classe che è in conflitto con il suo ordine di corsa Bonus Speedstakes, verrà spostato alla fine della classe Bonus Speedstakes. Non ci saranno altri motivi per cui le persone possono spostare la propria corsa e si applicherà solo al conduttore che sta effettivamente correndo nell'altro anello. Questo deve essere un vero e proprio scontro e non sarà accettato alcun movimento degli ordini di corsa per corse distanti più di 30 minuti.

Gli handler idonei che non desiderano partecipare alla Bonus Class devono far sapere al tavolo del manager che desiderano ritirarsi non appena viene fatto l'annuncio relativo a chi passerà allo Speedstakes e al Biathlon Agility.

Verranno assegnate rosette per i posizionamenti. Il vincitore di ogni altezza vincerà un posto nell'evento di Biathlon per l'anno successivo. Questo potrà essere un ingresso extra per la squadra nazionale o una wildcard.

4. ORDINI DI PARTENZA E SORTEGGIO

Le Nazioni verranno sorteggiate in 3 (tre) gruppi. Poi gli ordini di partenza in ciascuna classe di altezza di ogni gruppo saranno estratti a sorte per la prima prova di ciascun evento e poi procederanno come descritto nei seguenti paragrafi.

4.1 Pentathlon

L'ordine di partenza del round 1 sarà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza nei tre gruppi di Nazioni. Dopodiché verrà applicata una formula per determinare gli ordini di partenza dei tre successivi round (da round 2 a round 4). Il numero dei cani iscritti nella classe di altezza verrà diviso per 4 (quattro) e l'ordine di partenza di ciascun conduttore verrà spostato avanti di quel numero. Ad esempio, se sono iscritti 20 cani, ogni cane verrà spostato avanti nell'ordine di partenza di 5 posti per il prossimo round. Quando un ordine di partenza arriva a 1, ricomincia dall'ultimo numero; in questo esempio, 20.

Cane	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Round1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Round2	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Round3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Round4	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 gareggeranno nell'ordine inverso rispetto alla loro attuale posizione nella classifica del Pentathlon; ad esempio, il cane in prima posizione dopo quattro round, gareggerà per ultimo nello Speedstakes.

4.2 Biathlon

L'ordine di partenza per il Jumping del Biathlon verrà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Per l'Agility, i cani gareggeranno nell'ordine inverso rispetto al loro piazzamento nella prova di Jumping; ad esempio, il cane che si trova al primo posto dopo il Jumping gareggerà per ultimo in Agility.

4.3 Giochi

L'ordine di partenza dello Snooker sarà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza in ognuno dei tre gruppi di Nazioni. Per il Gamblers, i cani gareggeranno nell'ordine inverso rispetto al loro piazzamento nella prova di Snooker; ad esempio, il cane che si trova al primo posto dopo lo Snooker gareggerà per ultimo nel Gamblers.

4.4 Squadre

L'ordine di partenza del round 1 sarà estratto a sorte per ciascuna classe di altezza nei tre gruppi di Nazioni. Dopodiché verrà applicata una formula per determinare gli ordini di partenza dei tre successivi round (da round 2 a round 4). Il numero di squadre iscritte nella classe di altezza verrà diviso per 4 (quattro) e l'ordine di partenza di ciascuna squadra verrà spostato avanti di quel numero. Ad esempio, se sono iscritte 20 squadre, ogni squadra verrà spostata avanti nell'ordine di partenza di 5 posti per il prossimo round. Quando un ordine di partenza arriva a 1, ricomincia dall'ultimo numero; in questo esempio, 20.

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

L'ordine di partenza della squadra è lo stesso in tutte le classi di altezza; ad esempio, se una squadra gareggia per prima nei 600, quella squadra gareggerà per prima anche nelle altre classi di altezza per quel round.

Quando dovesse mancare un cane in una determinata classe di altezza a causa della prova a squadra, l'ordine di partenza scalerà di uno.

Per la prova finale, la Staffetta, le squadre gareggeranno in ordine inverso rispetto al loro attuale piazzamento nel Pentathlon; ad esempio, la squadra che è al primo posto dopo 4 (quattro) rounds gareggerà per ultima nella Staffetta.

4.5 Sorteggio per l'ordine di partenza delle classi di altezza

4.5.1 INDIVIDUALI E SQUADRE

Per gli eventi individuali e quello a squadre, verrà effettuato un sorteggio a cura del Comitato Organizzatore prima dell'evento per determinare l'ordine in cui le classi di altezza gareggeranno nella prima prova. Le varie classi di altezza verranno poi fatte ruotare nelle prove successive per assicurare che ogni classe di altezza gareggi in una posizione differente in ogni prova.

Se il numero di iscrizioni o la modifica della pianificazione dei campi dovessero causare conflitti fra classi di altezza, allora l'ordine potrebbe essere modificato ma sempre con l'idea che ogni classe di altezza venga fatta ruotare fra le quattro posizioni.

4.5.2 BIATHLON EGIOCHI

Per le prove di Biathlon e Giochi, verrà utilizzata la regola sopra esposta. Dopo la prima prova, le classi di altezza saranno alternate in ciascuna prova.

Se il numero di iscrizioni o la modifica della pianificazione dei campi dovessero causare conflitti fra classi di altezza, allora l'ordine potrebbe essere modificato.

4.6 Regole generali per gli ordini di partenza

I sorteggi casuali per l'ordine di partenza avranno luogo prima dell'evento, ma saranno supervisionati dal giudice del paese di origine o da un funzionario WAO.

I conduttori saranno considerati in ritardo e non potranno correre se non saranno presenti per entrare nel ring una volta che il cane precedente avrà tagliato il traguardo.

Nel caso in cui un conduttore abbia due o più cani in un evento, WAO si impegnerà a fornire uno spazio di almeno 10 cani (9 cani tra le loro corse) spostando il cane sorteggiato più in basso in avanti negli ordini di corsa; per esempio, se i cani di un conduttore vengono sorteggiati 10° e 15°, il cane sorteggiato 10° verrà spostato al 5° posto. Se questo non crea lo spazio richiesto, il secondo cane verrà spostato indietro nell'ordine di corsa per creare lo spazio. Se anche questo non crea lo spazio richiesto, al conduttore verrà concessa una pausa di 5 minuti (massimo) tra i cani. Per le finali, i conduttori con 2 cani faranno automaticamente avanzare il primo cane estratto nell'ordine di corsa per creare questo divario. Se ciò non è possibile, al conduttore sarà concessa una pausa di 5 minuti (massimo) tra i cani. Il conto alla rovescia di 5 minuti inizierà quando il primo cane del conduttore taglierà il traguardo; il conduttore deve entrare nel ring con il secondo cane prima che il

conto alla rovescia sia completo. Se un conduttore ha cani in diverse divisioni di altezza e non è possibile raggiungere il divario di 10 cani, trascorreranno 5 minuti mentre le altezze di salto vengono modificate

Le femmine in stagione correranno nella posizione assegnata nel gruppo. I team manager devono avvisare il WAO al momento del check-in se hanno una cagna in competizione in stagione in modo che possa essere fatta un'annotazione negli ordini di corsa per avvisare l'equipaggio del ring di posizionare un tappeto sulla linea di partenza e per consentire agli altri concorrenti di identificarsi femmine di stagione nell'ordine. Se una femmina entra in stagione durante l'evento, il tavolo del manager deve essere immediatamente informato. La mancata notifica agli ufficiali WAO che hai una cagna in stagione al momento del check-in, o che la tua cagna entra in stagione durante l'evento, comporterà l'eliminazione e il licenziamento dall'evento.errà effettuato un sorteggio prima dell'evento per gli ordini di partenza, con la supervisione di un Giudice delPaese ospitante o di un ufficiale del WAO.

5. GIUDIZI

5.1 Giudici

I Giudici verranno nominati e assegnati alle prove dal Comitato del WAO. L'idea dell'evento è di nominare Giudici con differenti stili nel disegno dei percorsi allo scopo di fornire un'immagine quanto più ampia possibile dell'agility. Comunque, il WAO vuole anche assicurare correttezza e quanta più possibile coerenza nei giudizi. A tale scopo, c'è un Giudice supervisore nominato per controllare i Giudici di gara e per assisterli nell'interpretare le regole del WAO.

Il mercoledì prima dell'evento si svolgerà un briefing ai Giudici sulle regole e procedure. Potranno partecipare al briefing due rappresentanti per ogni Paese (più un interprete, se necessario) e le wildcard che non rappresentino alcun Paese.

I Tempi di Percorso Standard (SCT) di ogni prova verranno annunciati e pubblicati dopo che il percorso sarà stato montato. Non ci saranno briefing specifici per la prova, ma i Giudici saranno disponibili a bordo campo durante le ricognizioni per qualunque chiarimento sulle regole. Solo i Team Managers, i Coach e le Wildcard che non rappresentano alcun Paese possono fare domande ai Giudici.

I briefings scritti per il Gamblers e lo Snooker saranno pubblicati sul sito web del WAO almeno 2 (due) settimane prima dell'evento. Solo una copia stampata dei briefing dello Snooker, del Gamblers e della Staffetta a Squadre saranno forniti ai team managers al momento del check-in. Se lo desiderano, i Giudici possono anche fornire dei briefing scritti per le altre prove o dei commenti generali sui giudizi che vogliono comunicare ai concorrenti.

Il Giudice utilizzerà un pugno chiuso per indicare un rifiuto e una mano aperta per un errore.

Il giudizio inizierà nel momento in cui il timer o il Giudice daranno al concorrente il permesso di cominciare. Una volta che il cane abbia affrontato l'ultimo ostacolo, fermando il cronometro, il giudizio avrà termine, salvo che ci sia un errore su quest'ostacolo; ad esempio, la stecca viene colpita e cade.

La condotta e il comportamento di un concorrente nei confronti del proprio cane saranno giudicati dal Giudice per tutto il tempo che il concorrente si trova all'interno delle delimitazioni del campo di gara.

Un Giudice può decidere di utilizzare un assistente-giudice se necessario; ad esempio come giudice di linea nella prova Gamblers, un giudice per le zone di contatto nella prova di Agility o un giudice per l'area di cambio nella Staffetta. In ogni caso, la decisione finale spetta la Giudice della prova.

5.2 Tracciato del percorso

I percorsi saranno progettati con una distanza minima di 5 (cinque) metri tra gli ostacoli, utilizzando l'interpretazione del Giudice per le traiettorie dei cani grandi. Tuttavia, quando due tubi sono posizionati uno accanto all'altro o un tubo è vicino a un ostacolo con zona di contatto, la distanza minima non si applica.

Utilizzando l'interpretazione del Giudice per le traiettorie dei cani grandi, la sola massima distanza specificata è che l'ostacolo con zone di contatto non può essere a più di 8 metri dall'ostacolo precedente. A parte questo non c'è distanza massima specificata; tuttavia, si consiglia di progettare i percorsi con la maggioranza delle distanze tra gli ostacoli inferiori agli 8 (otto) metri.

La gomma, il salto in lungo e il muro possono essere affrontati una sola volta nelle prove standard.

5.3 Misurazione del percorso e calcolo del Tempo di Percorso Standard (SCT)

I Giudici devono misurare i propri percorsi per determinare il Tempo Standard di Percorso (SCT). I percorsi saranno misurati con una rotella metrica utilizzando il metro come unità di misura.

Una volta che il percorso sia stato misurato e il risultato arrotondato all'intero più vicino, potrà essere calcolato il Tempo di Percorso Standard (SCT) dal Giudice per le classi di altezza 600 e 500. Il dieci per cento (10%), con arrotondamento al secondo intero più vicino, sarà aggiunto a questo tempo per stabilire l'SCT per le classi 400, 300 e 250

I tempi di percorso per lo Snooker e il Gamblers sono stabiliti separatamente dal Giudice.

6. ESECUZIONE STANDARD DEGLI OSTACOLI

Tutti gli ostacoli devono corrispondere agli standard e alle specifiche del WAO come descritte nel capitolo 8 e in Appendice 2.

Di seguito una descrizione di come ciascun ostacolo deve essere eseguito e gli specifici errori che possono verificarsi sulle attrezzature.

6.1 Palizzata

Il cane deve salire la rampa nel verso stabilito dal Giudice, superare il vertice e scendere dall'altra rampa, toccando una qualunque parte della zona di contatto con una qualunque parte del proprio corpo prima di scendere dall'ostacolo. L'esecuzione dell'ostacolo sarà considerata completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno il suolo.

- Se il cane non tocca la zona di contatto della rampa di discesa con nessuna parte del proprio corpo, s'incorrerà in un errore di mancato contatto.
- Abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa della rampa discendente costituirà un rifiuto.
- Se il cane si avvicina alla palizzata con un angolo di 90° o più, deve lasciare il suolo per salire sull'ostacolo prima della linea superiore della zona di contatto di salita o incorrerà in un rifiuto.
- Una volta che il cane abbia toccato la rampa discendente con una qualunque parte del proprio corpo e abbandoni l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, gli verrà assegnato un errore di mancato contatto, *non* un rifiuto.
- Salire dalla rampa sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione).
- Passare sotto la palizzata costituisce un percorso errato (eliminazione) ad eccezione dei seguenti casi: il cane stia affrontando un tubo posto sotto alla palizzata (rifiuto); la palizzata sia proprio l'ostacolo da affrontare (rifiuto); nel Gamblers; nella fase di apertura dello Snooker.
- Il mancato contatto sulla zona della rampa ascendente non costituisce errore.
- Se un cane sale sulla zona di contatto ascendente nel verso sbagliato, ciò sarà considerato un rifiuto, non un'eliminazione.
- Se il cane compie un giro di 180° o più prima di aver toccato la rampa discendente, verrà assegnato un rifiuto. Girarsi di 180° o più dopo che la rampa di discesa sia stata toccata, causerà un'eliminazione per aver affrontato quella parte di attrezzatura nel verso sbagliato. Verrà assegnato un rifiuto se il cane supera l'inizio della rampa di ascesa e deve girarsi di 180° al suolo prima di poter salire

6.2 Passerella

Il cane deve salire la rampa nel verso stabilito dal Giudice, attraversare la tavola centrale orizzontale e scendere dall'altra rampa, toccando una qualunque parte della zona di contatto con una qualunque parte del proprio corpo prima di scendere dall'ostacolo. L'esecuzione dell'ostacolo sarà considerata completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno il suolo.

- Se il cane non tocca la zona di contatto della rampa di discesa con nessuna parte del proprio corpo, s'incorrerà in un errore di mancato contatto.
- Abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa della rampa discendente costituirà un rifiuto.
- Se il cane si avvicina alla passerella con un angolo di 90° o più, deve lasciare il suolo per salire sull'ostacolo prima della linea superiore della zona di contatto di salita o incorrerà in un rifiuto.

- Una volta che il cane abbia toccato la rampa discendente con una qualunque parte del proprio corpo e abbandoni l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, gli verrà assegnato un errore di mancato contatto, *non* un rifiuto.
- Salire dalla rampa sbagliata costituisce un percorso errato (eliminazione).
- Passare sotto la passerella costituisce un percorso errato (eliminazione) ad eccezione dei seguenti casi: il cane stia affrontando un tubo posto sotto alla passerella (rifiuto); la passerella sia proprio l'ostacolo da affrontare (rifiuto); nel Gamblers; nella fase di apertura dello Snooker.
- Il mancato contatto sulla zona della rampa ascendente non costituisce errore.
- Se un cane sale sulla zona di contatto ascendente nel verso sbagliato, ciò sarà considerato un rifiuto, non un'eliminazione.
- Se il cane compie un giro di 180° o più prima di aver toccato la rampa discendente, verrà assegnato un rifiuto. Girarsi di 180° o più dopo che la rampa di discesa sia stata toccata, causerà un'eliminazione per aver affrontato quella parte di attrezzatura nel verso sbagliato. Verrà assegnato un rifiuto se il cane supera l'inizio della rampa di ascesa e deve girarsi di 180° al suolo prima di poter salire

6.3 Bascula

Il cane deve salire sulla tavola, attraversare il perno provocando l'inclinazione della tavola verso il suolo dalla parte opposta e scendere dalla tavola. La tavola deve toccare il suolo prima che il cane lasci l'ostacolo (almeno una zampa deve essere ancora sulla tavola). L'esecuzione dell'ostacolo sarà considerata completata quando tutte e quattro le zampe toccheranno il suolo.

