

SWIM DOG SPORT



FREESTYLE • SPEEDWATER • SPLASHDOG



Nuotare con il cane è un'esperienza straordinaria. Il nuoto è uno degli sport più completi, stimola tutta la muscolatura, fortifica cuore e polmoni e non affatica le articolazioni, il nuoto è un'ottima attività sia per i cuccioli che per i cani anziani.

Per questo e per il miglioramento del rapporto uomo – cane nel 2011, con il regolamento scritto e pensato da Antonio Giannone, nasce il Freestyle. Con il passare degli anni e la continua crescita sul territorio di strutture che ospitano le piscine per cani, nel 2015 con la collaborazione di Giorgia Faralla e Cassandra Santi nasce l'idea di creare un gruppo di discipline sportive acquatiche.

Oltre al già noto Splashdog, nato molti anni prima in America, al giovane Freestyle che viene arricchito con la partecipazione attiva di tutti, viene realizzato il regolamento di una nuova disciplina, lo Speedwater.

Nascono così, nel 2015, i **Water Sport Dog** per poi essere modificati in **Swim Dog Sport**.



Per informazioni: infoswimdogsport@gmail.com



INDICE

1. COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE	PAG. 2
2. GLI SWIMDOGSPORT	PAG. 3
3. SPEEDWATER	PAG. 4
4. STRUTTURE CHE OSPITANO GLI EVENTI	PAG. 6
5. ABBIGLIAMENTO CONSENTITO	PAG. 7
6. CATEGORIE	PAG. 8
7. PREPARAZIONE DELLA GARA	PAG. 9
8. SVOLGIMENTO DELLA PROVA	PAG. 10
9. OSTACOLI ED ESECUZIONE NELLE VARIE CLASSI	PAG. 12
9.1 PORTA	PAG. 12
9.2 PORTA MULTIPLA	PAG. 13
9.3 TUNNEL	PAG. 16
9.4 GOMMA	PAG. 17
9.5 SLALOM	PAG. 18
9.6 BOA GIALLA GRANDE	PAG. 19
9.7 BOA GRANDE DOPPIA	PAG. 20
10. VIRATE ED ESECUZIONE NELLE VARIE CLASSI	PAG. 21
10.1 GIRO 180°	PAG. 21
10.2 GIRO 360°	PAG. 22
10.3 TWIST	PAG. 23
10.4 SHARK	PAG. 24
11. CLASSI	PAG. 25
11.1 DEBUTTANTI	PAG. 25
11.2 CLASSE 1	PAG. 27
11.3 CLASSE 2	PAG. 29
11.4 CLASSE 3	PAG. 32
12. GIUDIZI	PAG. 35
12.1 PENALITA'	PAG. 35
12.2 ELIMINAZIONI	PAG. 36
13. QUALIFICA E RISULTATI	PAG. 38



1 COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE

La commissione tecnica nazionale è costituita da:

RESPONSABILE NAZIONALE

Cassandra Santi



RESPONSABILE TECNICO E TUTELA DEL REGOLAMENTO

Antonio Giannone



RESPONSABILE GIUDICI – FORMAZIONE – AREA SUD E LAZIO

Giorgia Faralla





2 GLI SWIM DOG SPORT

Gli Swim Dog Sport sono formati da 3 discipline cinofile acquatiche: Freestyle, Speedwater e Splashdog.

Le discipline sono aperte a tutti i cani meticci e di razza ed hanno come obiettivo il miglioramento del rapporto uomo-cane attraverso il lavoro costante e la collaborazione all'interno di un elemento naturale come l'acqua, rispettando il benessere psico-fisico del cane e le sue attitudini naturali.

La partecipazione a questa disciplina in ambito agonistico è consentita a tutti i cani che hanno raggiunto i 12 mesi di età, non sono ammessi i cani in convalescenza post operatoria o con ferite, affetti da malattie infettive o contagiose, femmine in gravidanza, allattamento o in calore.



3 SPEEDWATER

È un percorso in acqua costituito da un numero minimo di 10 ad un numero massimo di 18 ostacoli e virate, a seconda della categoria di appartenenza, che il binomio deve superare senza commettere errori e nel minor tempo possibile. Terminato il percorso il cane deve recuperare un oggetto posto da un Operatore Sport Acquatici (OSA) alla fine del percorso o consegnato dal conduttore (valido solo per la classe debuttanti) e riportarlo verso la rampa fino al superamento del Bordo Linea.

Il giudice sceglie il percorso da affrontare, la distanza degli ostacoli, il Bordo Linea e La Zona Riporto (segnalata da due bandierine ai lati della piscina) tenendo in considerazione le dimensioni della piscina che ospita l'evento. La tipologia di ostacoli o virate, il numero di oggetti e la loro posizione cambia in base alla classe. Il binomio deve completare il percorso senza superare il tempo massimo stabilito dal giudice.

Il binomio deve affrontare correttamente il percorso, per ogni ostacolo superato in maniera corretta viene assegnato 1 punto, in caso di errore o rifiuto l'ostacolo va ripetuto fino alla corretta esecuzione per poter proseguire e in quel caso non viene assegnato il punto.

Completato il percorso il binomio deve dirigersi verso la Zona di Riporto, dove invierà il cane a recuperare l'oggetto che è stato consegnato dal conduttore (valido solo per classe debuttanti) o messo in acqua dall'OSA (nelle altre classi) per poi riportarlo verso la rampa fino al superamento del Bordo Linea di uscita.



Gli oggetti saranno così posti in acqua dall'Operatore Sport Acquatici (OSA):

CLASSE 1: posizione centrale nella zona riporto

CLASSE 2: il primo centrale e il secondo a destra distanziati tra loro tra 1mt. e 1,5 mt.

CLASSE 3: il primo centrale, il secondo a destra, il terzo a sinistra distanziati tra loro tra 1mt. e 1,5 mt.

Il recupero e il riporto corretto dell'oggetto determinano l'assegnazione di 5 punti per il riporto. Il punteggio del riporto (5 punti) può essere ridotto se il cane perde totalmente l'oggetto dalla bocca; in questo caso il binomio perde 1 punto ogni volta fino ad esaurimento del Punteggio Riporto. Nel caso in cui il cane non esegue il riporto o non prende l'oggetto ed è stato superato il tempo massimo, il binomio è eliminato.

Per la formulazione del punteggio totale del binomio sono presi in considerazione sia i punti ottenuti per il superamento corretto degli ostacoli, sia quelli ottenuti per il riporto dell'oggetto, in caso di parità si prende in considerazione il tempo.

Gli oggetti che si possono utilizzare in questa disciplina sono:

- palline galleggianti (tipo tennis) senza cordino;
- riportelli galleggianti senza cordino.



Il giudice valuterà prima della prova la conformità dell'oggetto.