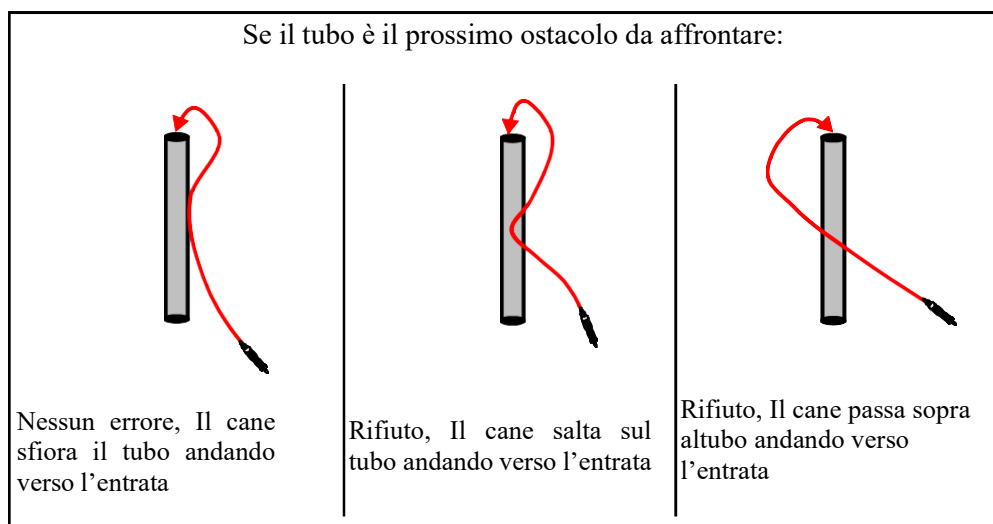
- Se il cane non tocca la zona di contatto di discesa con una qualunque parte del proprio corpo, incorrerà in un errore di mancato contatto.
- Se il cane abbandona l'ostacolo prima di aver toccato la tavola nella parte dopo il perno, con qualsiasi parte del corpo incorrerà in un rifiuto.
- Una volta che il cane abbia superato il perno con una qualunque parte del proprio corpo e abbandoni l'ostacolo prima di aver toccato la zona di contatto, incorrerà in un errore di mancato contatto, *non* in un rifiuto.
- Abbandonare l'ostacolo con tutte e quattro le zampe prima che la tavola abbia toccato il suolo, costituisce un "fly-off" e comporterà 5 (cinque) punti di penalità. Se si ritiene che il cane abbia abbandonato la tavola prima che raggiungesse il suolo e che abbia anche commesso un mancato contatto, sarà penalizzato solo di 5 (cinque) punti di penalità.
- Il mancato contatto sulla zona ascendente non costituisce errore.
- Se un cane sale sulla zona di contatto ascendente nel verso sbagliato, ciò sarà considerato un rifiuto, non un'eliminazione.
- Se il cane compie un giro di 180° o più prima di aver toccato la rampa discendente, verrà assegnato un rifiuto. Girarsi di 180° o più dopo che la rampa di discesa sia stata toccata, causerà un'eliminazione per aver affrontato quella parte di attrezzatura nel verso sbagliato. Verrà assegnato un rifiuto se il cane supera l'inizio della rampa di ascesa e deve girarsi di 180° al suolo prima di poter salire

6.4 Tubo rigido

Il cane deve entrare dal lato del tubo stabilito dal Giudice e uscire dall'altro lato.

- Ritirarsi dal tubo, uscire dall'entrata, oppure saltare sopra al tubo costituiranno un rifiuto.
- Se il cane tenta di entrare dall'uscita del tubo, verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). Se il muso del cane supera il piano di accesso al tubo, ha tentato di entrare nel tubo; non è necessario che il suo corpo entri in contatto fisico con il tubo affinché sia assegnato un percorso errato (eliminazione).
- Saltare sopra al tubo quando il tubo *non* è l'ostacolo corretto da affrontare nella sequenza del percorso assegnerà un percorso errato (eliminazione), salvo che questo non avvenga come parte di un rifiuto su un ostacolo con zona di contatto, nel qual caso verrà assegnato il rifiuto.

- Venire in contatto col tubo o saltarci o salirci sopra quando è l'ostacolo giusto da affrontare in sequenza è spiegato nel diagramma seguente:



6.5 Salti

Il cane deve saltare sopra la barra superiore, asse o palo del salto nella direzione designata dal giudice, attraversando i due montanti laterali del salto senza spostare la barra superiore, asse o palo del salto.

- Saltare sopra le ali/standard o correre sotto la sbarra costituirà un rifiuto.
- Eseguire il salto dalla direzione sbagliata o correre sotto la sbarra dalla direzione sbagliata costituirà una traiettoria sbagliata.
- Se il cane abbatte una sbarra o un'asse inferiore durante il salto senza spostare la sbarra, l'asse o il palo superiore, non c'è colpa.

Un rifiuto ad un salto deve essere corretto prima di proseguire sul percorso altrimenti verrà assegnato un errore di percorso errato. Se, a seguito di un rifiuto, qualsiasi parte dell'ostacolo viene spostata e non può più essere completata correttamente, si incorrerà in un'eliminazione. Il cane deve saltare sopra alla stecca superiore, tavola o paletto del salto nel verso designato dal Giudice, passando tra i due montanti senza spostare la stecca superiore, la tavola o il paletto del salto.

- Saltare sopra i montanti o passare sotto la stecca costituirà un rifiuto.
- Affrontare il salto nel verso sbagliato o passare sotto la stecca nel verso sbagliato costituirà un percorso errato (eliminazione).
- Se il cane abbatte una stecca inferiore o tavola del salto senza spostare la stecca superiore, la tavola, o il paletto, non c'è errore.

Un rifiuto a un salto deve essere corretto prima di continuare il percorso altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). **Se il cane rovescia una qualsiasi parte del salto mentre sta facendo un rifiuto del salto stesso, allora il conduttore deve condurre il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di continuare con il prossimo ostacolo per evitare l'eliminazione per errore di percorso.**

6.6 Muro

Il cane deve saltare sopra al muro, passando tra i due montanti, nel verso designato dal Giudice senza far cadere alcuna parte del muro, compresi i montanti.

- Salire sopra al muro anziché cercare di saltarlo costituisce un rifiuto.

- Toccare o appoggiarsi sulla parte superiore del muro nel tentativo di saltare l'ostacolo non saranno penalizzati salvo che il cane faccia cadere un pezzo del muro.
- Affrontare il muro nel verso sbagliato costituirà un percorso errato (eliminazione).

Un rifiuto al salto a muro deve essere corretto prima di continuare il percorso altrimenti verrà assegnato un errore di percorso errato. **Se, a seguito di un rifiuto, qualsiasi parte dell'ostacolo viene spostata e non può più essere completata correttamente, si incorrerà in un'eliminazione.**

6.7 Salti doppi o "larghi"

Il cane deve saltare sopra entrambe le stecche superiori, tavola o paletto del salto nel verso designato dal Giudice, passando tra i due montanti senza spostare nessuna delle stecche superiori, tavole o paletti del salto.

- Saltare sopra i montanti, passare sotto le stecche o sbagliare a saltare tra i montanti anteriori e posteriori come se non fossero un unico ostacolo, costituirà un rifiuto.
- Affrontare il salto nel verso sbagliato o passare sotto le stecche nel verso sbagliato costituirà un errore di percorso (eliminazione).
- Se il cane abbatte una stecca inferiore o tavola del salto senza spostare nessuna delle due stecche superiori, le tavole, o i paletti, non c'è errore.

Un rifiuto al salto doppio deve essere corretto prima di continuare il percorso altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione). Se un cane fa cadere un salto doppio mentre sta rifiutando l'ostacolo, allora il conduttore deve dirigere il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di procedere con l'ostacolo successivo per evitare l'eliminazione per errore di percorso.

6.8 Salto in lungo

Il cane deve saltare sopra alle tavole del salto in lungo senza farne cadere nessuna. Il cane deve passare tra i paletti di delimitazione anteriori dal lato della tavola più bassa, attraversare lo spazio delle tavole, e uscire tra i paletti di delimitazione posteriori.

- Il cane incorrerà in un errore se cammina, calpesta o cammina sopra o tra le tavole. Calpestare o camminare tra le tavole significa che la parte inferiore della zampa del cane si posiziona sull'attrezzatura o a terra e ne sopporta il peso. Se il cane sta tentando di saltare l'ostacolo e calpesta o cammina sopra o tra le tavole, questo viene giudicato un errore standard. Se il cane non sta tentando di saltare e calpesta o continua a camminare sopra o tra le tavole, questo verrà giudicato un rifiuto.
- Un contatto casuale con una tavola o con un paletto di delimitazione da parte del cane o del conduttore, oppure la caduta di un paletto di delimitazione (anche se questo causa la caduta di una tavola) non verrà considerato errore.
- Se il cane entra ed esce dai lati del salto o inizia il salto nel verso giusto ma poi esce di lato, verrà giudicato rifiuto.
- Saltare l'ostacolo nel verso sbagliato costituirà un percorso errato (eliminazione).

Un rifiuto nel salto in lungo dovrà essere corretto prima di proseguire sul percorso altrimenti verrà assegnato un errore di percorso errato. **Se, a seguito di un rifiuto, qualsiasi parte dell'ostacolo viene spostata e non può più essere completata correttamente, si incorrerà in un'eliminazione.**

6.9 Gomma

Il cane deve saltare attraverso la gomma nel verso designato dal Giudice.

- Saltare tra la cornice e la gomma o saltare sopra o sotto la gomma, costituisce un rifiuto.
- Affrontare la gomma nel verso sbagliato, saltare tra la cornice e la gomma nel verso sbagliato, saltare sopra o sotto la gomma nel verso sbagliato, costituisce un percorso errato (eliminazione).

Un rifiuto sulla gomma dovrà essere corretto prima di proseguire sul percorso altrimenti verrà valutato un errore di percorso errato.

Se il pneumatico si rompe mentre il cane salta/tenta di saltare attraverso il cerchio, si incorreranno in 5 penalità. Per rottura del pneumatico si intende la necessità di ripristinare i magneti, anche se il pneumatico non si è rotto completamente.

Se, a seguito di un rifiuto, qualsiasi parte dell'ostacolo viene spostata e non può più essere completata correttamente, si incorrerà in un'eliminazione.

Il salto con il pneumatico dovrebbe essere impostato per un approccio ragionevolmente rettilineo dall'ostacolo precedente..

6.10 Tavolo e tunnel Morbido

Il tavolo e il tubo morbido non possono essere utilizzati nel WAO.

6.11 Slalom

Il cane deve fare lo slalom tra i paletti con un movimento continuo in *avanti*, entrando tra i paletti n°1 e n°2 da destra a sinistra. Il cane deve continuare tra i paletti n°2 e n°3 da sinistra a destra e così via fino a passare tra gli ultimi due paletti.

- Ogni ingresso errato è un rifiuto e assegna 5 (cinque) punti di penalità. Per esempio, se il cane sbaglia l'ingresso la prima volta che approccia i paletti, ottiene un rifiuto. Se il conduttore lo riporta all'inizio, ma il cane sbaglia di nuovo l'ingresso, otterrà un secondo rifiuto (altri 5 punti di penalità).
- Al cane che sia entrato correttamente, può essere inflitto un solo errore (un errore standard con 5 punti di penalità) per errori durante l'esecuzione dello slalom.
- Sbagliare a completare correttamente l'ostacolo prima di affrontare un altro ostacolo costituisce un percorso errato (eliminazione).
- Se il cane percorre un tratto di slalom al contrario (cioè, attraversa due porte cosicché prende 3 paletti nel verso sbagliato), incorrerà in un percorso sbagliato (eliminazione).
- Se il cane esce dai paletti, deve rientrare esattamente da dove è uscito, oppure deve ricominciare lo slalom dall'inizio. Se il conduttore decide di farlo ricominciare e il cane sbaglia l'ingresso, verrà assegnato un rifiuto.

Un rifiuto allo slalom deve essere corretto prima di continuare il percorso, altrimenti verrà assegnato un percorso errato (eliminazione).

Vedere gli schemi dello slalom a pagina 44.

6.12 Linee di Partenza e Arrivo

Vedere anche il paragrafo relativo a "Sistemi Elettronici di Cronometraggio."

6.12.1 LINEA DI PARTENZA

Quando il conduttore si avvicina alla linea di partenza, un membro del gruppo si troverà davanti al primo salto. Il sistema di cronometraggio elettronico emetterà un segnale di partenza predeterminato (una parola come "Pronto" o "Vai" o un segnale acustico) quando il giudice e il cronometrista saranno pronti per l'inizio della corsa. Il membro del ring party si toglierà di mezzo dal conduttore. Il conduttore ha 30 secondi per iniziare la corsa una volta dato il segnale. Il superamento di questo limite di tempo verrà sanzionato come eliminazione.

Un conduttore può portare un giocattolo sulla linea di partenza. Se viene portato oltre il piano del primo ostacolo ciò comporterà l'eliminazione.

Dopo aver tolto il guinzaglio al cane, il conduttore non può posizionare il guinzaglio o il gioco davanti al cane sulla linea di partenza, pena l'eliminazione del guinzaglio per l'uso di un ausilio all'addestramento nel ring. Il guinzaglio o il gioco devono essere posizionati dietro il cane o di lato.

Il guinzaglio o il gioco verranno presi da uno steward di ring una volta che il cane lascia la linea di partenza e collocati all'uscita del ring in un'apposita cassetta di contrabbando. Solo il conduttore può recuperare il guinzaglio o il gioco da questa scatola. Chiunque rimuova il guinzaglio o il gioco dalla

scatola di contrabbando prima che il cane sia uscito dall'arena comporterà l'eliminazione.

- Se il conduttore sceglie di allontanarsi dal cane in partenza, non può tornare dal cane dopo aver superato il piano del primo ostacolo. Tornare indietro riattraversando tale piano comporterà 5 (cinque) punti di penalità; tornare indietro riattraversando tale piano e toccare il cane comporterà l'eliminazione.
- Affrontare qualunque ostacolo prima del segnale di partenza comporterà l'eliminazione.
- Il cane deve partire dietro al piano della linea di partenza. Posizionare il cane dopo il piano della linea di partenza comporterà 5 (cinque) punti di penalità.
- Se il cane supera il piano del primo ostacolo prima di averlo affrontato o commette un rifiuto nell'affrontarlo (ad esempio, passando sotto la stecca del primo salto o tra la gomma e la cornice, saltando sopra il montante anziché sopra la stecca, ecc.), prenderà un rifiuto nel Jumping, Agility o Speedstakes sia che abbia fatto o no scattare i sensori della linea di partenza. Nel Gamblers o nello Snooker, 5 punti verranno sottratti al punteggio del cane. Qualora i sensori di cronometraggio non dovessero scattare, verrà utilizzata una ripresa video per stabilire l'esatto tempo della prova. Il conduttore deve correggere lo scarto o il rifiuto e il cane deve affrontare correttamente l'ostacolo nel verso specificato dal Giudice o ci sarà l'eliminazione.
- Se il conduttore rimette a posto il cane, senza toccarlo, dopo che il cane ha rifiutato il primo ostacolo, comporterà l'attribuzione di un ulteriore rifiuto. Se il conduttore tocca il cane nel rimetterlo a posto, è un'eliminazione.
- Non si può attribuire un rifiuto a un cane per significativa esitazione sull'ostacolo di partenza. Può essere penalizzato il correre oltre o l'aver voltato le spalle una volta che sia in avvicinamento. Se uno di questi rifiuti viene chiamato, allora si sarà ritenuto che il cane abbia cominciato e inizia il normale giudizio.
- Il conduttore verrà eliminato se non è presente e pronto a entrare in campo quando il cane precedente ha superato la linea di arrivo.

6.12.2 LINEA DI ARRIVO

- Se un team manager o un altro membro della squadra si trovano all'uscita del campo, non possono agire in alcun modo che sia di aiuto alla performance del cane, altrimenti il cane sarà eliminato.
- I Team Manager e qualunque altra persona della squadra *non* possono stare nei campi esterni durante la prova di un cane e non possono transitare o fermarsi in una posizione che impedisca agli aiuto-Giudice di vedere il Giudice e tutti gli ostacoli in campo. Il personale della squadra deve camminare al di fuori del campo per uscire dall'area di raccolta e spostarsi nella zona di destinazione designata.
- Se il conduttore fa scattare i sensori della linea di arrivo al posto del cane nel Jumping, Agility o Speedstakes, sarà eliminato. Nel Gamblers o nello Snooker, verranno azzerati tutti i punti.
- Una volta che il cane abbia superato l'ultimo ostacolo, facendo fermare il cronometro, il giudizio del percorso terminerà salvo che la performance di quest'ostacolo comporti un errore; ad esempio, stecca toccata e abbattuta.