4 STRUTTURE CHE OSPITANO GLI EVENTI

Le piscine che ospitano gli Swim Dog Sport CSEN devono rispettare i parametri biochimici sia durante l'allenamento che in caso di evento sportivo agonistico per il rispetto della salute del binomio.

La Struttura che ospita l'evento agonistico deve rispettare le misure stabilite.

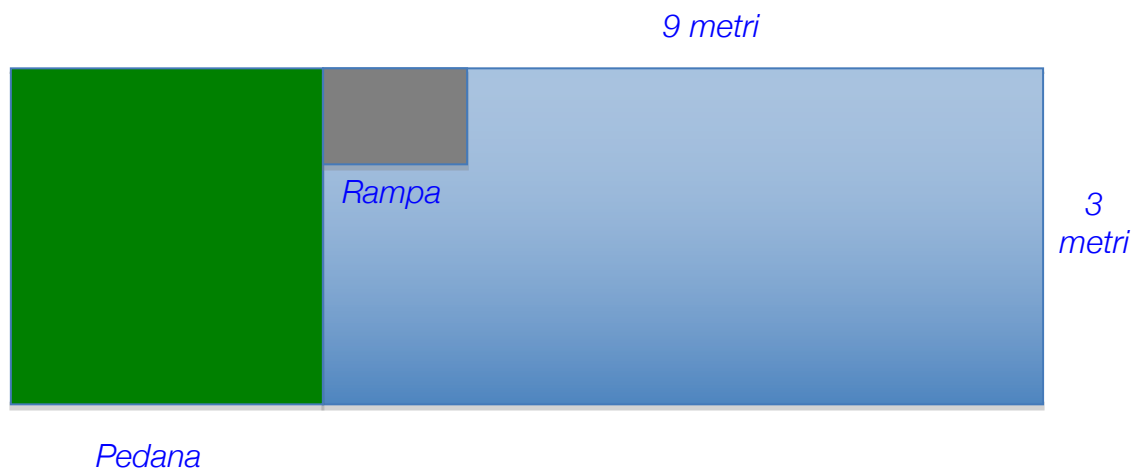
Speedwater misure minime

Piscina

- 9 metri in lunghezza
- 3 metri in larghezza
- 1 metro altezza minima
- 1,20 altezza massima

Pedana

- 2 metri larghezza minima
- 2 metri lunghezza minima





5 ABBIGLIAMENTO CONSENTITO

L'abbigliamento consentito durante le competizioni è il seguente:

Abbigliamento conduttore:

- ✓ Muta corta o lunga
- ✓ Muta stagna
- ✓ Mutino Sportivo
- ✓ Scafandro
- ✓ Maglietta e pantalone lungo o corto
- ✓ Canotta e pantalone lungo o corto

N.B. nelle competizioni sportive non è possibile gareggiare in costume.

Abbigliamento cane:

- ✓ Pettorina galleggiante (tartaruga)
- ✓ Pettorina galleggiante leggera
- ✓ Pettorina semplice

N.B. nelle competizioni sportive è vietato l'utilizzo del collare, anche quello antipulci, e di medagliette attaccate alla pettorina.

Le mute sui cani sono ammesse ma non sostituiscono l'abbigliamento obbligatorio del cane.



6 CATEGORIE

Sono previste due categorie di lavoro:

- SM cani fino a 43 cm al garrese;
- Large da 43,1 cm al garrese in poi.

Assegnazione di categoria:

Il giudice deve eseguire la misurazione dei cani che sono al debutto nelle discipline sportive acquatiche.

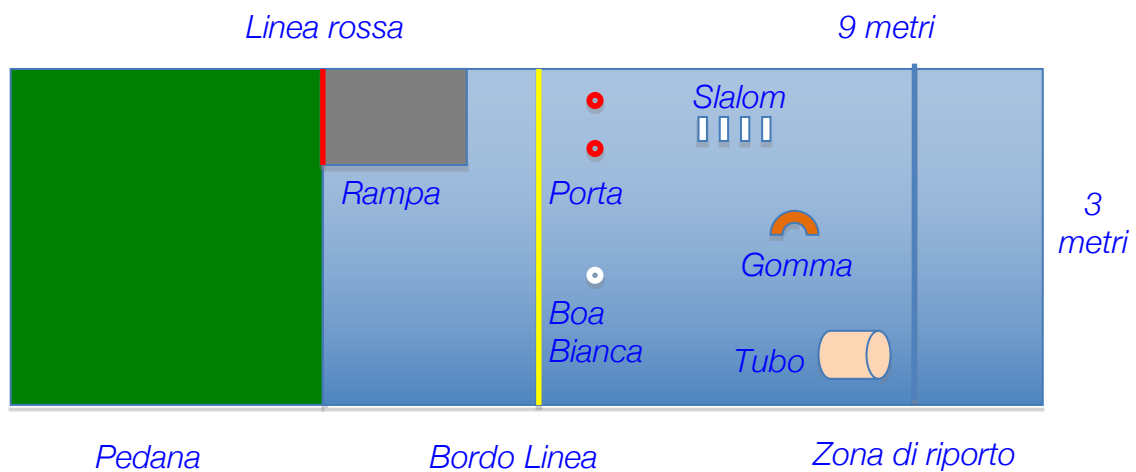


7 PREPARAZIONE DELLA GARA

Gli ostacoli, le boe e i segnalatori devono essere a norma di regolamento sia per la forma che per il colore.

Il Giudice prima di ogni prova deve verificare la misura della piscina, la conformità degli ostacoli, boe e segnalatori, che non devono essere mobili durante lo svolgimento della prova, **che tutti gli ostacoli possono fuoriuscire d'acqua per 1 altezza massima di 70 cm.** inoltre deve valutare che le condizioni di sicurezza siano ottimali per il binomio. Nello specifico deve valutare la posizione e la stabilità della rampa di entrata e uscita e le condizioni biochimiche dell'acqua.

L'associazione che ospita l'evento deve mettere in condizione il giudice di valutare la conformità generale.





8 SVOLGIMENTO DELLA PROVA

- È permesso un ingresso in acqua ad ogni classe, senza cane, prima di ogni singola prova per studiare il percorso (ricognizione) per un tempo stabilito dal giudice.
- Il percorso è lasciato completamente all'immaginazione del giudice.
- **Il giudice sceglie il percorso ed il tempo massimo in base alle dimensioni della piscina che ospita l'evento.**

CATG.	CLASSE	TEMPO MAX
SM	DEB E 1	110 SEC.
LARGE	DEB E 1	70 SEC.
SM	CLASSE 2	120 SEC.
LARGE	CLASSE 2	90 SEC.
SM	CLASSE 3	120 SEC.
LARGE	CLASSE 3	100 SEC.