7. PUNTEGGI

Tutti gli errori e i rifiuti assegnano 5 (cinque) punti di penalità eccetto quanto differentemente stabilito di seguito.

Le eliminazioni assegnano 50 punti di penalità e 50 secondi verranno aggiunti come tempo di percorso del cane, ad eccezione della Staffetta a Squadre, dove verranno assegnati i 50 punti di penalità ma non verranno aggiunti secondi al tempo di percorso.

Il massimo numero di penalità di percorso che un cane può accumulare è di 50, sia a causa di un'eliminazione o altri errori di percorso combinati. Quindi, ad esempio, se un cane commette un rifiuto e un mancato contatto sulla zona e poi va fuori percorso e viene eliminato, le sue penalità totali saranno comunque 50.

Il punteggio totale massimo che può essere accumulato in una singola classe (esclusa la staffetta a squadre) è 100, quindi qualsiasi cane che guadagna oltre questo punteggio vedrà il proprio punteggio modificato in un'eliminazione.

7.1 Tabella degli Errori e delle Penalità

7.1.1 PENALITÀ ED ERRORI AGLI OSTACOLI

Mancato contatto sulla zona discendente della bascula, palizzata, passerella:	5 punti
Flyoff-bascula che non tocca il suolo quando il cane scende (nessun ulteriore punto di penalità se il cane incorre anche nel mancato contatto della zona)	5 punti
Abbattimento della stecca, tavola o paletto di un salto	5 punti
Abbattimento di una qualunque parte del muro, inclusi i montanti	5 punti
Abbattimento di una tavola del salto in lungo	5 punti
Camminare, calpestare o camminare sopra o tra le tavole del salto in lungo	5 punti
Una stecca, una tavola del lungo, una parte del muro o un montante cade dopo che il cane abbia iniziato l'ostacolo successivo	Nessuna penalità
Entrata non corretta allo slalom: rifiuto (assegnato per ogni entrata sbagliata)	5 punti
Uscire dai paletti dello slalom dopo un'entrata corretta (penalità assegnata una sola volta)	5 punti
Rottura della gomma mentre il cane sta saltando o cercando di saltarci dentro	5 punti
A seguito di un rifiuto, qualsiasi ostacolo si trova in uno stato in cui non può più essere completato correttamente, ad es. spostare qualsiasi parte di un salto, un salto in lungo o un muro, rompere il pneumatico	Eliminazione

7.1.2 ERRORI DI PERCORSO E DI ESECUZIONE

Rifiuto	5 punti
Percorso sbagliato.	Eliminazione
Slalom inverso (il cane attraversa due varchi, prendendo tre paletti, nel verso sbagliato)	Eliminazione
Non completare un ostacolo	Eliminazione
Non passare attraverso i montanti di un salto dove la stecca è già stata abbattuta	Eliminazione
3 (tre) rifiuti	Eliminazione
Il cane passa sotto un ostacolo con zone di contatto quando lo stesso ostacolo è quello corretto da affrontare in sequenza o c'è un tubo sotto all'ostacolo	5 punti
Il cane passa sotto un ostacolo con zone di contatto in ogni altro scenario ad eccezione del Gamblers e della fase di apertura dello Snooker	Eliminazione
Il cane indossa un collare	Eliminazione
Assistenza da una qualunque persona che non sia il conduttore che aiuti il cane nella prestazione	Eliminazione
Qualcuno che non sia il conduttore ritira il guinzaglio del cane dall'apposita scatola prima che il cane sia uscito dal campo	Eliminazione
Uso del cibo, strumenti o attrezzature di ausilio all'allenamento/gara durante una prova, inclusi marsupi e cronometri	Eliminazione
Conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che intenzionalmente, in modo da aiutare la performance ma, a opinione del Giudice, senza evitare quello che altrimenti sarebbe un percorso errato (il contatto accidentale con il cane o con un ostacolo che non comporta un guadagno di tempo o consente di evitare altri errori di percorso non viene penalizzato.)	5 punti; nessun punto guadagnato nei Giochi
Conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che volontariamente, in modo da evitare un percorso errato	Eliminazione
Il conduttore accidentalmente o volontariamente altera una parte di un ostacolo così che non potrà essere completato correttamente	Eliminazione
Conduttore che attraversa, passa sotto, o sopra un qualunque ostacolo (il conduttore può sporgersi sopra un ostacolo senza toccarlo, e può attraversare la linea dello slalom con la mano senza toccare il cane o i paletti).	Eliminazione
Cane che esce dal campo senza finire il percorso	Eliminazione
Cane che sporca il campo (urina, defeca, o vomita)	Eliminazione
Cane che non si fa prendere al termine della prova e rimane in campo, disturbando il concorrente successivo	Eliminazione
Superare il Tempo Standard di Percorso (SCT): tanti punti di penalità per quanti secondi e frazioni di secondo si è superato l'SCT, ad esempio, 1.492 secondi oltre il tempo standard = 1.492 punti di penalità	Rapporto 1 a 1

7.1.3 PENALITA' ED ERRORI SULLE LINEE DI PARTENZA E DI ARRIVO

Il cane supera il piano del primo ostacolo senza prendere quell'ostacolo o commette un rifiuto durante l'esecuzione del primo ostacolo (ad esempio, passando sotto il primo salto, saltando l'ala anziché la barra, ecc.) indipendentemente dal fatto che abbia attivato il cronometraggio sensori o meno. Se i sensori della linea di partenza non sono stati attivati, una revisione video determinerà l'orario corretto per la corsa. I conduttori devono comunque correggere l'errore di fuga o di rifiuto e far sì che il cane affronti correttamente l'ostacolo nella direzione specificata dal giudice, altrimenti si tratta di un'eliminazione.	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore resetta (senza toccare) il cane dopo che il cane ha rifiutato il primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore attiva i sensori di arrivo del sistema di cronometraggio al posto del cane	Eliminazione o 0 (zero) punti nei Giochi
Il conduttore posiziona il cane sulla linea di partenza oltre il piano del primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottrattinei Giochi
Il conduttore esce oltre il piano del primo ostacolo e, invece di iniziare il percorso, ritorna dal cane e ripassa il piano del primo ostacolo.	5 punti o 5 punti sottratti nei Giochi
Il conduttore tocca il cane mentre lo rimette a posto dopo che il cane ha rifiutato il primo ostacolo	5 punti o 5 punti sottrattinei Giochi
Il conduttore posiziona il guinzaglio o il gioco davanti al proprio cane sulla linea di partenza	Eliminazione
Il conduttore prende il guinzaglio o il gioco oltre il piano del primo ostacolo	Eliminazione
Uscire superando il piano del primo ostacolo e, invece di iniziare il percorso, ritornare dal cane (passando nuovamente sul piano del primo ostacolo) e toccare il cane.	Eliminazione
Tentare o superare un ostacolo prima che sia stata concessa l'autorizzazione a iniziare il percorso	Eliminazione
Sono necessari più di 30 secondi per iniziare dopo che viene emesso il segnale di avvio del sistema di cronometraggio	Eliminazione
Il conduttore non è presente per entrare nel ring una volta che il cane precedente ha tagliato il traguardo	Eliminazione

7.1.4 ALTRI ERRORI E PENALITA'

Ripetere gli ostacoli deliberatamente per allenare il cane. Al conduttore verrà chiesto di lasciare il campo immediatamente	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Segnali di aggressività del cane verso le persone o gli altri cani	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Comportamento antisportivo nei confronti di un Giudice, un ufficiale, un aiutante o un gestore della sede di gara	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Discutere direttamente col Giudice una chiamata	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Linguaggio o comportamento in campo considerati dannosi dello spirito sportivo o che rischiano di ridurre il piacere dello spettatore di assistere all'evento	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Violazione di una qualsiasi regola del luogo dove si svolge l'evento, compreso ignorare le aree non-fumatori, spostare gli ostacoli per l'allenamento, non raccogliere le deiezioni del proprio cane, portare il proprio cane nelle aree interdette, danneggiare le infrastrutture, ecc.	Eliminazione e allontanamento dall'evento

Abuso o maltrattamento del cane dentro o fuori dal campo	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Cane inadatto alla gara a opinione del veterinario ufficiale del WAO	Eliminazione e allontanamento dall'evento
Non avvisare gli ufficiali WAO che un conduttore gareggia con una cagna in calore	Eliminazione e allontanamento dall'evento

7.1.5 ERRORI E PENALITA' APPLICABILI SOLO ALLA STAFFETTA A SQUADRE

Lasciare cadere o lanciare il bastone	10 punti
Scambio del testimone difettoso: conduttore o cane fuori dall'area di cambio durante il passaggio del testimone	10 punti
Il conduttore/cane lascia il ring prima che la squadra abbia finito la corsa	100 punti
Fallimento di un conduttore nel correre con il testimone.	Eliminazione
Il conduttore lascia l'area di cambio senza il testimone e il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore recuperi il testimone.	Eliminazione
Il testimone viene lasciato cadere e il cane affronta un ostacolo prima che il conduttore abbia raccolto il testimone.	Eliminazione

7.2 Rifiuti

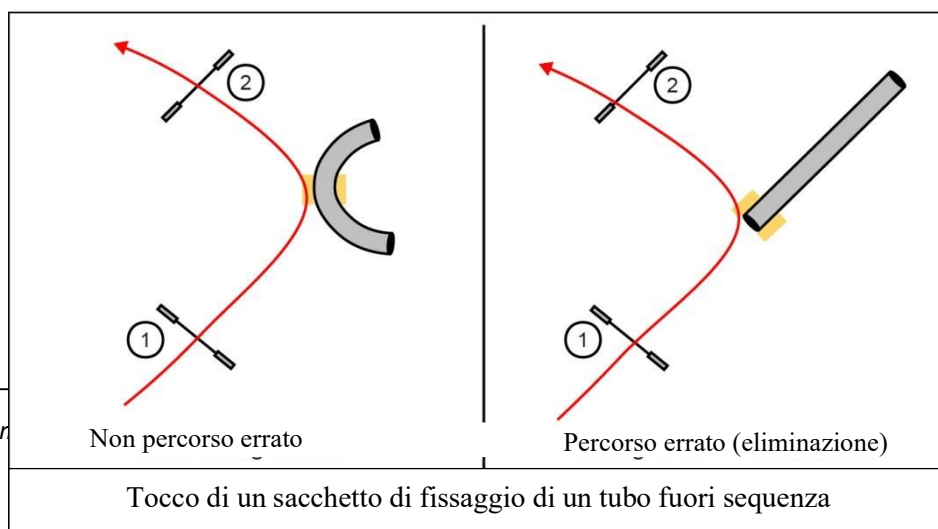
I rifiuti devono essere corretti dal conduttore altrimenti s'incorrerà in una penalità di percorso errato. Ad esempio, se il cane passa accanto ad un salto e il conduttore non lo corregge, facendo eseguire al cane il salto nel verso corretto, verrà assegnata una penalità di percorso errato (eliminazione).

Se un cane abbatte un salto o una sua parte mentre rifiuta l'ostacolo, il conduttore deve far passare il cane attraverso i montanti nel verso corretto prima di proseguire con l'ostacolo successivo per evitare l'eliminazione.

7.3 Percorsi Errati

Al cane verrà assegnato un percorso errato (eliminazione) se in qualunque modo tocca, salta sopra o passa sotto un ostacolo al di fuori della sequenza stabilita di percorso o comincia a prendere un ostacolo nel verso sbagliato.

- Per il tubo, si considera che il cane abbia iniziato l'ostacolo quando il suo muso attraversa il piano di accesso al tubo; non è necessario che entri in contatto col tubo per l'assegnazione di un percorso errato (eliminazione).
- Toccare un sacchetto di fissaggio di un tubo fuori sequenza di percorso senza entrare in contatto col tubo non costituisce un percorso errato quando il cane si avvicina al tubo dal lato; tuttavia, toccare un sacchetto di fissaggio di un tubo fuori sequenza di percorso quando il cane si sta avvicinando al tubo dritto verso l'ingresso, costituisce un percorso errato (eliminazione). Fare riferimento al disegno sotto.
- Per lo slalom, si considera che il cane abbia iniziato l'ostacolo se il suo muso attraversa il piano tra due paletti qualunque.
- Passare sotto un ostacolo con zone di contatto quando quell'ostacolo **non** è il prossimo ostacolo nella sequenza, è un percorso errato (eliminazione) ad eccezione dei seguenti casi: quando il cane sta affrontando un tubo posto sotto all'ostacolo con zone di contatto (rifiuto), nel Gamblers, nella fase di apertura dello Snooker.



7.4 Problemi di cronometraggio o attrezzature

Se durante la corsa di un concorrente il cronometraggio elettronico fallisce, il tempo verrà preso da una revisione video.

Il conduttore è responsabile del controllo del percorso e di assicurarsi che l'attrezzatura sia impostata correttamente per la corsa. Se si verifica un guasto all'attrezzatura durante la corsa o si identifica immediatamente che un ostacolo è stato posizionato in modo errato, al cane verrà assegnata una nuova corsa. Tuttavia, tutti i falli o i punti della prima manche conteranno ad eccezione dei falli guadagnati sull'ostacolo problematico. Se il cane è scappato la prima volta, la seconda volta sta semplicemente correndo per tempo.

Se una condizione atmosferica provoca la caduta di un palo per il salto, di un'asse per il salto in lungo, di un mattone che cade dal muro o dell'apertura di un pneumatico, il cane deve procedere attraverso l'attrezzatura nella direzione corretta e continuare sulla corsa. Se il giudice ritiene che l'attrezzatura sia diventata pericolosa o che lo stato alterato dell'attrezzatura abbia causato uno svantaggio o un vantaggio significativo, dovrà chiedere al conduttore di fermarsi. Se un conduttore sceglie di interrompere la corsa e il giudice non è d'accordo sul fatto che fosse pericolosa o svantaggiosa, allora il conduttore verrà eliminato.

Se un concorrente viene fermato dal giudice, il concorrente dovrà lasciare il ring, senza eseguire ulteriori ostacoli, e la ripetizione della corsa dovrà avvenire entro 5 (cinque) minuti.

Tutti i falli o i punti della prima manche verranno conteggiati fino al momento dell'interferenza. Il giudice deve ritenere che il conduttore abbia fatto uno sforzo vero e sportivo nella ripetizione, per completare il percorso correttamente (ad esempio, lavorare i contatti come ha fatto il conduttore nella prima corsa) altrimenti possono essere aggiunti ulteriori errori. Se non sono stati assegnati errori e il cane commette errori su un ostacolo nella ripetizione prima del luogo in cui è stata notificata la necessità di fermarsi, non verrà assegnato alcun errore.

7.5 Interferenza col cane durante il percorso

Se uno spettatore, un animale, o qualcosa nell'ambiente interferisce col cane durante il percorso in modo considerato non normale per un grande evento internazionale, e il Giudice ritiene che l'interferenza abbia avuto un effetto negativo sulla prova del cane, allora il Giudice può concedere la ripetizione della prova.

Il Giudice cercherà di fermare il conduttore subito dopo che l'interferenza sia avvenuta. Il concorrente dovrà quindi lasciare il campo, senza affrontare ulteriori ostacoli, e la ripetizione della prova avverrà entro 5 (cinque) minuti.

Tutti gli errori e le penalità della prima prova saranno conteggiati fino al momento dell'interferenza. Il conduttore dovrà tenere un reale comportamento sportivo nel ripetere il percorso (ad esempio, lavorare le zone di contatto come nella prima prova) altrimenti il Giudice potrà assegnare delle ulteriori penalità.

7.6 Discussione di un punteggio

7.6.1 COSA PUÒ ESSERE DISCUSO?

- Errori di trascrizione e altri errori di ufficio.
- Applicazione non corretta delle regole WAO che non riguardino la chiamata di un Giudice; ad esempio, se il Giudice segnala un errore per mancato contatto di una zona di salita di una passerella (che non è contemplata nelle regole del WAO) quella segnalazione può essere discussa.

Le chiamate sulle zone di contatto non possono essere contestate.

I rifiuti non possono essere contestati.