- Gli oggetti di riporto in acqua sono collocati dall'Osa, tranne nella classe debuttanti, secondo indicazione del giudice che decide dove (zona di riporto) e quando posizionarli tramite fischio e braccio alzato devono essere galleggianti e non devono avere il cordino.
- Gli ostacoli di inizio e fine percorso devono essere segnalati dalla presenza di una bandierina.



- Il guinzaglio e il collare, anche quello antiparassitario, devono essere tolti mentre è obbligatorio l'utilizzo della pettorina, pettorina leggera o imbrago galleggiante (non sono ammesse medagliette attaccate alla pettorina).
- Il conduttore durante la prova non deve avere nulla in mano, tranne nella classe debuttanti.
- Il conduttore indica il percorso al cane camminando in acqua e senza nuotare.
- Il conduttore deve guardare il giudice ed aspettare il fischio per l'ingresso in acqua, da quel momento ha 30 secondi di tempo per affrontare il primo ostacolo, se il binomio supera i 30 secondi sarà eliminato.
- Il conduttore può posizionarsi in qualsiasi punto del percorso rispettando le regole della classe di appartenenza.
- Il cronometro è azionato quando il cane supera con la testa il primo ostacolo.
- Il conduttore guida il suo cane per eseguire correttamente il percorso, senza mai toccare né il cane né gli ostacoli.
- Il conduttore guida il cane seguendo un percorso laterale rispetto agli ostacoli, non può invadere l'ostacolo con il braccio, mano, ginocchio o piede, in caso contrario il binomio riceverà 1 penalità.
- Il cronometro viene arrestato, decretando la fine della prova, quando il cane supera con la testa il bordo linea.



- Il giudice è tenuto a segnalare tutte le penalità alzando il braccio.

- Il giudice è tenuto a segnalare l'eliminazione del binomio tramite fischio e braccio alzato per 3 secondi.

9 OSTACOLI ED ESECUZIONE NELLE VARIE CLASSI

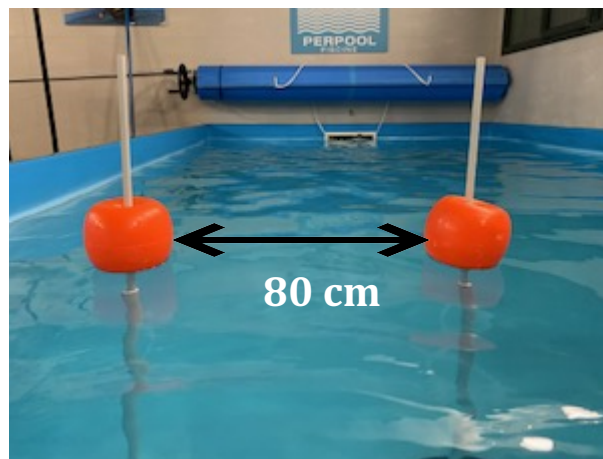
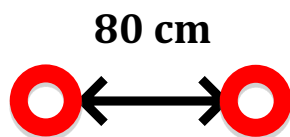
9.1 PORTA

Composta da due boe (rosse) di forma rotonda, distanti l'una dall'altra 80 cm. Da regolamento non è possibile realizzare l'ostacolo porta unendo tra loro le basi delle boe.

Esecuzione corretta:

Il conduttore guida il cane seguendo un percorso laterale rispetto agli ostacoli, non può né attraversarli né passarci sotto.

Il cane deve attraversare completamente la porta, ogni volta che il cane scarta la linea della porta o si ferma prima senza attraversarla interamente non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.





9.2 PORTA MULTIPLA

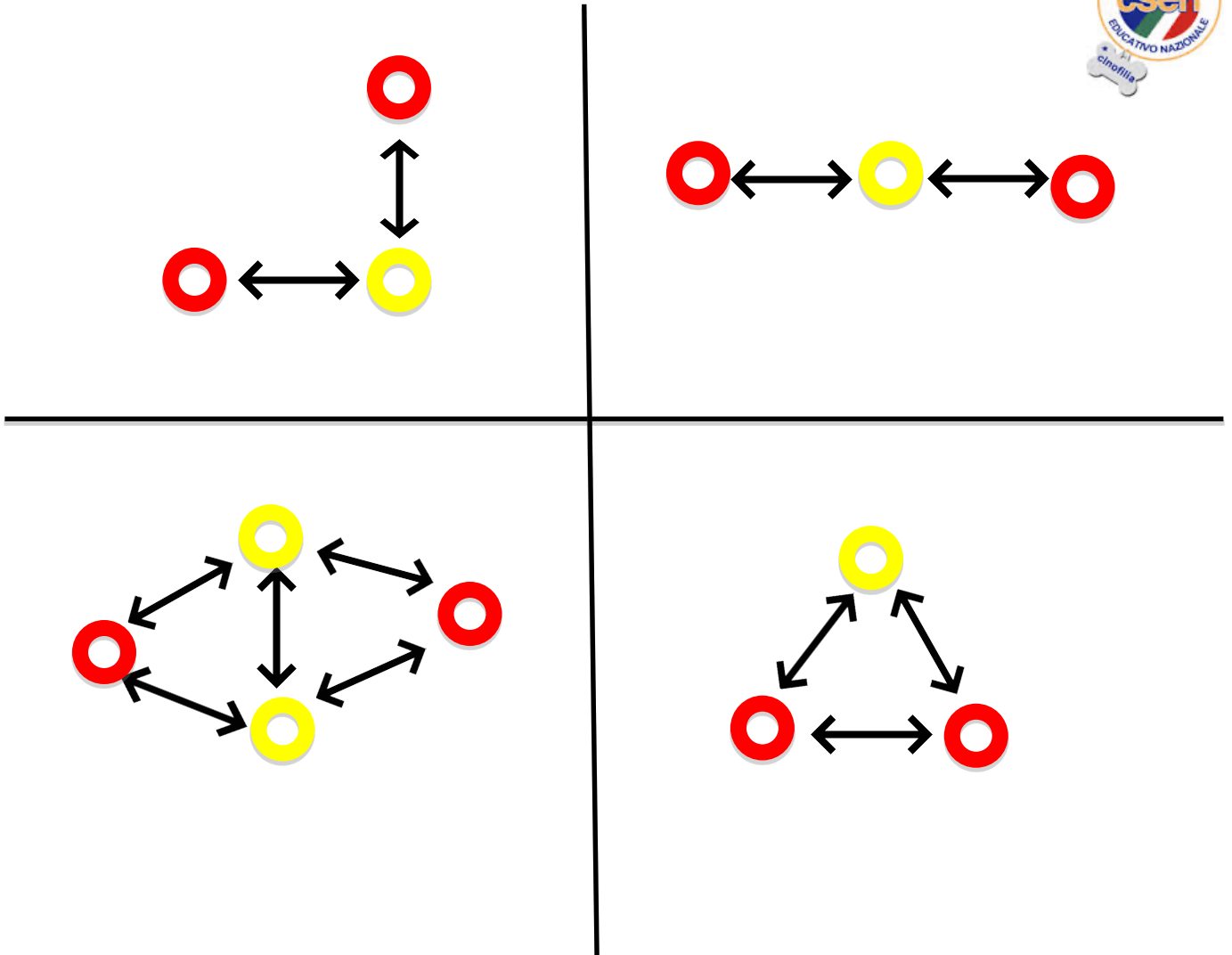
Si compone di un minimo di tre boe ed un massimo di quattro boe, di cui 2 rosse fisse esterne e una o due gialle di collegamento. Le boe sono poste ad una distanza fissa di 80 cm.