7.6.2 QUANDO SI PUO' DISCUTERE UN PUNTEGGIO?

I risultati delle ultime 5 (cinque) prove saranno mostrati su un monitor o su un foglio all'uscita del campo. Queste informazioni devono essere controllate dal Team Manager e dal concorrente entro 5 (cinque) minuti dalla conclusione della prova. Ogni errore deve essere immediatamente portato all'attenzione degli aiutanti WAO che controllano l'area risultati in campo o al Responsabile di Campo. Gli aiutanti controlleranno il punteggio e correggeranno gli errori d'ufficio. Se il problema con il punteggio riguarda una applicazione non corretta delle regole del WAO, allora l'aiutante comunicherà al responsabile del campo di fermare il campo il più presto possibile in modo da discutere il problema col Giudice. La decisione del Giudice è definitiva.

Quando il foglio dei risultati è stato rimosso dal monitor o dall'area di pubblicazione, non potrà più essere discusso per nessun motivo.²⁵⁰

I risultati verranno verificati e stampati al termine della prova e pubblicati online e in bacheca, con

copiedisponibili al tavolo dei manager.

I concorrenti e gli ufficiali della squadra non possono in nessun caso contestare direttamente un Giudice altrimenti saranno allontanati dall'evento.

I concorrenti e gli ufficiali di squadra che utilizzeranno i *social media* per contestare la chiamata di un Giudice o screditarlo a riguardo del risultato dell'evento, possono essere allontanati dall'evento e interdetti da eventi futuri in base alla valutazione del Comitato Organizzatore del WAO.

7.7 Collari e guinzagli

Il cane non deve portare alcun tipo di guinzaglio, collare, museruola, pettorina mentre gareggia.

Le imbottiture di protezione possono essere indossate da un cane se approvate dal veterinario dell'evento. I conduttori che gareggiano con cani che indossano protezioni lo fanno a proprio rischio.

I collari elettrici non possono essere utilizzati da nessuna parte al WAO. I collari/spray alla citronella o attrezzature simili non sono consentiti entro 50 metri dai campi di gara. I conduttori che trasgrediranno a questa regola verranno invitati a lasciare l'evento.

8. SPECIFICHE TECNICHE DELLE ATTREZZATURE

I seguenti ostacoli sono approvati dal WAO. Una tolleranza di 1,5cm è concessa ad eccezione dei supporti delle stecche e delle distanze dei paletti dello slalom. I fornitori delle attrezzature dell'evento devono essere approvati dal Comitato WAO e saranno comunicati prima dell'evento.

8.1 Salti

Larghezza dei montanti: 40 cm minimo.

Lunghezza delle stecche: 120 cm minimo, 150 cm massimo.

Lunghezza delle tavole: 120 cm minimo, 150 cm massimo.

Spessore delle stecche: 40 mm minimo, 51 mm massimo.

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

Le altezze disponibili devono essere: 200 mm, 250 mm, 300 mm, 400 mm, 500 mm, 600 mm. La stecca o tavola posta più in alto deve essere facilmente spostabile dal cane.

8.2 Muro

Il muro deve avere degli elementi mobili nella parte più alta.

La larghezza dell'area centrale di salto è di 122 cm, esclusi i montanti.

Profondità 28 cm alla base e 13,5 cm nel punto più alto.

Altezza dei montanti 122 cm, larghezza 30 cm.

Tegole mobili non più di 17 cm in larghezza.

Le altezze disponibili devono essere: 250 mm, 300 mm, 400 mm, 500 mm, 600 mm.

8.3 Salti doppi o "larghi"

Un salto doppio è realizzato con stecche ad altezze ascendenti.

Le altezze disponibili devono essere: 200 mm, 250 mm, 300 mm, 400 mm, 500 mm, 600 mm.

La stecca più in alto sarà posta alla stessa altezza degli altri salti previsti per quella classe di altezza. La stecca più in basso deve essere posizionata come da misurazione indicata nella tabella allegata.

Profondità: vedere la tabella riepilogativa. La profondità viene misurata dalla parte frontale della prima stecca alla parte posteriore della seconda stecca.

8.4 Gomma

La gomma consiste di un cerchio montato in una cornice rigida. L'altezza del cerchio deve essere modificabile.

Il cerchio della gomma deve essere di materiale uniforme e costruito con un materiale che assorba l'impatto. Il cerchio dovrebbe poter oscillare come le porte di un saloon, in modo tale che non cada a terra alcun pezzo.

Entrambi i lati devono avere la possibilità di oscillare per almeno 100 gradi dalla posizione di chiusura del cerchio. Il cerchio non deve tornare automaticamente in posizione iniziale, ma dovrà essere rimesso a posto manualmente. Le due metà dovrebbero essere tenute in posizione nella parte superiore e inferiore del cerchio utilizzando dei magneti con una forza di trazione di 5 kg.

Diametro dell'apertura del cerchio: 52 cm minimo.

La cornice non deve essere più alta della parte superiore del cerchio quando il cerchio è posto alla massima altezza.

Il cerchio deve essere saldamente accoppiato alla cornice (cioè, non sospeso a catene o altri meccanismi) e assicurato in maniera tale che il cane non possa colpire l'ostacolo da qualunque direzione provenga.

Le altezze disponibili, misurate in linea retta dal suolo al centro del cerchio, devono essere: 400 mm, 450 mm, 550 mm, 650 mm e 750 mm. Se la gomma non può essere abbassata all'altezza corretta per la categoria 250 la stessa verrà impostata all'altezza di salto di 300 mm.

8.5 Salto in lungo

Il salto in lungo è composto da due a cinque tavole:

Classe 250: 2 tavole

Classe 300: 2 tavole

Classe 400: 3 tavole

Classe 500: 4 tavole

Classe 600: 5 tavole

Larghezza delle tavole: 120 cm minimo.

Altezza della prima tavola: 13 cm.

Altezza della seconda tavola: 18 cm.

Altezza della terza tavola: 23 cm.

Altezza della quarta tavola: 30,5 cm.

Altezza della quinta tavola: 38 cm.

Massima profondità del salto: vedere la tabella riepilogativa.

Altezza dei paletti di delimitazione: 120 cm minimo.

I paletti di segnalazione devono essere posizionati ai quattro angoli e non devono essere attaccati a nessuna parte dell'ostacolo.

8.6 Tubo rigido

Diametro: 60 cm minimo.

Lunghezza: da 3m a 6 m.

Distanza tra i cavi strutturali di supporto: da 101 mm a 200 mm con una media di 175 mm. Il materiale deve essere PVC da almeno 620 grammi/m².

Nota: i tubi da 3 a 4 metri di lunghezza possono essere utilizzati solo in configurazione rettilinea, senza curve.

8.7 Slalom

Il numero dei paletti deve essere 6 o 12. I paletti devono essere di costruzione rigida.

Altezza dei paletti: da 85 cm a 100 cm.

Diametro dei paletti: da 3 cm a 4 cm.

Distanza fra i paletti: 60 cm.

Altezza massima della base: 1 cm.

8.8 Palizzata

La palizzata è composta di due rampe, incernierate al vertice.

Lunghezza delle rampe: 275 cm.

Larghezza delle rampe: 91,5 cm.

Altezza al vertice: 170 cm.

Gli ultimi 105 cm in basso di ogni rampa sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso dal resto.

Ogni rampa deve avere una superficie anti-scivolo e delle bacchette anti-scivolo a intervalli regolari di circa 25 cm, ma non entro i 10cm dall'inizio della zona di contatto.

Altezza delle bacchette: 0,5cm-1,0 cm.

Profondità delle bacchette: 2,0cm-3,5 cm.

8.9 Bascula

La bascula consiste di una tavola fermamente montata su un perno centrale.

Lunghezza della tavola: 365 cm minimo, 371 cm massimo.

Larghezza della tavola: 30 cm.

Altezza del centro della tavola: 61 cm misurata dal suolo alla parte superiore della tavola.

Altezza della fine della tavola: 118-121cm misurata dal suolo alla parte superiore della tavola.

Gli ultimi 91,5 cm di ciascun lato della tavola sono le zone di contatto e devono essere di colore diverso dal resto.

La tavola deve avere una superficie anti-scivolo, senza bacchette anti-scivolo.

La bascula deve ribaltarsi in 2-3 secondi quando un peso di un chilogrammo (1 kg) viene posto al centro della zona di contatto di discesa.

8.10 Passerella

La passerella consiste di una tavola centrale con due rampe saldamente fissate da ciascun lato.

Lunghezza delle tavole: 365 cm minimo, 371 cm massimo.

Larghezza delle tavole: 30 cm.

Altezza della tavola centrale: 120 cm misurata dal suolo alla parte superiore della tavola.

Gli ultimi 91,5 cm della parte bassa di ogni rampa sono le zone di contatto e devono essere di un colore diverso dal resto.

Ogni tavola deve avere una superficie anti-scivolo; le due rampe devono avere anche delle bacchette anti-scivolo a intervalli di circa 28 cm, ma non entro i 15 cm dall'inizio della zona di contatto.

Altezza delle bacchette: 0,6 cm-1,0 cm.

Profondità delle bacchette: 2,0 cm-3,5 cm.

9. SISTEMI ELETTRONICI DI CRONOMETRAGGIO

Un cronometrista sarà incaricato di controllare e resettare il sistema elettronico di cronometraggio sotto la direzione del Giudice.

Il tempo verrà misurato in millesimi di secondo.

I sensori saranno posizionati per formare una linea di partenza e di arrivo o immediatamente prima del primo ostacolo e immediatamente dopo l'ultimo ostacolo. Il posizionamento dei sensori non deve essere di ostacolo alla prestazione del cane o del conduttore.

La lunghezza del percorso viene misurata dalla linea di partenza a quella di arrivo, così come individuate dai

sensori.

- Se il cane supera il piano del primo ostacolo nel processo di rifiutarlo, quindi non facendo scattare i sensori del cronometraggio elettronico, **una ripresa video verrà utilizzata per stabilire il tempo esatto della prova**. In aggiunta, per una prova di Jumping, Agility o Speedstakes al cane verranno assegnati 5 punti di penalità per il rifiuto più 5 secondi di penalità di tempo. Per il Gamblers e lo Snooker, 5 punti saranno tolti dal punteggio ottenuto.
- Se il cane passa sotto la stecca dell'ultimo salto, verrà assegnato un rifiuto. Se nel far questo fa scattare i sensori, **una ripresa video verrà utilizzata per stabilire il tempo esatto della prova**.
- Se un cane affronta l'ultimo salto fuori dalla sequenza corretta, verrà assegnato un percorso errato. Se nel fare questo il cane fa scattare i sensori, il cronometrista farà ripartire il cronometro cosicché continui a far scorrere il tempo. Il tempo non sarà fermato fin quando il cane non abbia affrontato il salto finale nella giusta sequenza e sia passato di nuovo fra i sensori. Se il cronometraggio elettronico non riparte, verrà utilizzato quello manuale per decretare il tempo ufficiale.
- Se il cane supera o rifiuta l'ultimo salto, verrà assegnato un rifiuto. Il cronometro continuerà a correre fin quando il cane non completerà l'ultimo salto e passerà fra i sensori. Se il cane abbandona il campo senza completare l'ultimo salto di un percorso Jumping, Agility o Speedstakes, sarà eliminato.
- Se il cane affronta l'ultimo salto passando sopra o sotto i sensori senza farli scattare, allora **una ripresa video verrà utilizzata per stabilire il tempo esatto della prova**.
- Se un conduttore fa scattare i sensori di arrivo al posto del cane in un percorso di Jumping, Agility, o Speedstakes, verrà eliminato. Nel Gamblers e nello Snooker, verranno azzerati i punti. Se il conduttore fa scattare i sensori di partenza, il tempo inizierà a scorrere e non sarà fatto ripartire.

9.1 Considerazioni sul disegno dei percorsi

- Solo i salti singoli possono essere usati come ostacoli di partenza e di arrivo.

10. GUIDA AI RIFIUTI

L'avvicinamento è definito come "il cane si muove attivamente direttamente verso l'ostacolo".

Eseguire in modo improprio un ostacolo, come descritto negli "Standard di prestazione degli ostacoli"

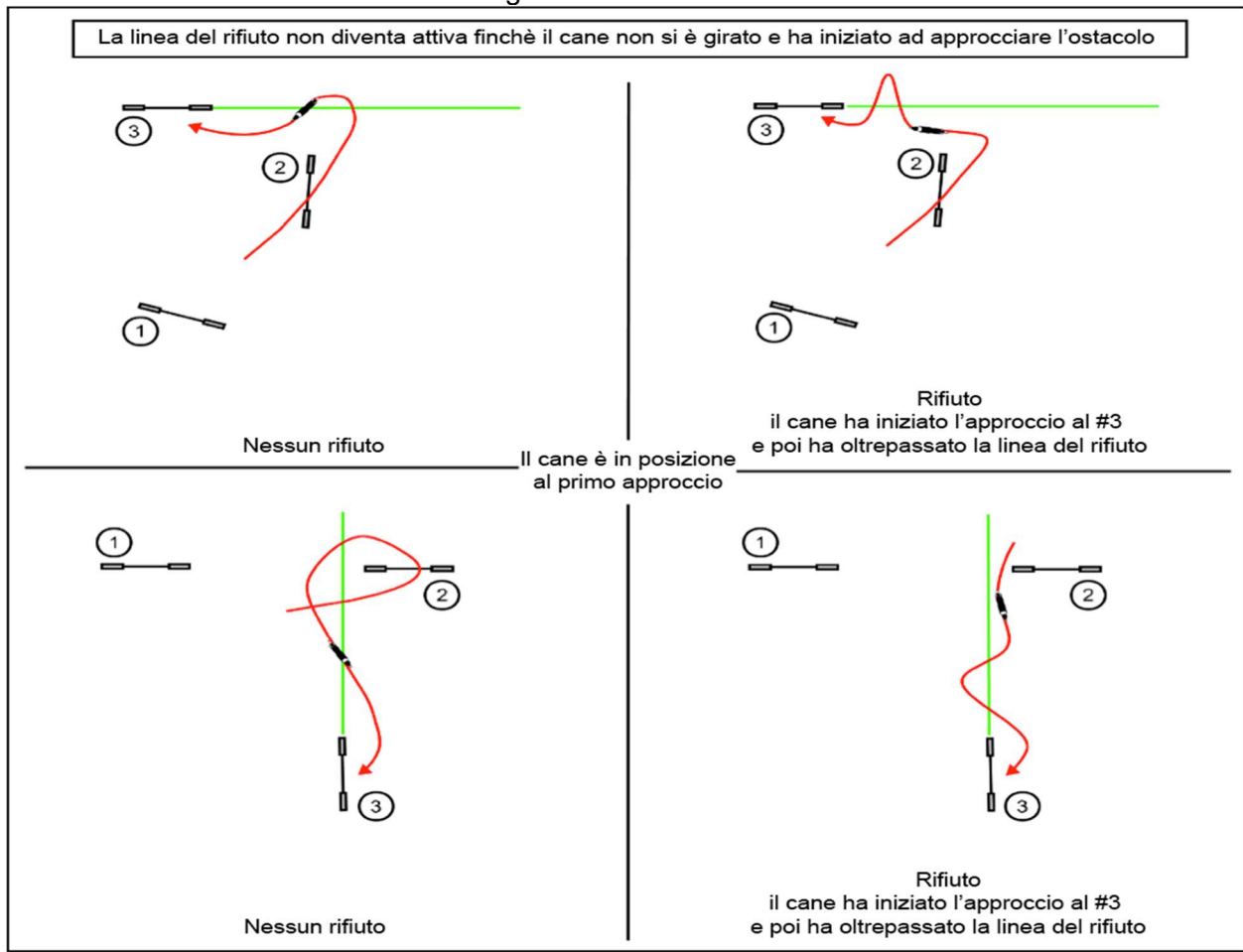
Un cane è soggetto a un rifiuto relativo agli standard di prestazione all'ostacolo una volta che è completamente sopra o dentro un ostacolo con tutti e quattro i piedi, o tutti e quattro i piedi hanno lasciato il terreno, per un ostacolo che salta. Un cane che entra nel tunnel, calpesta un contatto o entra nei pali dell'intreccio e poi si ferma con meno di quattro zampe sopra o dentro l'ostacolo, è soggetto a una chiamata di rifiuto come descritto nei punti seguenti.