Il giudice può prevedere all'interno dell'ostacolo un numero variabile di esercizi che il binomio deve affrontare nella sequenza corretta.

Esecuzione corretta

Il conduttore guida il cane seguendo un percorso laterale rispetto agli ostacoli, non può né attraversarli né passarci sotto.

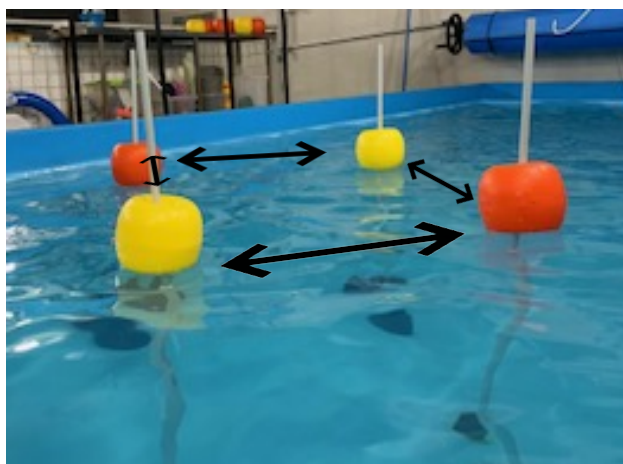
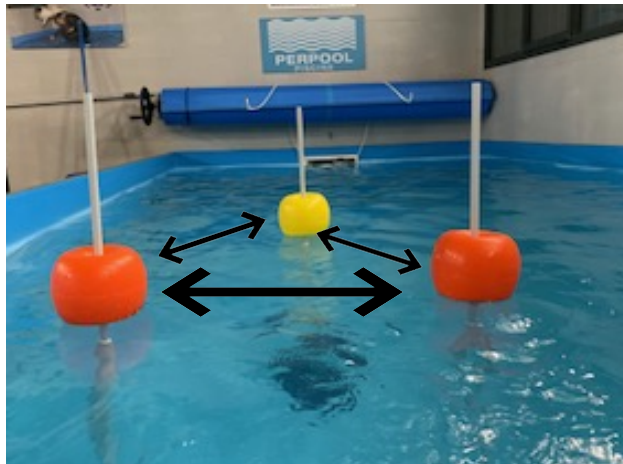
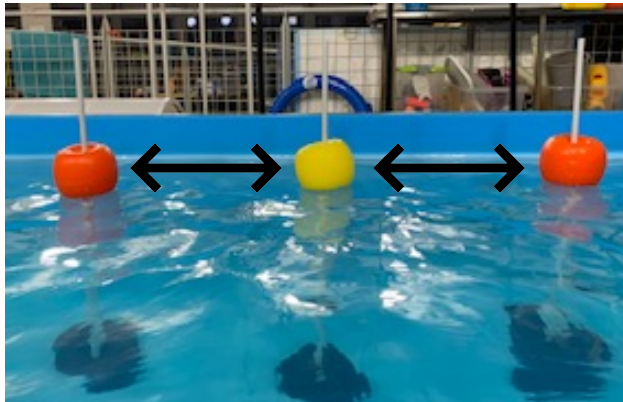
Il cane deve attraversare completamente la porta, ogni volta che il cane scarta la linea della porta o si ferma prima senza attraversarla interamente non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.



Lo spazio segnato dalle frecce è di 80 cm.

N.B Tutte le boe che hanno 1 distanza maggiore di 80 cm non sono considerate ostacoli e quindi possono essere attraversate anche dal conduttore con tutto il corpo.

REGOLAMENTO SPORT ACQUATICI CSEN – SPEEDWATER





9.3 TUNNEL

Composto da una struttura ad arco completamente chiusa lateralmente, di qualsiasi colore ma non trasparente. L'ostacolo deve avere una lunghezza minima di 1mt ad una massima di 1,30 mt; un'altezza (parte apicale dell'ostacolo/specchio d'acqua) minima di 50cm. ad una massima di 60cm. e una larghezza minima 60 cm. e massima 70 cm.

Esecuzione corretta

Il conduttore guida il cane seguendo un percorso laterale rispetto agli ostacoli, non può né attraversarli né passarci sotto.

Il cane deve attraversare completamente il tunnel, ogni volta che il cane scarta la linea del tunnel, si ferma prima senza attraversarla o entra per poi cambiare direzione non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.





9.4 GOMMA

Composto da una struttura a semi cerchio, di qualsiasi colore ma non trasparente. Il diametro dell'ostacolo deve avere una larghezza tra gli 8cm. e i 18cm. ed un'altezza (parte apicale dell'ostacolo/specchio d'acqua) minima di 50 cm ad una massima di 60 cm.

Esecuzione corretta

Il conduttore guida il cane seguendo un percorso laterale rispetto agli ostacoli, non può né attraversarli né passarci sotto.

Il cane deve attraversare completamente la gomma, ogni volta che il cane scarta la linea della gomma, si ferma prima senza attraversarla o entra per poi cambiare direzione non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.