Una volta in contatto con tutti e quattro i piedi, il cane può fermarsi o camminare all'indietro (a condizione che non giri di 180 gradi) senza penalità purché esca correttamente dall'ostacolo. Se, tuttavia, il cane scende dall'ostacolo prima del punto di rifiuto definito, gli verrà assegnato un errore di rifiuto e sarà poi soggetto ad ulteriori rifiuti al riavvicinamento all'ostacolo. Se il cane gira di 180 gradi o più prima del punto di rifiuto definito, si incorrerà in un rifiuto. Girarsi di 180 gradi o più una volta che il cane ha superato il punto di rifiuto definito, comporterà l'eliminazione per aver portato l'attrezzatura nella direzione sbagliata. Se un cane entra nel contatto in alto rivolto nella direzione sbagliata, questo verrà considerato un rifiuto, non un'eliminazione.

Una volta entrato nel tunnel con tutti e quattro i piedi, il cane può fermarsi o invertire la direzione senza penalità purché esca correttamente dall'ostacolo. Se, tuttavia, il cane esce dal tunnel in retromarcia (esce dall'estremità d'ingresso del tunnel e un piede tocca il suolo), gli verrà assegnato un errore di rifiuto e sarà quindi soggetto ad ulteriori rifiuti al riavvicinamento all'ostacolo.

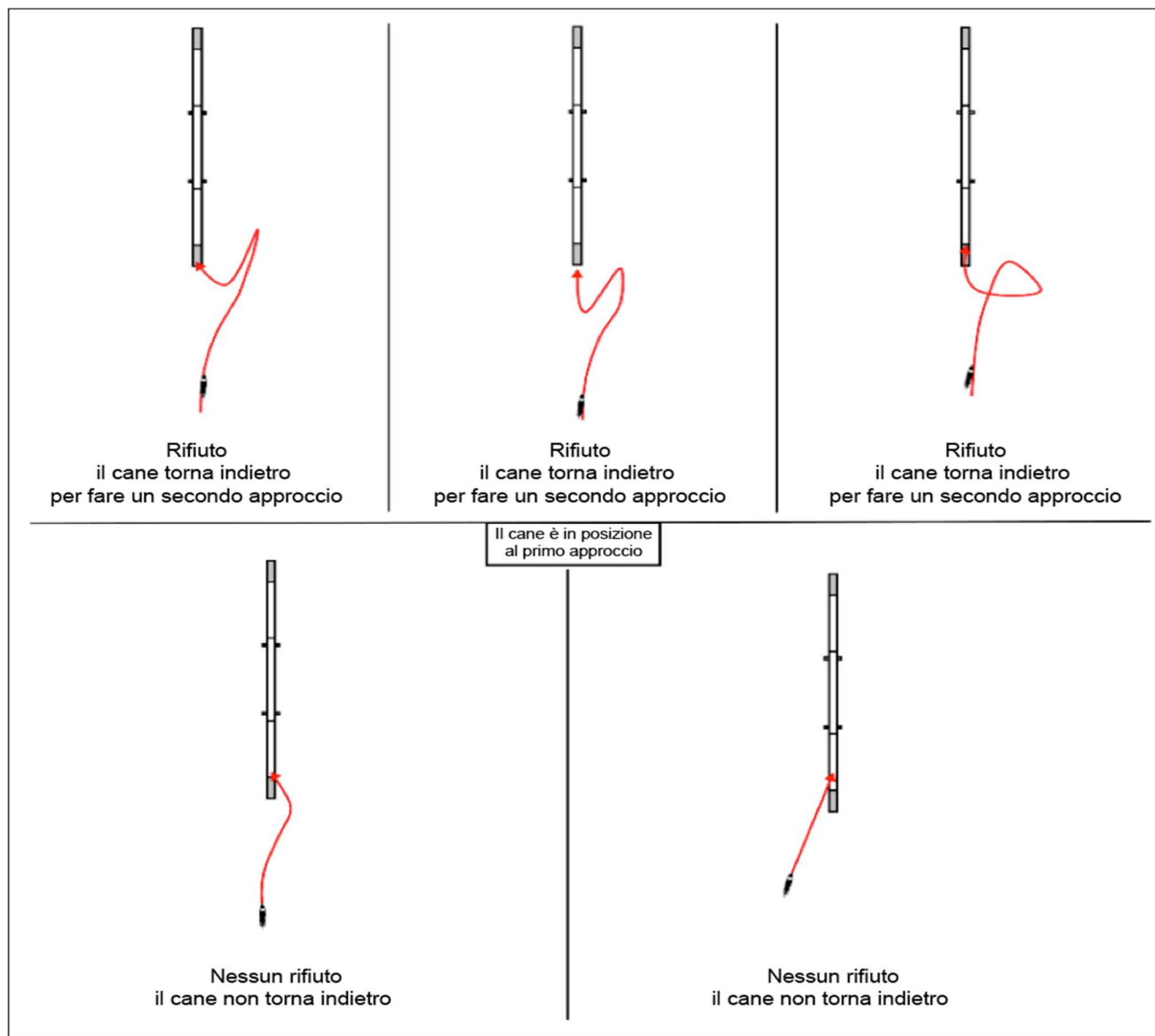
Correre oltre l'ostacolo da eseguire

La linea di rifiuto è definita come il piano frontale di un ostacolo, salvo il caso di contatti e intrecci descritti di seguito. La linea di rifiuto diventa attiva solo quando il giudice ritiene che il cane abbia iniziato ad avvicinarsi all'ostacolo. Un rifiuto non può essere chiamato finché il cane non si trova dal lato di stacco di un salto o dal lato di ingresso di un tunnel e durante l'avvicinamento.



Linee di rifiuto per le zone di contatto

Riguardo le zone di contatto, un rifiuto per aver oltrepassato l'ostacolo è definito quando il cane deve tornare indietro e tentare un secondo approccio



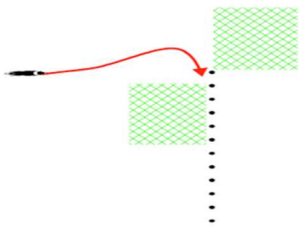
Quando il cane si avvicina all'ostacolo, deve lasciare il terreno per risalire l'ostacolo prima della linea superiore del contatto in alto, altrimenti incorrerà in un rifiuto.

Linea di rifiuto per lo slalom con entrate poco profonde

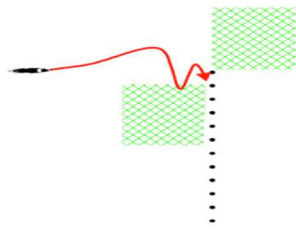
Il piano di rifiuto dello slalom varia in base a quale lato il cane sta approcciando: "interno" o "esterno".

Il cane deve entrare non oltre il 2°paletto. Un rifiuto per superamento (dell'ostacolo ndr) è attribuito se il cane deve tornare indietro e approcciare una seconda volta.

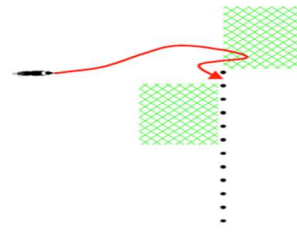
Linea del rifiuto entrata "interna" (evidenziata in verde)



Nessun rifiuto

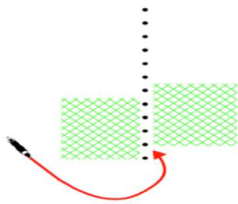


Rifiuto

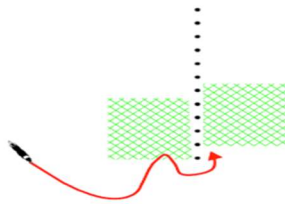


Rifiuto

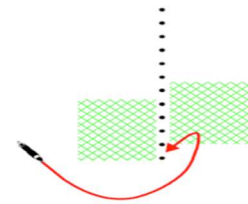
Linea del rifiuto entrata "esterna" (evidenziata in verde)



Nessun rifiuto



Rifiuto



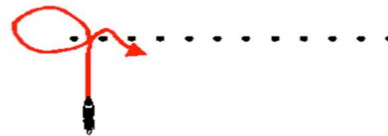
Rifiuto



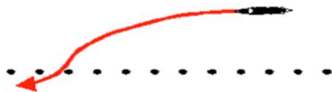
Nessuna penalità, il cane sta solo sprecando tempo



Penalità Standard di 5 punti
poiché il cane è entrato correttamente
ma ha girato nella direzione sbagliata
invece di proseguire in avanti verso i paletti
(il cane dovrebbe continuare lo slalom)



Penalità Standard di 5 punti
poiché il cane è entrato correttamente
ma ha girato nella direzione sbagliata
invece di proseguire in avanti verso i paletti
(il cane dovrebbe continuare lo slalom)



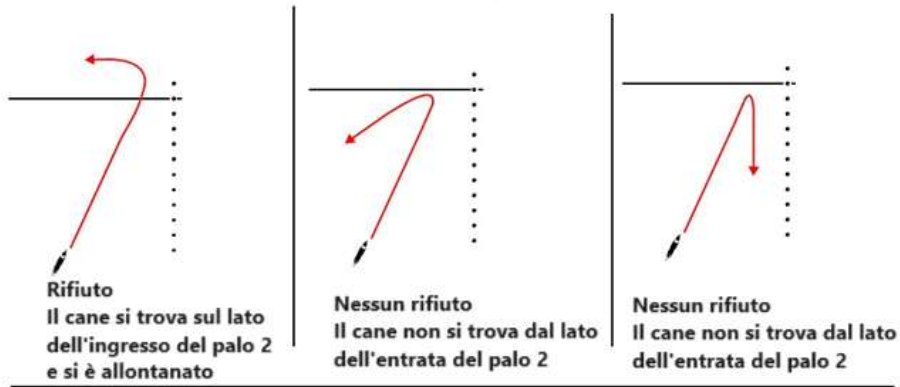
Entrata non corretta = Rifiuto



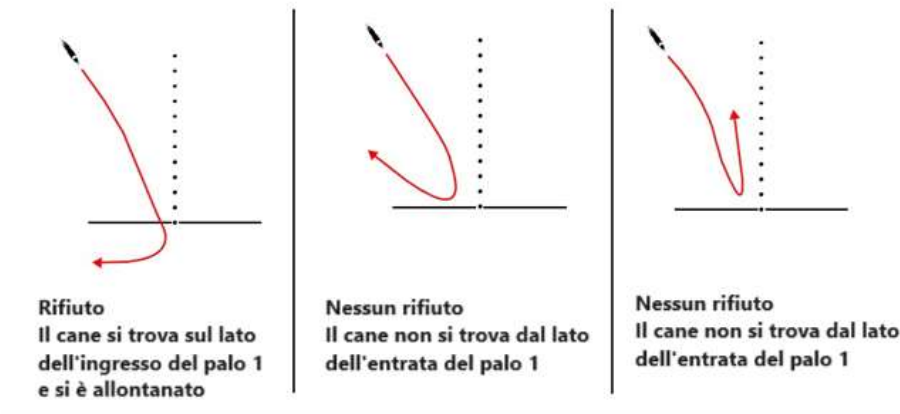
Entrata non corretta = Rifiuto

Linea di rifiuto per lo slalom con entrate estreme

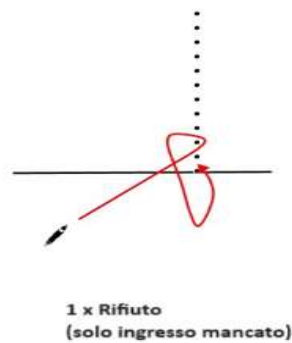
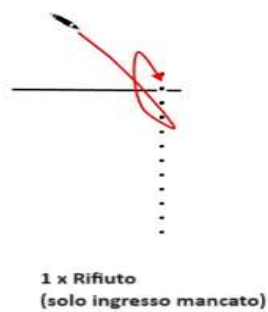
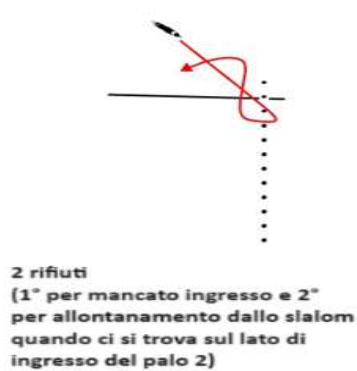
Estremi Rifiuti d'ingresso laterali



Rifiuti d'ingresso in fuorigioco estremo

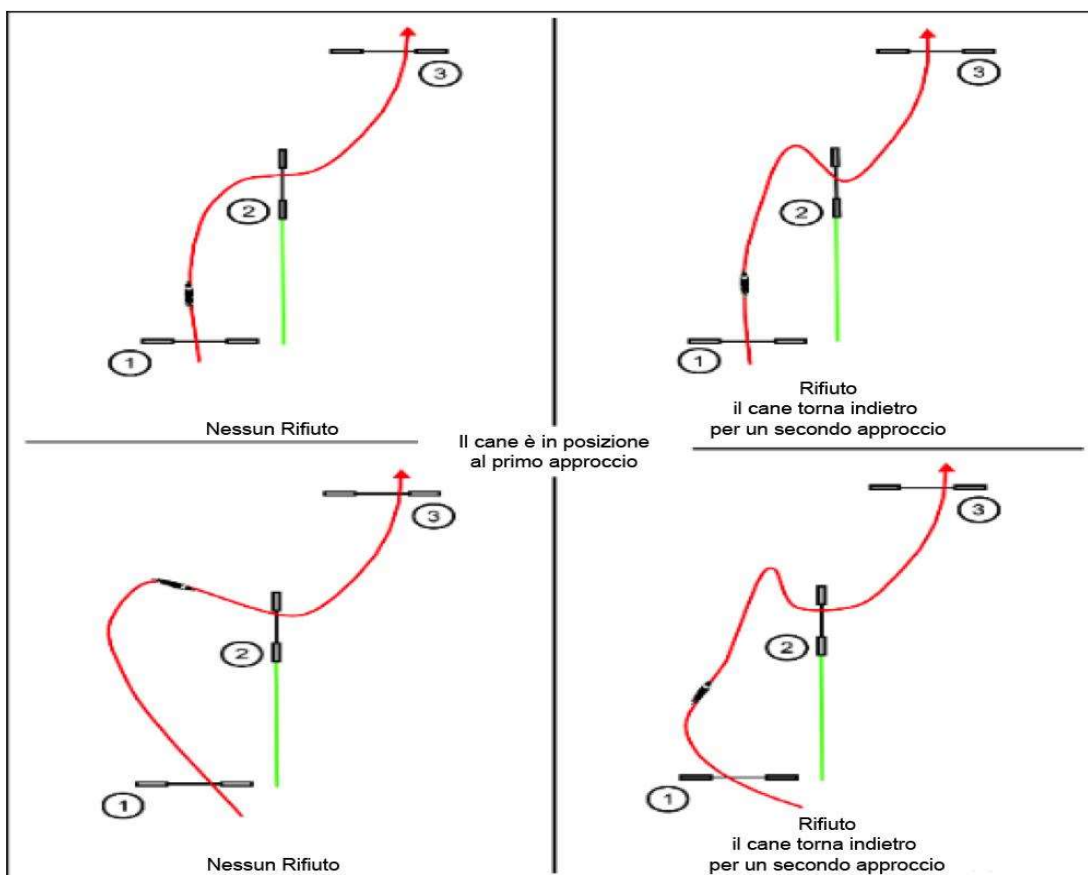
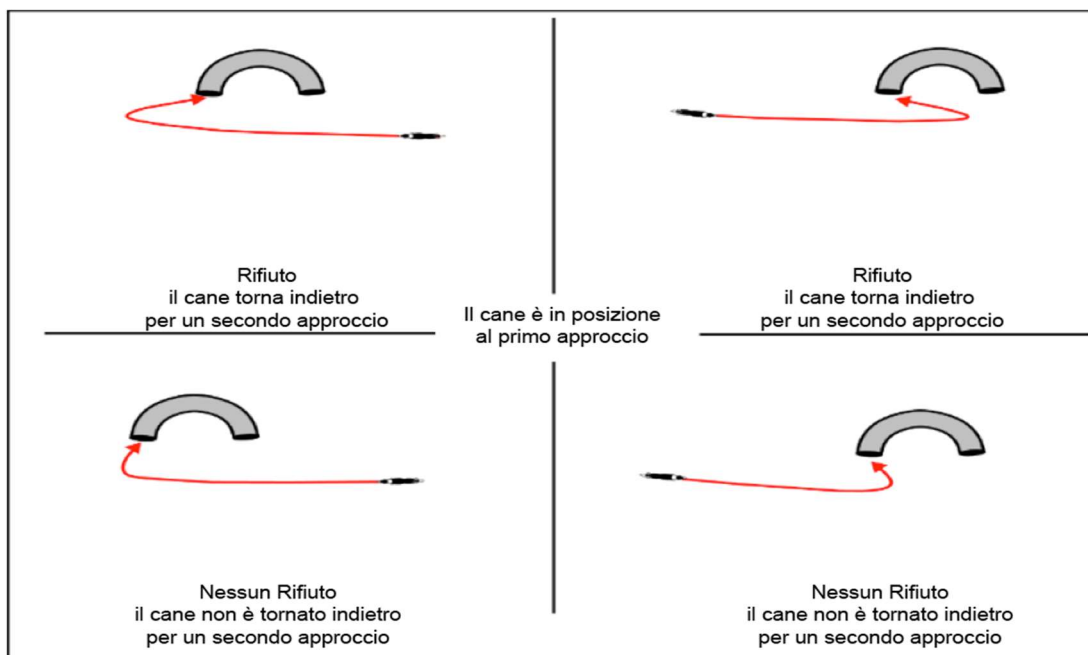


Scenari del 2° approccio



Correre (superare ndr) verso uno ostacolo senza attraversare il piano frontale

Il cane incorre in un rifiuto quando, avvicinando un ostacolo un certo angolo, come un salto piatto, deve tornare indietro e tentare un secondo approccio.

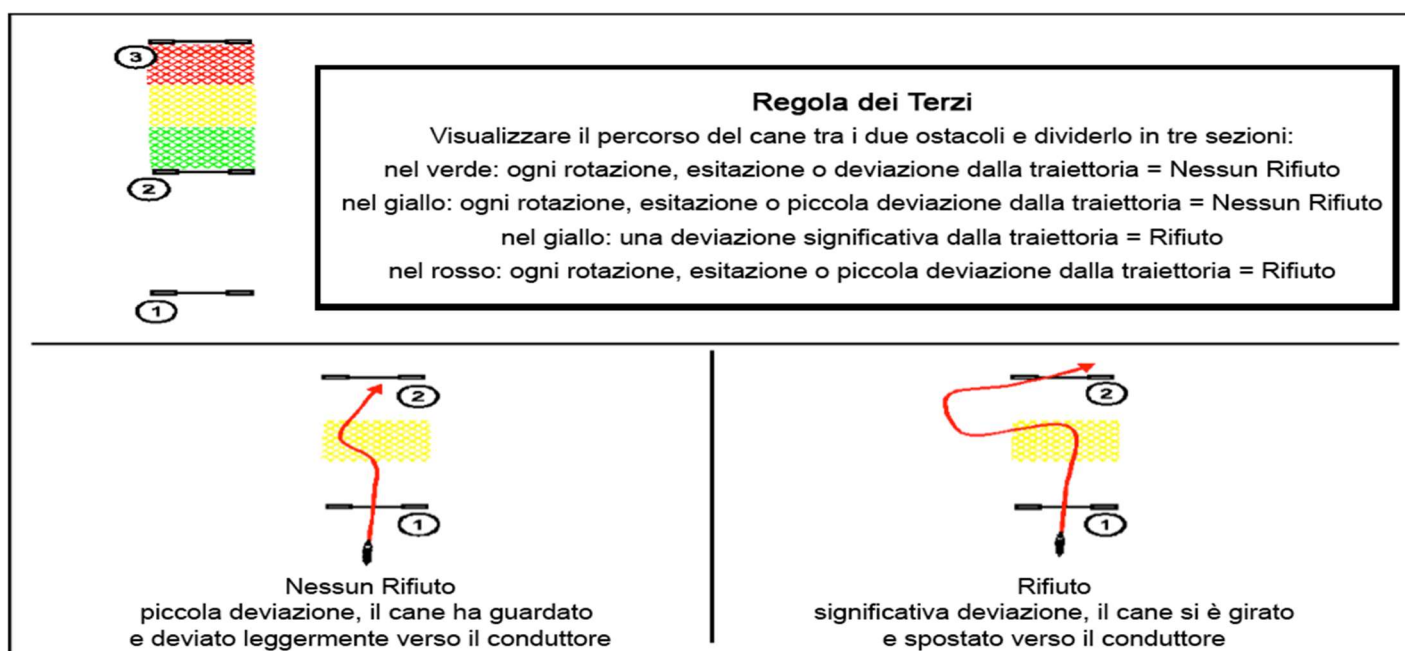


Regola dei terzi

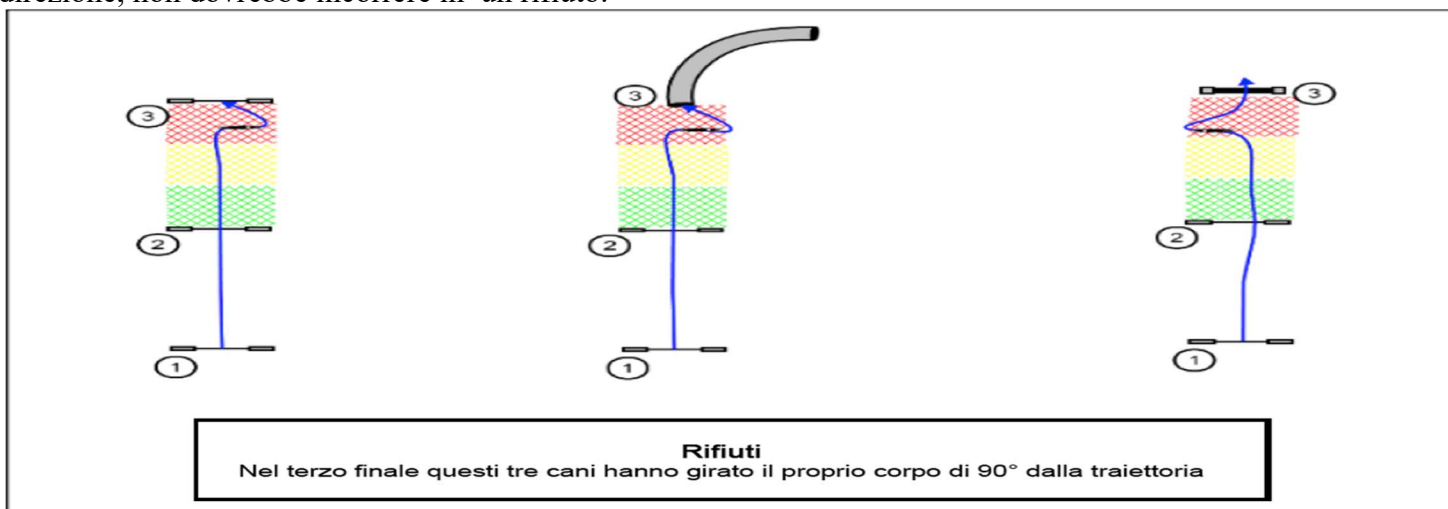
Per aiutare i Giudici a determinare quando una rotazione, un'esitazione, o una deviazione dalla traiettoria debbano essere considerate un rifiuto, utilizziamo la regola dei terzi.

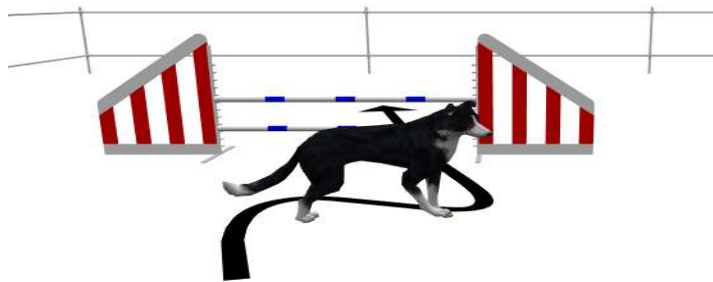
Immaginiamo il percorso del cane tra due ostacoli e dividiamolo in 3 (tre) settori:

- Nel primo-terzo il cane sta atterrando o uscendo dall'ostacolo precedente e si sta orientando verso il successivo. Non si può assegnare un rifiuto in questo settore.
- Nel secondo-terzo, al centro fra due ostacoli, solo una deviazione significativa dalla traiettoria del cane verso l'ostacolo successivo può essere considerata un rifiuto.
- Nel terzo-terzo, il più vicino al prossimo ostacolo e all'approccio finale, ogni rotazione, esitazione, o deviazione dalla traiettoria è un rifiuto. Una significativa esitazione è il tempo che ci mette il Giudice a dire le parole, "significativa esitazione".

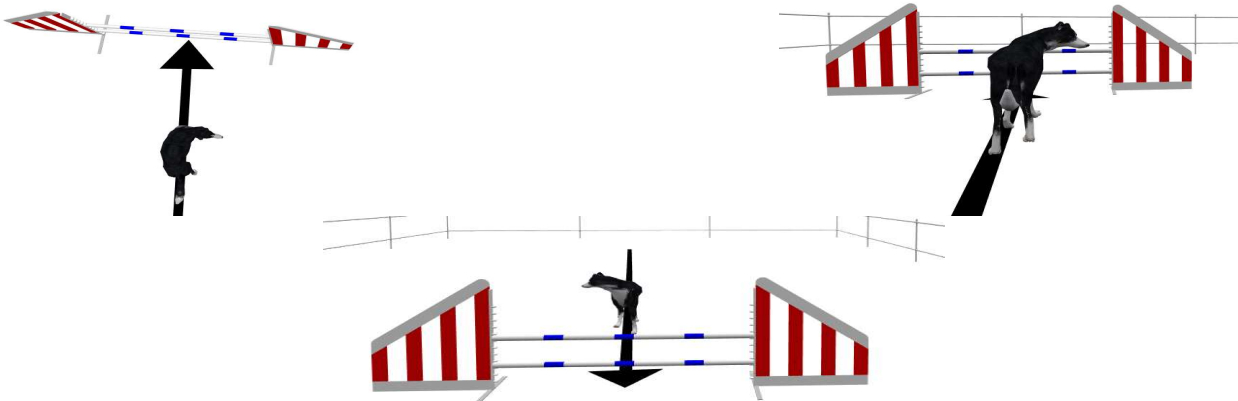


Una deviazione della linea si ha quando il cane cambia con il proprio corpo l'angolo di approccio all'ostacolo, definito dal giudice, di 90° o più; un cane che si guarda alle spalle ma continua ad andare avanti nella stessa direzione, non dovrebbe incorrere in un rifiuto.





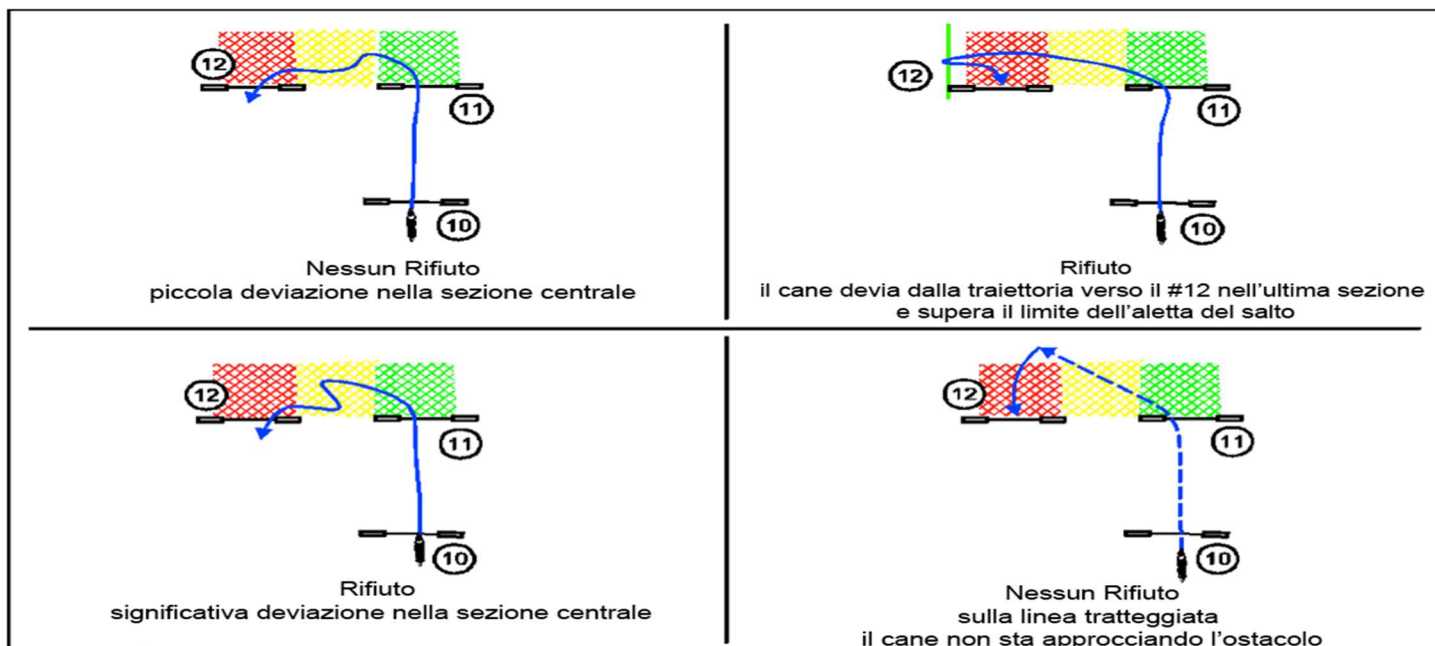
I diagrammi sopra mostrano un rifiuto dovuto a una deviazione nel 3° terzo poiché il cane ha girato il suo corpo di 90° rispetto la linea di approccio.



I tre diagrammi sopra non rappresentano un rifiuto in quanto il cane non ha girato il proprio corpo di 90° rispetto la linea di approccio, ma sta solamente guardandosi indietro

Esempi della regola dei terzi

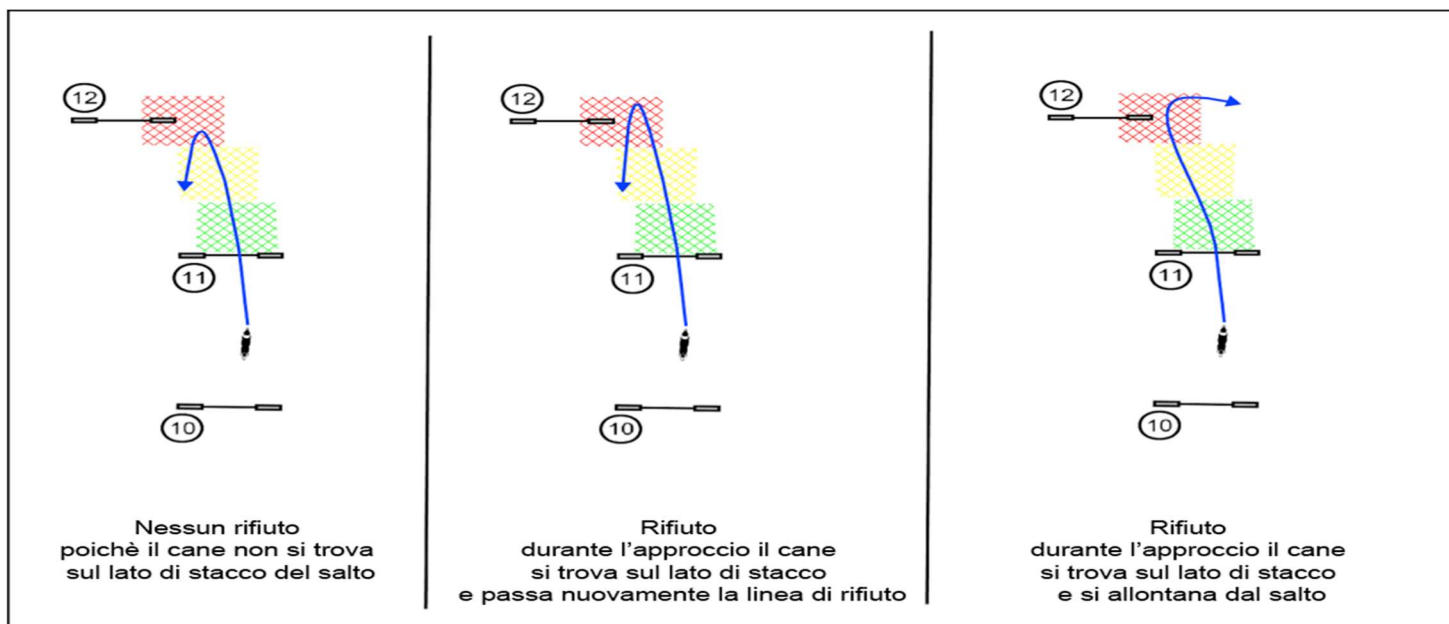
<p>Nessun Rifiuto piccola deviazione nella sezione centrale</p>	<p>Rifiuto il cane devia dalla traiettoria verso il tubo nell'ultima sezione</p>
<p>Rifiuto significativa deviazione nella sezione centrale</p>	<p>Nessun Rifiuto nella linea tratteggiata il cane non sta approcciando l'ostacolo</p>