Prima di
successivo
correttamente o

9.5 SLALOM

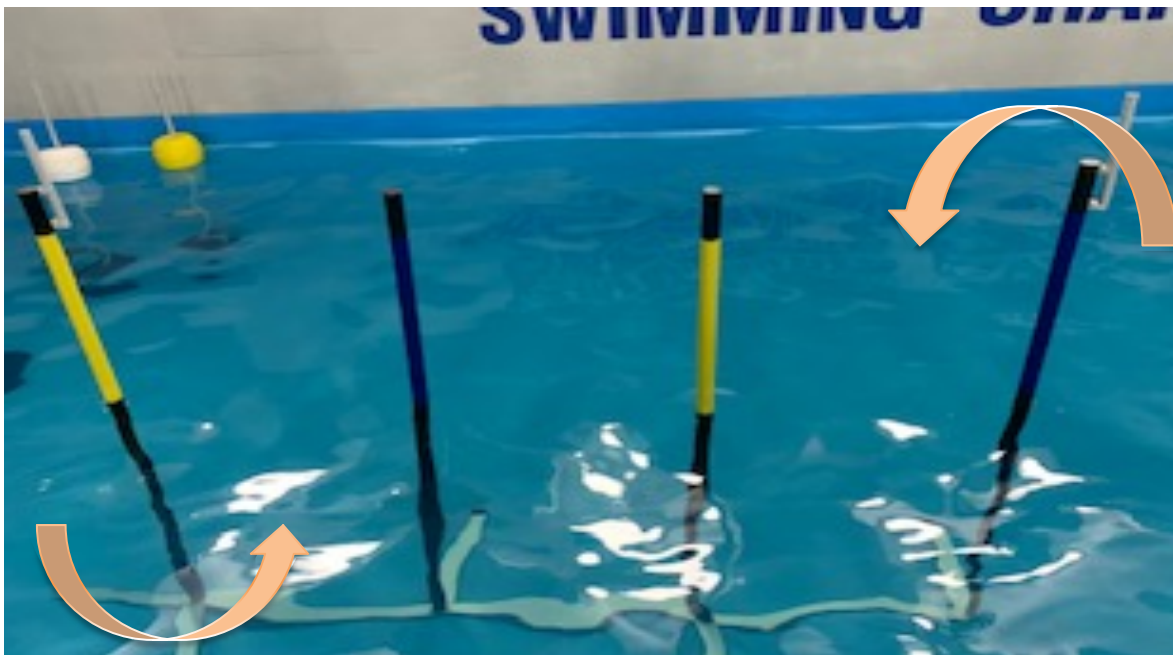
Composto da 4 o 6 paletti a discrezione del giudice uniti tra loro alla base. I paletti devono avere un diametro di 30/40 mm, devono fuoriuscire dall'acqua di **70 cm**, la distanza tra i paletti deve essere di 60 cm.

Esecuzione corretta

Il conduttore guida il cane seguendo un percorso laterale rispetto agli ostacoli, non può né attraversarli né passarci sotto.

L'ingresso da parte del cane avviene sempre col primo paletto alla spalla sinistra. Se il cane esce dai paletti prima della fine dell'ostacolo non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.

Il conduttore può far rientrare il cane dal punto esatto di uscita o ricominciare dall'inizio.



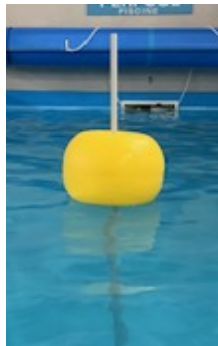
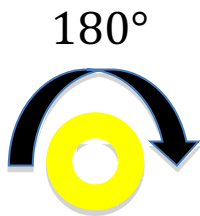


9.6 BOA GIALLA GRANDE

Boa forata di colore giallo.

Esecuzione corretta

Il binomio o il cane (in base alla classe di appartenenza) devono eseguire un giro di 180° intorno alla boa gialla in base al percorso deciso dal giudice.



- **Classe debuttanti:** il binomio deve fare un giro di 180° intorno alla boa in senso orario.
- **Classe 1:** il conduttore si ferma davanti alla boa facendo eseguire un giro 180° solo al cane in senso orario.
- **Classe 2:** il conduttore si ferma vicino al segnalatore (paletto con bandierina) posto a un metro dalla boa inviando il cane ad eseguire un giro 180° in senso orario. Il comando di invio gestuale è consentito solo prima della linea di segnalazione, in caso contrario è considerata 1 penalità.
- **Classe 3:** il conduttore si ferma vicino al segnalatore (paletto con bandierina) posto a un metro e mezzo dalla boa inviando il cane ad eseguire un giro 180° in senso "orario" o "antiorario" in base alla scelta del giudice. Il comando di invio gestuale è consentito solo prima della linea di segnalazione, in caso contrario è considerata 1 penalità.

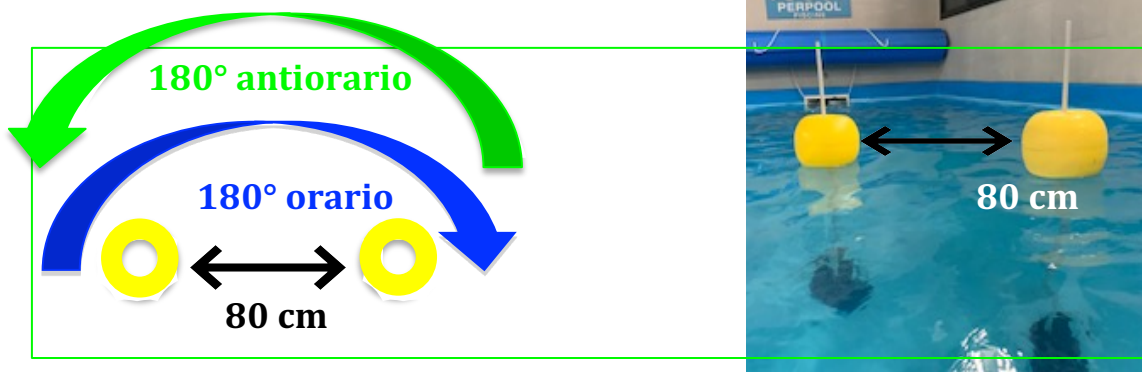
Ogni volta che il cane non effettua un giro 180° intorno alla boa non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.

9.7 BOA GRANDE DOPPIA

Boe forate di colore giallo, distanti una dall'altra 80 cm.

Esecuzione corretta

Il cane dovrà eseguire un giro di 180° intorno alle boe gialle in senso orario o antiorario (in base alla classe di appartenenza) in base al percorso deciso dal giudice.



- **Classe 2:** il conduttore si ferma davanti alle boe, in posizione centrale rispetto alle stesse, e rimanendo fermo con la parte inferiore del corpo e senza mettere le mani tra le due boe, invia il cane ad eseguire un giro 180° in senso orario.
- **Classe 3:** il conduttore si ferma vicino al segnalatore posto a un metro dalle boe in posizione centrale rispetto alle stesse, e rimanendo fermo con la parte inferiore del corpo invia il cane ad eseguire un giro 180° in senso "orario" o "antiorario" in base alla scelta del giudice. Il comando di invio gestuale è consentito solo



prima della linea di segnalazione, in caso contrario non viene assegnato il punto all'ostacolo.

Ogni volta che il cane non effettua un giro 180° intorno alla boa non viene assegnato il punto all'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.

10 VIRATE ED ESECUZIONE NELLE VARIE CLASSI

SEGNALATORE VIRATE:

Paletto con boa bianca piccola.

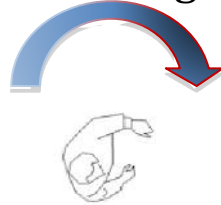
L'esecuzione delle virate è corretta se il binomio si arresta esattamente in posizione laterale al segnalatore di virata, l'arresto anticipato o posticipato rispetto al segnalatore di virata sarà considerata penalità.

L'esecuzione delle virate è corretta se l'esecuzione della virata avviene con l'immobilità assoluta degli arti inferiori da parte del conduttore.



10.1 GIRO 180°

Indicato da una boa bianca piccola con indicazione 180°. Il binomio deve eseguire un giro su se stesso in senso orario di 180°.



Esecuzione corretta

Il binomio deve fermarsi lateralmente alla boa ed eseguire sul posto un giro di 180°.

Se il binomio non esegue correttamente il giro non è assegnato il punto dell'ostacolo. Prima di proseguire all'ostacolo successivo dovrà eseguire l'esercizio correttamente o verrà eliminato.

10.2 GIRO 360°

Indicato da una boa bianca piccola con indicazione 360°.
Il binomio deve eseguire un giro su se stesso in senso orario di 360°.

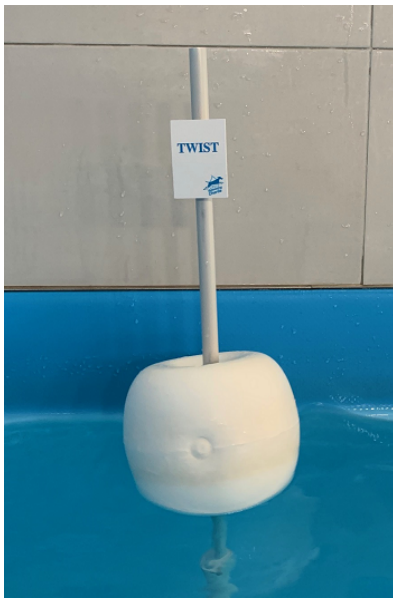


Esecuzione corretta.

Il binomio deve fermarsi lateralmente alla boa, in base all'indicazione del giudice, ed eseguire sul posto un giro di 360°. Se il binomio non esegue correttamente il giro non è assegnato il punto dell'ostacolo.

10.3 TWIST

Indicato da una boa bianca piccola con indicazione Twist.
Quando il binomio arriva sulla linea della boa il cane deve eseguire un giro su se stesso in senso antiorario in conduzione sinistra, in senso orario in conduzione destra.
Il verso del twist è indicato dal giudice.



Esecuzione corretta

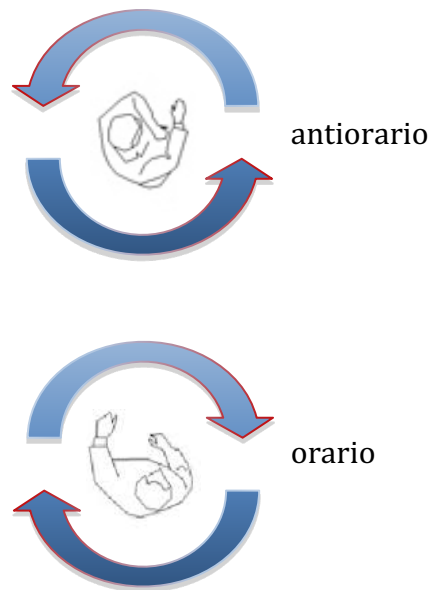
Il binomio deve fermarsi lateralmente alla boa ed eseguire sul posto il giro twist.

Il conduttore deve rimanere fermo con gambe e busto e può aiutare il cane gestualmente soltanto con l'utilizzo delle braccia.

Se il binomio non esegue correttamente il giro non è assegnato il punto dell'ostacolo.

10.4 SHARK

Indicato da una boa bianca piccola con indicazione Shark .
Il cane deve eseguire un giro intorno al conduttore in senso orario
in conduzione sinistra e antiorario in conduzione destra.
Il verso dello shark è indicato dal giudice.



Esecuzione corretta

Il binomio deve fermarsi lateralmente alla boa ed eseguire sul posto l'esercizio dello Shark.
Il conduttore deve rimanere fermo con le gambe e il busto e può aiutare il cane gestualmente soltanto con l'utilizzo delle braccia.
Ogni volta che il cane non esegue il giro non è assegnato il punto dell'ostacolo.



11 CLASSI

11.1 DEBUTTANTI

Il percorso si compone di ostacoli e virate con un numero minimo di 10 esercizi ad un massimo di 15. Obbligatorio nel percorso inserire almeno un tubo e la boa gialla.

- Il Conduttore deve obbligatoriamente chiedere l'assenso del giudice per entrare in acqua.
- Il conduttore deve posizionare il cane in partenza, se preferisce può essere aiutato dall'Operatore Sport Acquatici (OSA), oppure può decidere di entrare in acqua insieme al cane accompagnandolo delicatamente nella fase d'ingresso. Può posizionarsi in qualsiasi punto del percorso rispettando le regole della classe di appartenenza.
- Il conduttore deve guardare il giudice ed aspettare il fischio per l'assenso alla partenza, da quel momento ha 30 secondi di tempo per affrontare il primo ostacolo.
- Il cronometro è azionato quando il cane con la testa supera la linea del primo ostacolo.
- Il cronometro sarà fermato quando alla fine del riporto il cane supera con la testa il Bordo Linea.
- Non è obbligatorio per il conduttore avere un oggetto galleggiante in mano, tra quelli consentiti come riporto, durante il percorso ma può tenerlo addosso nascosto ed estrarlo solo dopo il superamento della linea di riporto.



- Nell'esercizio boa gialla grande il binomio deve fare un giro di 180° intorno alla boa in senso orario.
- Nel caso in cui il cane, durante il riporto, lascia l'oggetto il conduttore può incitare il cane a riprenderlo, senza toccare né il cane né l'oggetto. Il cronometro sarà fermato quando il cane avrà superato con la testa il Bordo Linea.
- Il punteggio di ciascuna prova è calcolato sommando il numero di ostacoli correttamente eseguiti che corrisponde ad 1 punto ciascuno e i 5 punti per l'esecuzione corretta del riporto.
- Non c'è punteggio per gli ostacoli non affrontati correttamente.
- Tutte le volte che il cane lascia l'oggetto mentre esegue il riporto viene sottratto 1 punto dal punteggio massimo del riporto (5 punti).
- Il binomio è promosso in classe 1 quando riceve un eccellente netto o eccellente senza podio.



11.2 CLASSE 1

Il percorso si compone di ostacoli e virate con un numero minimo di 12 esercizi ad un massimo di 15. È obbligatorio nel percorso inserire almeno un tubo, lo slalom e la boa gialla.