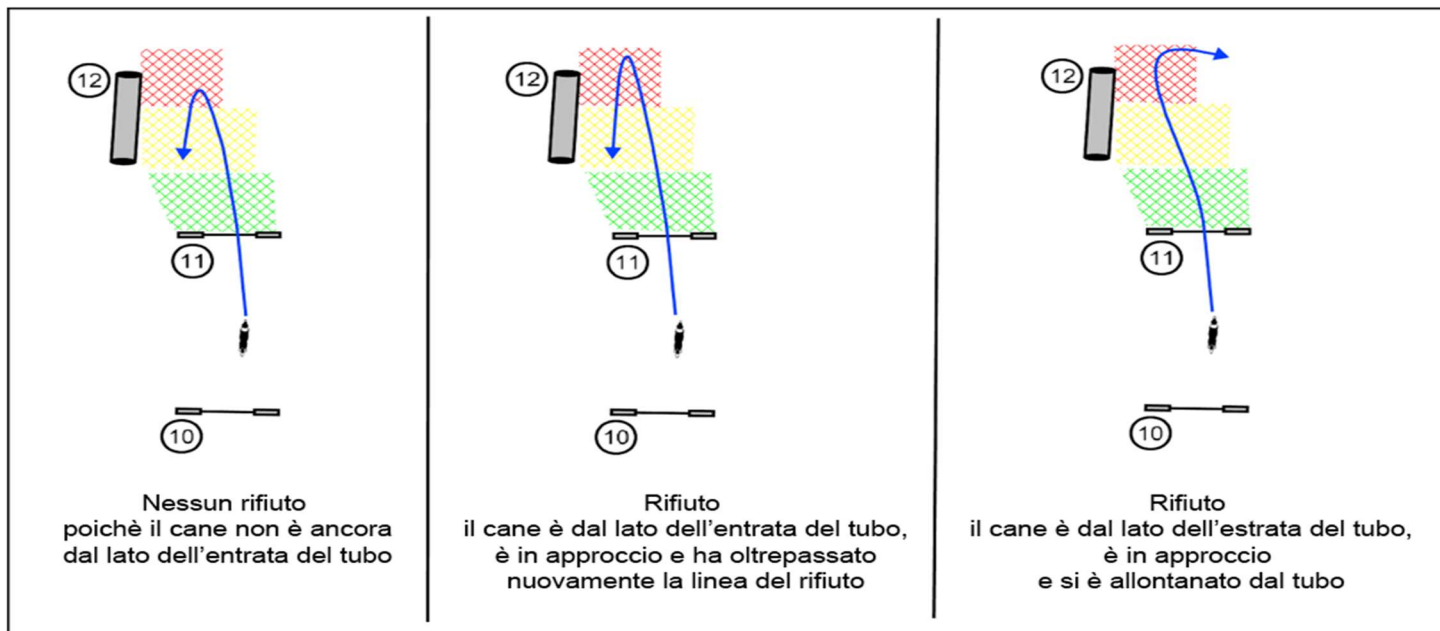


Approcci sul lato posteriore (in OUT ndt) o entrate cieche

Perché un rifiuto possa essere chiamato, il cane deve trovarsi sul lato di decollo (indicato dal giudice sugli ostacoli di salto) o sul lato di entrata di un ostacolo.

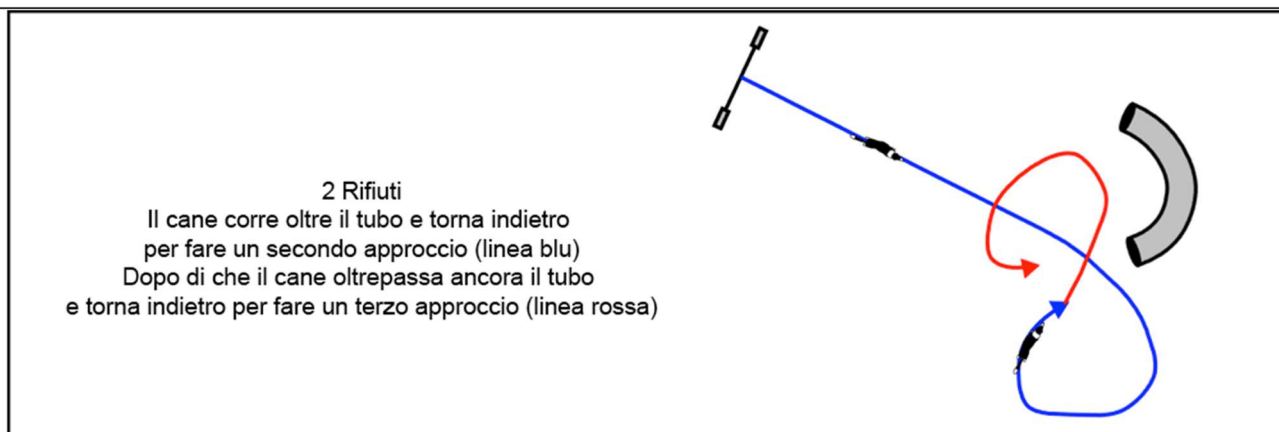
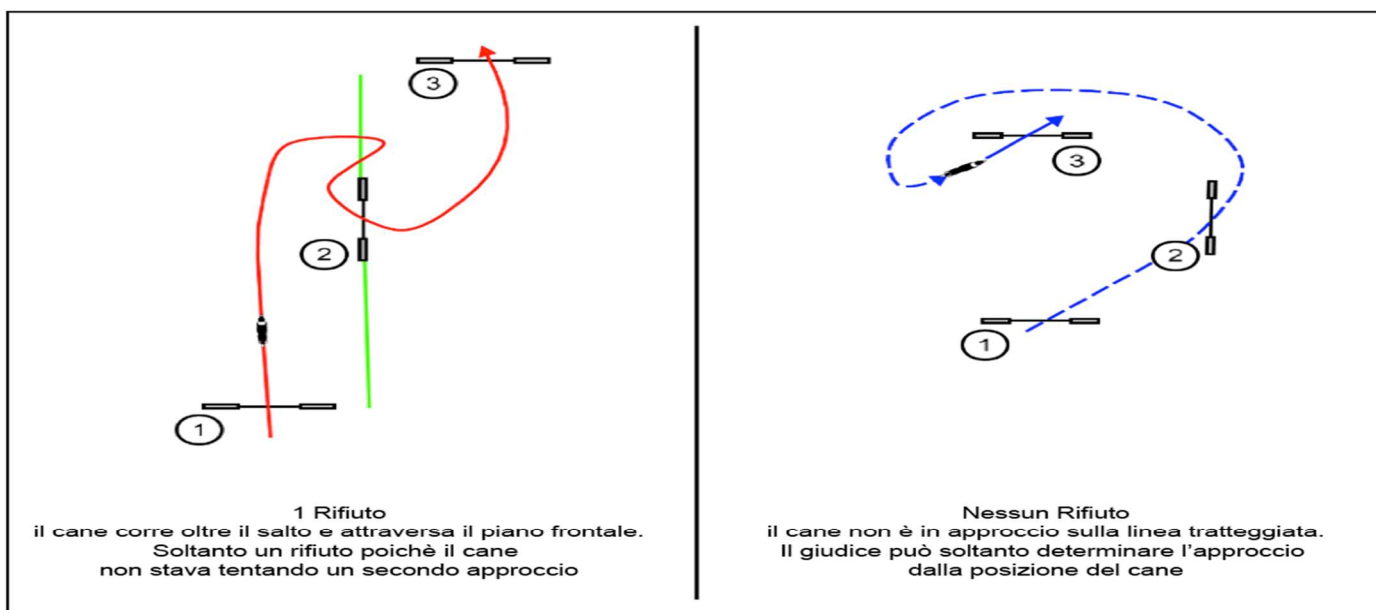
Una volta che il cane, con qualunque parte del corpo ha superato la linea dell'ostacolo e mette in atto un comportamento di rifiuto, la penalità dovrebbe essere chiamata. (Per lo slalom fare riferimento al diagramma sopra, visti i molteplici lati che possono essere considerati di entrata)

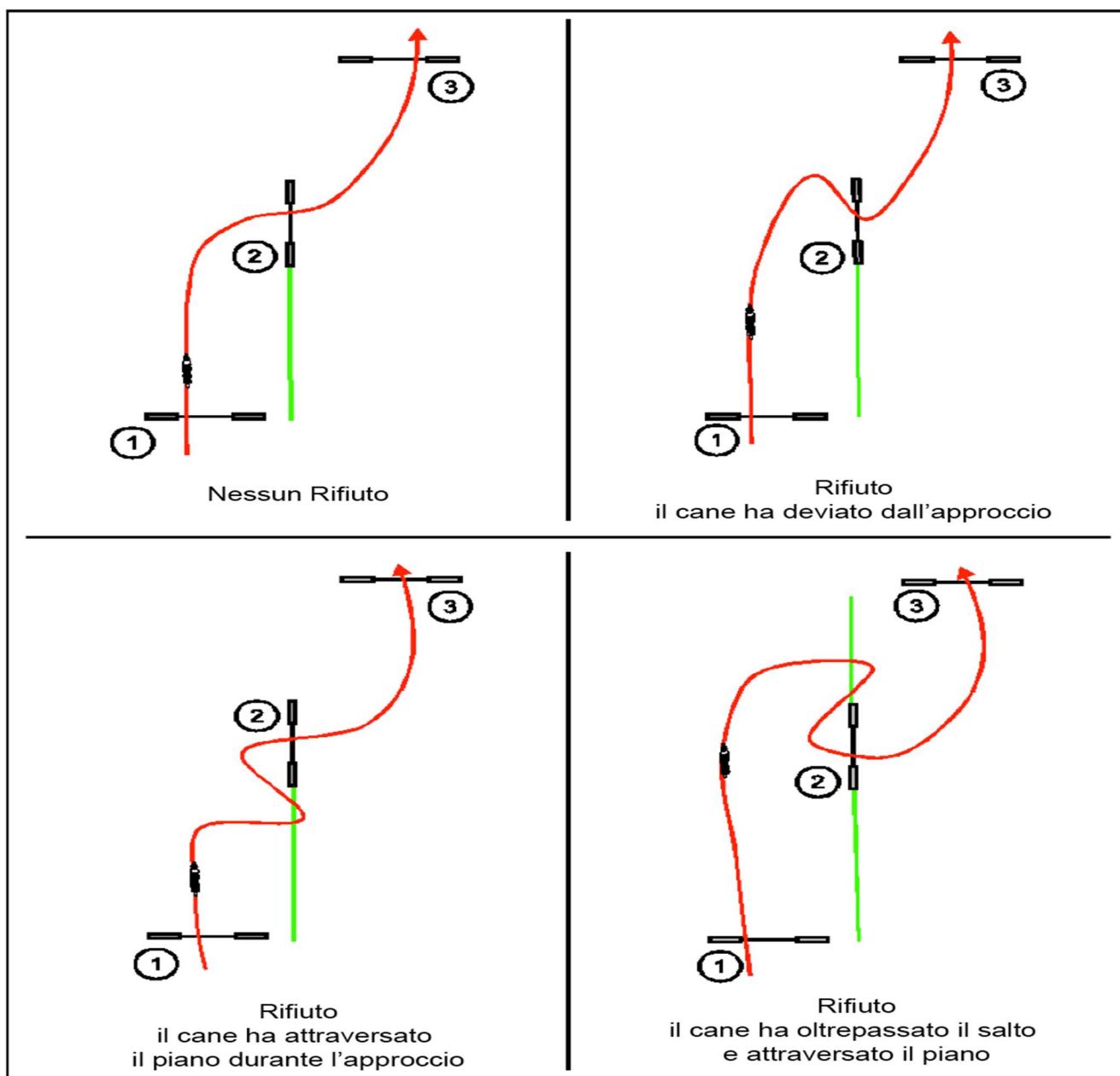
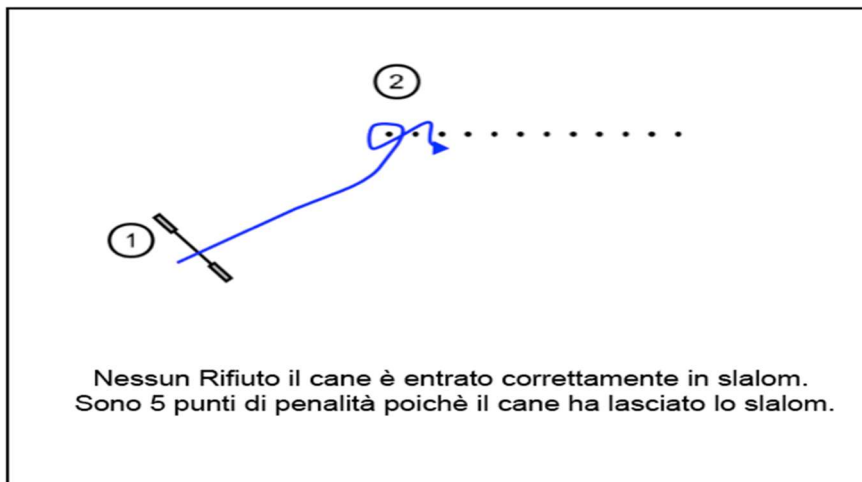


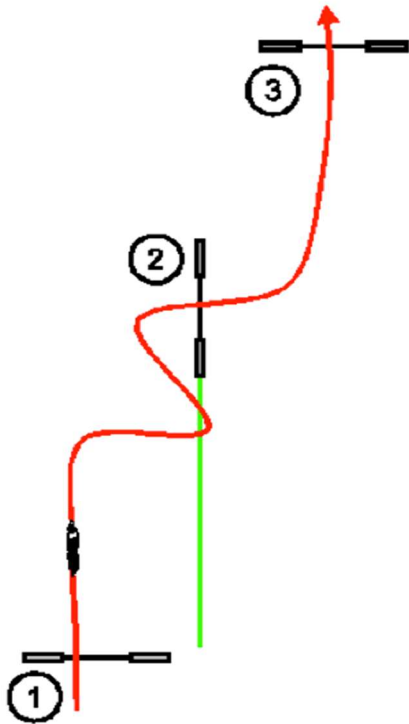


Se, in un approccio cieco, il cane entra in contatto con il lato di un tubo o con una sacca che lo tiene fermo e poi si gira o salta sopra il tubo, sarà chiamato un rifiuto

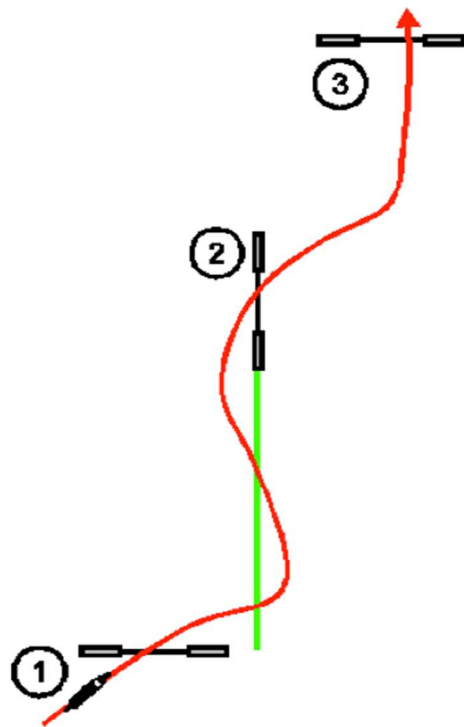
Ulteriori esempi di rifiuti e chiarimenti