- Il conduttore deve obbligatoriamente chiedere l'assenso del giudice per entrare in acqua.
- Il conduttore deve posizionare il cane in partenza, se preferisce può essere aiutato dall'Operatore Sport Acquatici (OSA), oppure può decidere di entrare in acqua insieme al cane accompagnandolo delicatamente nella fase d'ingresso. Può posizionarsi in qualsiasi punto del percorso rispettando le regole della classe di appartenenza.
- Il conduttore deve guardare il giudice ed aspettare il fischio per l'assenso alla partenza, da quel momento ha 30 secondi di tempo per affrontare il primo ostacolo.
- Il cronometro è azionato quando il cane con la testa supera la linea del primo ostacolo.
- Il cronometro sarà fermato quando alla fine del percorso il cane supererà con la testa il bordo linea.
- Il conduttore durante il percorso non può avere nessun stimolo né in mano né addosso.
- L'oggetto in acqua è collocato dall'Osa secondo indicazione del giudice che decide dove (zona di riporto) e quando, comunicato prima della ricognizione, posizionarlo tramite fischio e braccio alzato.
- Il binomio deve eseguire il percorso in acqua e solo al termine di questo deve dirigersi verso la zona di riporto.



- Il conduttore si arresta sulla linea della zona di riporto inviando il cane a recuperare l'oggetto, se invade con una parte del corpo la Linea della Zona di Riporto è considerato riporto nullo (0 Punti)
- Nel caso in cui il cane, durante il riporto, lascia l'oggetto il conduttore può incitare il cane a riprenderlo, senza toccare né il cane né l'oggetto.
- Il punteggio di ciascuna prova è calcolato sommando il numero di ostacoli correttamente eseguiti che corrisponde ad 1 punto ciascuno e i 5 punti per l'esecuzione corretta del riporto.
- Non c'è punteggio per gli ostacoli non affrontati correttamente.
- Tutte le volte che il cane lascia l'oggetto mentre esegue il riporto viene sottratto 1 punto dal punteggio massimo del riporto (5 punti).
- Nell'esercizio boa gialla grande il conduttore si ferma davanti alla boa facendo eseguire un giro 180° solo al cane in senso orario.
- Il binomio sarà promosso in classe 2 quando riceverà 2 eccellente netto con podio.



11.3 CLASSE 2

Il percorso si compone di ostacoli e virate con un numero minimo di 12 esercizi ad un massimo di 18. È obbligatorio nel percorso inserire almeno un tubo, lo slalom e la boa gialla.

I 2 oggetti utilizzati in acqua per il riporto devono essere galleggianti e identici e sotto direttiva del giudice vengono posizionati dall'OSA con una distanza minima di 1,5 mt.

È obbligatorio nel percorso inserire almeno un tubo, lo slalom e la boa gialla.

- Il conduttore deve obbligatoriamente chiedere l'assenso del giudice per entrare in acqua.
- Il conduttore deve posizionare il cane in partenza, se preferisce può essere aiutato dall'Operatore Sport Acquatici (OSA), oppure può decidere di entrare in acqua insieme al cane accompagnandolo delicatamente nella fase d'ingresso. Può posizionarsi in qualsiasi punto del percorso rispettando le regole della classe di appartenenza.
- Il conduttore deve guardare il giudice ed aspettare il fischio per l'assenso alla partenza, da quel momento ha 30 secondi di tempo per affrontare il primo ostacolo.
- Il cronometro è azionato quando il cane con la testa supera la linea del primo ostacolo.
- Il cronometro sarà fermato quando alla fine del percorso ed eseguito il riporto il cane supera con la testa il Bordo Linea.
- Il conduttore durante il percorso non può avere nessuno stimolo ne in mano ne addosso.



- Gli oggetti in acqua sono collocati dall'Osa secondo indicazione del giudice che decide dove (zona di riporto) e quando posizionarli tramite fischio e braccio alzato.
- Il binomio deve eseguire il percorso in acqua e solo al termine di questo deve dirigersi verso la zona di riporto.
- Il conduttore si arresta sulla linea della zona di riporto inviando il cane a recuperare l'oggetto, se invade con una parte del corpo la linea della zona di riporto è considerato riporto nullo (0 Punti).
- Se il cane recupera l'oggetto sbagliato non viene considerato il punteggio per il riporto.
- Nel caso in cui il cane, durante il riporto, lascia l'oggetto il conduttore può incitare il cane a riprenderlo, senza toccare né il cane né l'oggetto.
- Il punteggio di ciascuna prova è calcolato sommando il numero di ostacoli correttamente eseguiti che corrisponde ad 1 punto ciascuno e i 5 punti per l'esecuzione corretta del riporto.
- Non c'è punteggio per gli ostacoli non affrontati correttamente.
- Tutte le volte che il cane lascia l'oggetto mentre esegue il riporto viene sottratto 1 punto dal punteggio massimo del riporto (5 punti).
- Nell'esercizio boa gialla grande il conduttore si ferma vicino al segnalatore posto a un metro dalla boa inviando il cane ad eseguire un giro 180° in senso orario. Il comando di invio gestuale è consentito solo prima della linea di segnalazione, in caso contrario non viene calcolato punteggio per l'ostacolo.



- Nell'esercizio boa grande doppia il conduttore si ferma davanti alle boe, in posizione centrale rispetto alle stesse, e rimanendo fermo con la parte inferiore del corpo e senza mettere le mani tra le due boe invia il cane ad eseguire un giro 180° in senso orario.
- Il giudice decide prima dell'inizio della competizione quale dei due oggetti deve essere recuperato. Se il cane non dovesse prendere l'oggetto corretto non sono calcolati i punti per il riporto.
- Il binomio sarà promosso in classe 3 quando riceverà tre eccellente netto con podio.



11.4 CLASSE 3

Il percorso si compone di ostacoli e virate con un numero minimo di 12 esercizi ad un massimo di 18. È obbligatorio nel percorso inserire almeno un tubo, lo slalom e la boa gialla.

I 3 oggetti utilizzati in acqua per il riporto devono essere galleggianti e identici e sotto direttiva del giudice vengono posizionati dall'OSA con una distanza minima di 1,5 mt.

- Il conduttore deve obbligatoriamente chiedere l'assenso del giudice per entrare in acqua.
- Il conduttore deve posizionare il cane in partenza, se preferisce può essere aiutato dall'Operatore Sport Acquatici (OSA), oppure può decidere di entrare in acqua insieme al cane accompagnandolo delicatamente nella fase d'ingresso. Può posizionarsi in qualsiasi punto del percorso rispettando le regole della classe di appartenenza.
- Il conduttore deve guardare il giudice ed aspettare il fischio per l'assenso alla partenza, da quel momento ha 30 secondi di tempo per affrontare il primo ostacolo.
- Il cronometro sarà fermato quando alla fine del percorso ed eseguito il riporto, il cane supererà con la testa il Bordo Linea.
- Il conduttore durante il percorso non può avere nessuno stimolo ne in mano ne addosso.
- Gli oggetti in acqua sono collocati dall'Osa secondo indicazione del giudice che decide dove (zona di riporto) e quando posizionarli tramite fischio e braccio alzato.
- Il binomio deve eseguire il percorso in acqua e solo al termine di questo deve dirigersi verso la zona di riporto.