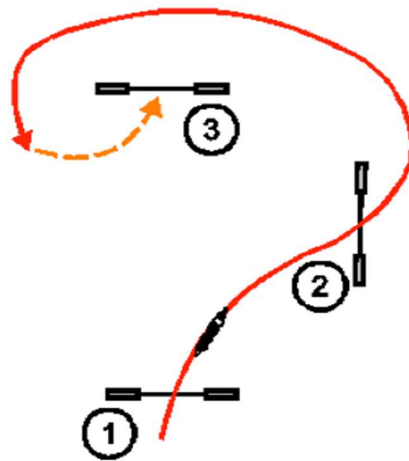




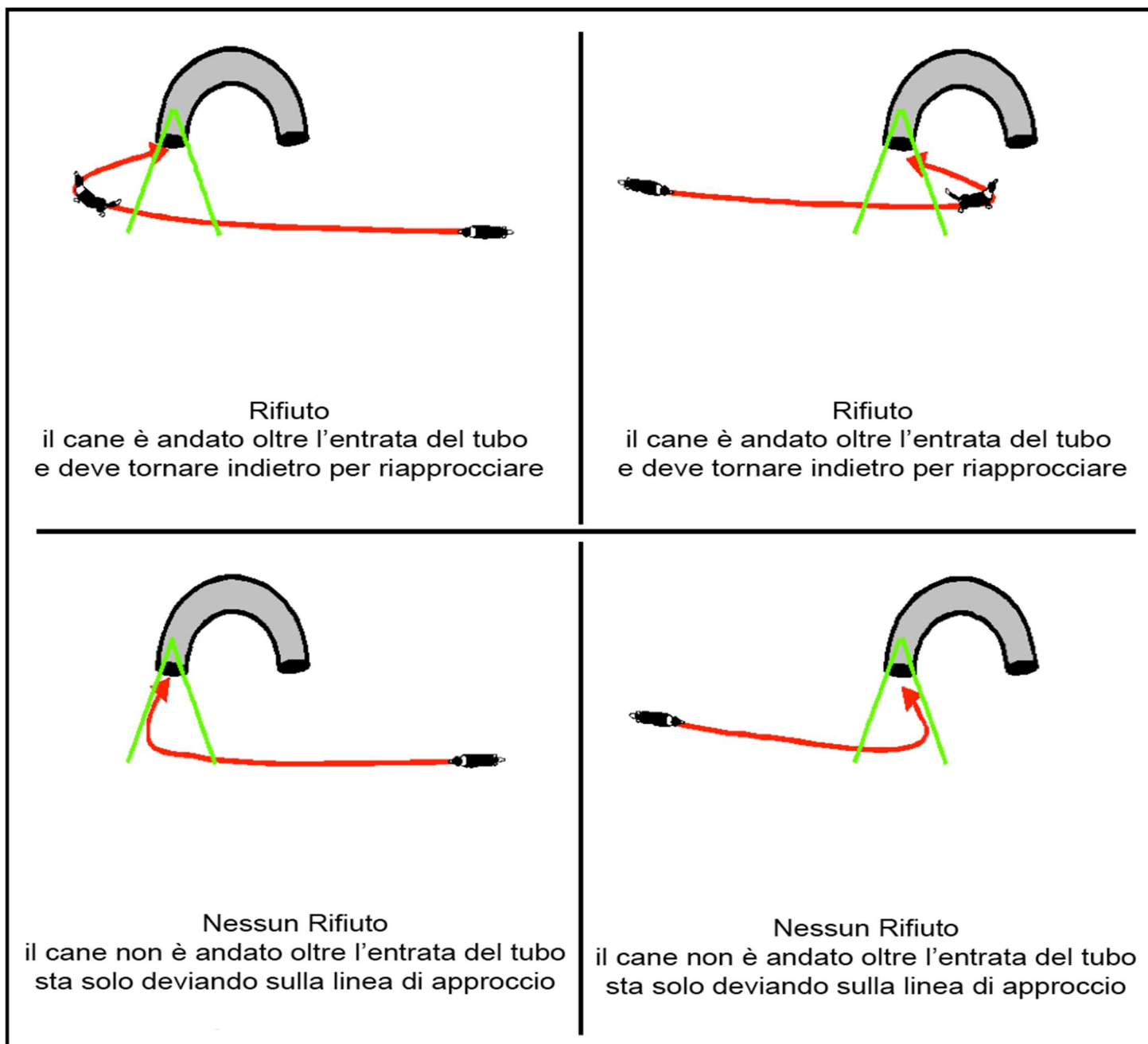
Rifiuto
il cane ha deviato
e oltrepassato il piano durante l'approccio



Nessun Rifiuto
il cane non è in approccio
quando attraversa il piano



Nessun Rifiuto
il cane non è in approccio fino la linea tratteggiata



Contatti mancati non rifiuti

- Per la passerella e la passerella: abbandonare l'ostacolo prima di iniziare la discesa dalla rampa di discesa – definito come il cane che tocca la rampa di discesa con qualsiasi parte del suo corpo – costituisce un rifiuto. Se il cane tocca la rampa di discesa e poi se ne va prima di toccare il punto di contatto, si tratta di un mancato contatto, non di un rifiuto.
- Per l'Altalena: Se il cane lascia l'ostacolo prima del punto di rotazione, si incorrerà in un rifiuto. Una volta che il cane supera il punto di perno con qualsiasi parte del suo corpo e poi se ne va prima di toccare il punto di contatto, si tratta di un mancato contatto, non di un rifiuto. Lasciare l'ostacolo in discesa con tutte e quattro le zampe prima che la tavola abbia raggiunto il suolo, costituisce una volata. Se si ritiene che il cane lasci l'asse prima che raggiunga il suolo e manchi il contatto, ciò costituirà solo un errore. Tubo sotto zona di contatto

Tubo sotto la palizzata:

se c'è un tubo posizionato sotto la palizzata e il cane corre oltre la palizzata mentre sta tentando di affrontarla, e tocca il tubo con una qualunque parte del corpo o ci salta sopra mentre tenta di salire sulla palizzata, verrà assegnato solo un rifiuto.

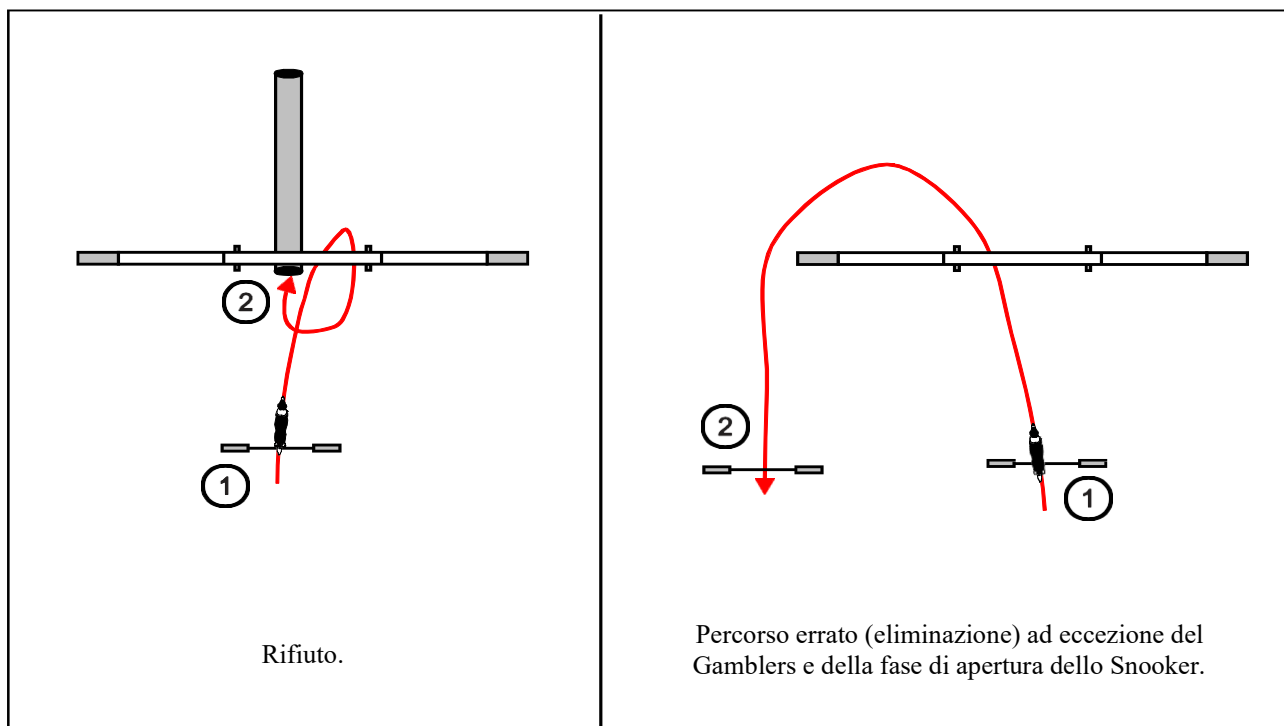
Una volta che il cane sia sulla palizzata (su una qualunque delle due rampe), se salta o cade dall'ostacolo e di conseguenza tocca o salta sopra al tubo, indipendentemente da dove il tubo sia posizionato sotto la palizzata, verrà assegnato solo l'errore relativo alla palizzata. Se il cane passa sotto la palizzata mentre sta affrontando un tubo posto sotto la palizzata, verrà assegnato un rifiuto.

Tubo sotto la passerella:

se c'è un tubo posizionato sotto la passerella e il cane corre oltre la passerella mentre sta tentando di affrontarla, e tocca il tubo con una qualunque parte del corpo o ci salta sopra mentre tenta di salire sulla passerella, verrà assegnato solo un rifiuto.

Una volta che il cane sia sulla passerella (su una qualunque delle tre tavole), se salta o cade dall'ostacolo e di conseguenza tocca o salta sopra al tubo, indipendentemente da dove il tubo sia posizionato sotto la passerella, verrà assegnato solo l'errore relativo alla passerella.

Se il cane passa sotto la passerella mentre sta affrontando un tubo posto sotto la passerella, verrà assegnato un rifiuto.



11. APPENDICE 1: ACCORDO GENERALE PER L'ISCRIZIONE AL WAO

11.1 Accettazione dell'Accordo Generale

Con la mia iscrizione, dichiaro che io e la mia Squadra abbiamo letto e compreso le Regole e il Regolamento Ufficiale del WAO (visibili e stampabili all'indirizzo <http://www.worldagilityopen.com/rules.html>), l'Accordo Generale, le disposizioni previste per l'iscrizione all'evento, e riconosco che siamo d'accordo nel rispettare tutte queste regole, regolamenti, politiche e disposizioni previste nel presente documento, incluse quelle inserite come riferimento.

Accetto e sono d'accordo nel rispettare ogni e tutte le decisioni del comitato organizzatore concernenti le questioni relative a questo evento.

11.2 Liberatoria di responsabilità

In considerazione dell'accettazione di questa iscrizione e dell'opportunità di partecipare e/o essere giudicato all'evento nelle date in cui questo modulo d'iscrizione è riferito (l'"Evento"), sono d'accordo nel tenere indenne ciascuna delle parti sotto elencate (inclusi i loro membri, ufficiali, direttori, agenti e impiegati), da qui in avanti definiti collettivamente "Organizzatori dell'Evento", da ogni rivendicazione per la perdita o il danno che possa presumibilmente essere stato causato direttamente o indirettamente a qualunque persona o cosa da mie azioni o dal cane indicato nel modulo d'iscrizione all'interno o sopra ai locali dell'evento o nel terreno o nelle vicinanze di ogni ingresso:

- Il comitato organizzatore locale dell'evento
- Il comitato organizzatore del WAO e le società affiliate
- Gli sponsor dell'evento
- I proprietari dei terreni e dei locali dove si tiene l'evento.

Sono inoltre d'accordo nel tenere indenni gli organizzatori dell'evento da ogni rivendicazione per la perdita o il danno al cane indicato nel modulo d'iscrizione all'evento a seguito di scomparsa, furto, morte o altro, qualunque ne sia la causa, inclusa la negligenza. Mi assumo ogni responsabilità e addebito per ogni rivendicazione relativa a questo "accordo generale" incluse le spese legali.

11.3 Diritti d'immagine

Con l'iscrizione della Squadra, concedo al WAO e alle società affiliate, rappresentanti, agenti, tutti i diritti e i permessi per utilizzare il nome del cane, la biografia, le immagini, le fotografie, la voce, l'esecuzione di persona o altri indizi d'identità per trasmissione radiofonica, televisiva, via cavo, trasmissione o distribuzione in qualunque formato o mezzo conosciuto ora o in futuro.

11.4 Rinuncia ai diritti di Privacy, Pubblicità e Personalità

Inoltre, sollevo il WAO e i suoi affiliati, rappresentanti, agenti da ogni rivendicazione o causa per azioni d'invasione nel diritto di privacy, pubblicità, personalità e altri diritti simili.

11.5 Invio dell'iscrizione elettronica

Con l'invio dell'iscrizione elettronica all'evento, conosco, accetto e concordo nel rispettare le disposizioni di questo Accordo Generale e di tutte le politiche, regole, regolamenti e condizioni d'iscrizione all'evento. Inoltre, se l'iscrizione è per un minorenni, rappresento e garantisco che sono il genitore o il tutore legale del concorrente/conducente iscritto all'evento e dichiaro di aver rivisto tutte le disposizioni di questo Accordo Generale, politiche, regole, regolamenti e condizioni d'iscrizione all'evento col minorenni di cui sono l'unico responsabile, riguardo alle sue azioni e conformità a tutte le regole, regolamenti, politiche e disposizioni riguardanti l'evento e mi assumo la piena responsabilità per le azioni del minorenni e del suo cane.

11.6 Rimborsi

Non ci saranno rimborsi per le iscrizioni ritirate dopo la data di chiusura delle iscrizioni, per assenza di conduttori o Squadre, per allontanamento dall'evento in seguito ad azioni disciplinari, allontanamento da una prova o qualunque altra ragione. Inoltre, non ci saranno rimborsi in caso l'evento non possa aver luogo o possa essere terminato a causa di sommosse, disordini civili, atti di terrorismo, incendi, eventi naturali imprevedibili, emergenze pubbliche, scioperi o altre cause indipendenti dal WAO.

11.7 Iscrizione alle prove

Sono a conoscenza del fatto che se non invio l'iscrizione a una prova entro il 1° maggio, l'iscrizione alla prova verrà fatta in base alle informazioni sul modulo d'iscrizione della squadra. I primi 3 (tre) cani in lista verranno iscritti al Pentathlon. I successivi 3 (tre) cani verranno iscritti al Biathlon e i successivi 3 (tre) ai Games. Una volta che tutti i cani siano stati iscritti a una prova, si ricomincerà dall'inizio della lista.

12. APPENDICE 2: TABELLE DI RIFERIMENTO RAPIDO

ALTEZZE DEI SALTI E DELLA PALIZZATA

CLASSE	ALTEZZA AL GARRESE	ALTEZZA DEL SALTO	ALTEZZA DELLA PALIZZATA	LUNGHEZZA DEL SALTO DOPPIO *	LUNGHEZZA DEL SALTO IN LUNGO	ALTEZZA DELLA GOMMA AL CENTRO
250	32 cm e sotto	25 cm	1,7m	21,5-23,5 cm	50 cm 2 elementi	40 cm
300	38 cm e sotto	30 cm	1,7m	26-28 cm	60 cm 2 elementi	45 cm
400	44 cm e sotto	40 cm	1,7m	35-37 cm	80 cm 3 elementi	55 cm
500	50 cm e sotto	50 cm	1,7m	44-46 cm	100 cm 4 elementi	65 cm
600	Oltre 50 cm	60 cm	1,7m	53-55 cm	120 cm 5 elementi	75 cm

SALTI DOPPI (O LARGHI)

CLASSE	ALTEZZA STECCA ANTERIORE	ALTEZZA STECCA POSTERIORE	LUNGHEZZA Misurata dalla parte anteriore della stecca anteriore alla parte posteriore della stecca posteriore
250	20 cm	25 cm	21,5-23,5 cm
300	20 cm	30 cm	26-28 cm
400	30 cm	40 cm	35-37 cm
500	40 cm	50 cm	44-46 cm
600	50 cm	60 cm	53-55 cm

ALTEZZA DELLA TAVOLA CENTRALE DELLA PASSERELLA: 120 cm misurati da terra alla parte superiore.

ALTEZZA DEL CENTRO DELLA TAVOLA DELLA BASCULA: 60 cm misurati da terra alla parte superiore.

PUNTI DEL GAMBLER	
PUNTI	OSTACOLO
1 punto	Salto
2 punti	Tunnel
	Gomma
	Salto lungo
	Salto largo
3 punti	Muro
	Bascula
4 punti	Slalom da 6 paletti
	Palizzata
5 punti	Passerella
	Slalom da 12 paletti