- Il conduttore si arresta sulla linea della zona di riporto inviando il cane a recuperare l'oggetto, se invade con una parte del corpo la linea della zona di riporto è considerato riporto nullo (0 Punti).
- Se il cane recupera l'oggetto sbagliato non viene considerato il punteggio per il riporto.
- Nel caso in cui il cane, durante il riporto, lascia l'oggetto il conduttore può incitare il cane a riprenderlo, senza toccare né il cane né l'oggetto.
- Una volta recuperato il riporto, il binomio dovrà affrontare tre ostacoli prima dell'uscita che dovranno essere indicati dalle lettere A, B e C. Dovranno essere affrontati correttamente prima di dirigersi verso il Bordo Linea.
- Il punteggio di ciascuna prova è calcolato sommando il numero di ostacoli correttamente eseguiti che corrisponde ad 1 punto ciascuno e i 5 punti per l'esecuzione corretta del riporto.
- Non c'è punteggio per gli ostacoli non affrontati correttamente.
- Tutte le volte che il cane lascia l'oggetto mentre esegue il riporto viene sottratto 1 punto dal punteggio massimo del riporto (5 punti).
- Nell'esercizio boa gialla grande il conduttore si ferma vicino al segnalatore posto a un metro e mezzo dalla boa inviando il cane ad eseguire un giro 180° "orario" o "antiorario" in base alla scelta del giudice. Il comando di invio gestuale è consentito solo prima della linea di segnalazione, in caso contrario non viene calcolato punteggio per l'ostacolo.



- Nell'esercizio boa grande doppia il conduttore si ferma vicino al segnalatore posto a un metro dalle boe, in posizione centrale rispetto alle stesse, e rimanendo fermo con la parte inferiore del corpo invia il cane ad eseguire un giro 180° in senso "orario" o "antiorario" a discrezione del giudice. Il comando di invio gestuale è consentito solo prima della linea di segnalazione, in caso contrario non viene calcolato punteggio per l'ostacolo.
- Il giudice decide prima dell'inizio della competizione quale dei tre oggetti deve essere recuperato. Se il cane non dovesse prendere l'oggetto corretto non sono calcolati i punti per il riporto.
- I binomi di classe tre partecipano al titolo annuale di Campione Italiano.



12 GIUDIZI

Il giudizio del giudice è inappellabile.

12.1 PENALITA'

1. Ogni volta che il conduttore tocca il cane volontariamente.
2. Ogni volta che il conduttore tocca un ostacolo volontariamente.
3. Ogni volta che il cane rifiuta o scarta un ostacolo.
4. Ogni volta che il cane, nello svolgimento di una virata, gira intorno al segnalatore (boa bianca) rendendo l'esecuzione della virata non corretta.
5. Ogni volta che il cane tocca volontariamente con il muso o con la zampa un ostacolo.
6. Ogni volta che il cane tocca con le zampe il conduttore volontariamente.
7. Ogni volta che il binomio non esegue "Esecuzione corretta" dell'esercizio.
8. Se l'esecuzione dell'esercizio virata non avviene in linea con il paletto segnalatore
9. Ogni volta che il conduttore durante il percorso introduce una mano, il braccio, il piede, il ginocchio o la spalla nella linea dell'ostacolo.



12.2 ELIMINAZIONI

1. Se il conduttore mostra brutalità anche solo verbale nei confronti del cane.
2. Se il conduttore svolge qualsiasi tipo di scorrettezza durante lo svolgimento del percorso o nei confronti del giudice.
3. Se il cane morde un ostacolo o una boa.
4. Se il binomio esegue un ostacolo o virata non seguendo l'ordine corretto del percorso.
5. Se il binomio esegue un ostacolo o virata al contrario.
6. Se il conduttore altera un ostacolo anche involontariamente, tanto da non poter essere affrontato correttamente.
7. Se il conduttore esegue un ostacolo lui stesso.
8. Se il cane tocca con muso o zampe il bordo piscina.
9. Se il cane indossa un collare, anche quello antiparassitario, o una medaglietta attaccata alla pettorina.
10. Se il conduttore svolge il percorso con un oggetto (tranne nella classe debuttanti) o boccone in mano o addosso.
11. Se il conduttore avvia la partenza senza aspettare il fischio del giudice.
12. Se il binomio durante il percorso riceve quattro penalità.
13. Se il cane entra nella zona di riporto prima del recupero dell'oggetto.



14. Se il binomio supera il tempo massimo del percorso stabilito dal giudice.
15. Se il cane prima di finire il percorso si dirige verso la Rampa di uscita e la tocca anche solo con una zampa.
16. Se il conduttore supera i 30 secondi per la partenza dopo il fischio del giudice.
17. Se il conduttore ferma o mantiene il cane con qualsiasi parte del corpo durante lo svolgimento del percorso.
18. Se il cane morde l'oggetto galleggiante nelle mani del conduttore.
19. Se il cane recupera l'oggetto galleggiante prima di finire il percorso o prima di arrivare alla zona di riporto.
20. Se il cane non esegue il riporto.
21. Se il cane preso l'oggetto va direttamente alla rampa senza fare i 3 ostacoli di uscita (classe 3).
22. Se il conduttore invade con il corpo la zona di riporto.
23. Se il binomio supera i 30 secondi a sua disposizione dal fischio di inizio del giudice, per poter affrontare il primo ostacolo e iniziare la gara.



Casi non previsti: qualsiasi caso non descritto nel seguente regolamento è risolto dal giudice di gara.

In qualsiasi momento il giudice può fermare lo svolgimento del percorso per motivi di sicurezza, autorizzando l'Osa ad intervenire.

N.B. Il giudizio del giudice non può essere supportato ne modificato da dispositivi di acquisizione video o foto.

13 QUALIFICA E RISULTATI

A seconda del numero di penalità effettuate le qualifiche sono le seguenti:

Eccellente netto	nessuna penalità
Eccellente	1 penalità
Molto buono	2 penalità
Buono	3 penalità

REGOLAMENTO SPORT ACQUATICI CSEN – SPEEDWATER



La classifica è formulata prendendo in considerazione il punteggio del binomio raggiunto considerando sia il percorso che il riporto, in caso di parità si prende in considerazione il tempo.

Nome	Tempo	Percorso	Riporto	Totale	Clas.
Cesare	2,30	13	5	18	1
Bobby	2,25	11	4	15	2
Pluto	2,30	12	3	15	3
Marley	2,10	12	2	14	4
Pongo	2,35	10	3	13	5

Il calcolo del punteggio riportato in classifica (considerando penalità e tempi) sarà il seguente:

GIUDIZIO	PUNTEGGIO
Eccellente netto	2
Eccellente	1,5
Molto Buono	1
Buono	0,5

POSIZIONE	PUNTEGGIO
Primo	2
Secondo	1,5
Terzo	1

REGOLAMENTO SPORT ACQUATICI CSEN – SPEEDWATER

