



REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

PARTE I. - REGOLE GENERALI

CAPITOLO 1. - NORME GENERALI PER LO SVOLGIMENTO DELLE PROVE DI AGILITY.

- 1.1.** Questo regolamento si applica a tutte le competizioni ed i campionati internazionali organizzate dall'IFCS e dei suoi stati membri. Con il termine "competizioni" si intendono tutti gli eventi di seguito descritti.
- 1.2.** Il numero dei partecipanti alle competizioni, alla formazione delle squadre ed il tipo di competizione (individuali, a squadre o entrambi) sono specificati nel bando di gara.
- 1.3.** Nulla deve essere indossato dal cane nel corso della prova (esempio collare, museruola, cappottino, o altro), E' ammesso un fermaglio per i cani aventi il pelo cadente davanti agli occhi.
- 1.4.** Abbigliamento: Abiti e scarpe sportive. Il conduttore deve indossare il pettorale/numero che deve essere ben visibile quando entra nel percorso
- 1.5.** E' proibito al conduttore tenere qualsiasi oggetto in mano nel corso dello svolgimento della prova, con eccezione del testimone durante le prove di staffetta. E' vietato altresì introdurre qualsiasi tipo di oggetto nel ring, (esempio fischiotto, marsupio, guinzaglio, cibo e bocconcini in tasca, giocattoli, palle e qualsiasi altra cosa) che possa servire ad attirare l'attenzione del cane.
- 1.6.** I reclami sono accettati e considerati validi solo in caso dell'esistenza di un video ben visibile che provi chiaramente la controversia.
- 1.7.** Il giudice non deve essere di ostacolo al cane e al conduttore durante l'esecuzione del percorso.
- 1.8.** Le competizioni possono essere divise per categorie d'età : bambini, giovani, adulti. Per alcune competizioni può essere presente per i conduttori la categoria senior. Se non vi è una separazione in base all'età, come classe unica e' considerata la classe adulti.
 - 1.8.1.** I giovani e/o i bambini possono gareggiare nella categoria adulti, se sono sufficientemente preparati. Nell'eventualità di competizioni divise in categorie d'età, un conduttore può competere nella stessa giornata in una sola categoria.
 - 1.8.1.1.** I limiti di età relativi alle classi di appartenenza sono stabiliti dal consiglio dell'IFCS, almeno 6 mesi prima l'inizio annuale delle competizioni

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

1.9. Le competizioni sono divise nelle seguenti categorie divise per altezza del cane al garrese:

| Classe | Altezza del cane al garrese cm | Altezza dei salti cm | Salti Doppi | | Altezza del Tavolo | Salto in Lungo |
|---------------|--------------------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------|----------------|
| | | | Aste dei salti Parallele | Aste dei salti sfalsate | | |
| Toy | fino a 30 cm | 30 cm | Non previsti | 25-30 cm | 30 cm | 40-50 cm |
| Mini | fino a 40 cm | 40 cm | | | 40 cm | 40-50 cm |
| Medium | fino a 50 cm | 55 cm | 30-40 cm | 40-60 cm | 60 cm | 90-120 cm |
| Maxi | oltre a 50cm | 65 cm | | | | 90-150 cm |

1.10. Il programma delle prove ammesse per ogni categoria deve coincidere in tutte le competizioni . Nel caso si presentino meno di 5 binomi per classe, questa può essere, previo accordo, unita ad un'altra nel seguente modo: Toy – con Mini, Medium – con Maxi. Le classi miste devono avere identico percorso, ma l'altezza dei salti deve corrispondere alla categoria del cane.

1.11. Quando il regolamento di una prova prevede che la squadra sia formata da un gruppo misto (diverse categorie e/o classi di altezza), i conduttori devono gareggiare sul medesimo percorso, ma con altezza dei salti regolati in base alla classe di appartenenza del singolo cane.

1.12. Possono essere utilizzati più giudici nell'ambito della stessa prova.

1.12.1. Qualora tutte le prove siano giudicate dallo stesso giudice questi è il giudice presidente del comitato di giuria della manifestazione

1.12.2. Qualora si preveda l'utilizzo di più giudici dovrà essere designato un giudice presidente del comitato di giuria.

1.13. Su decisione del giudice presidente (qualora lo ritenga opportuno) il commissario di campo procederà alla misura dei concorrenti, prima dell'inizio della prova.

1.13.1. Il commissario di campo può posporre la partenza di un conduttore se ritiene che la misura del cane superi il limite della categoria di appartenenza. Questi avvisa il giudice che procede ad una misura di verifica.

1.13.2. Qualora il concorrente risultasse eccedere il limite massimo previsto dal regolamento per la categoria di appartenenza, il giudice provvederà alla squalifica del conduttore.

1.14. Cani malati, stanchi, feriti, cagne in estro o gravide non sono ammessi alle competizioni.

1.15. Il veterinario responsabile della competizione può, a suo insindacabile giudizio, allontanare un cane dalla gara qualora la sua partecipazione possa arrecargli danno o mettere in pericolo la vita stessa del cane.

1.16. Ogni cane esegue il percorso una sola volta.

1.17. E' assolutamente vietato l'utilizzo di sostanze dopanti sia per i conduttori che per i cani.

CAPITOLO 2. - OSTACOLI.

2. Alle prove è consentito l'uso dei seguenti ostacoli:

2.1.1. Ostacoli con le zone di contatto:

- Passerella
- Bascula
- Palizzata.

2.1.2. Ostacoli privi delle zone di contatto

- Salto in alto
- Muro o viadotto
- Tunnel/tubo rigido
- Tunnel/tubo morbido
- Gomma o pneumatico
- Salto in lungo
- Slalom
- Tavolo

2.2. Gli ostacoli possono essere verniciati in qualsiasi tonalità di colore, ad eccezione degli ostacoli con le zone di contatto.

2.2.1. Gli ostacoli con le zone di contatto dovranno essere verniciati in due differenti colori.

2.2.2. I due colori devono essere in contrasto per aiutare a definire chiaramente se il cane ha toccato o meno la zona di contatto.

2.2.3. Il colore degli ostacoli dovrà essere allegro, festoso e vivace.

2.3. Ostacoli con le zone di contatto

2.3.1. *Passerella.*

Altezza minima 120 cm, Altezza massima 137 cm, larghezza minima 28 cm, max 30 cm.

Singoli elementi (Rampe verticali e orizzontale): Lunghezza minima 360 cm, massima 420 cm. Le rampe sono provviste di bacchette inchiodate a intervalli regolari di 20-38 cm. Nessuna bacchetta dovrà essere posta a meno di 10 cm dal limite superiore della zona di contatto. Le bacchette devono avere uno spessore di 1-2 cm ed una larghezza di cm 2 - 3,8. La zona di contatto della passerella dovrà essere verniciata di colore diverso dal resto della rampa per una lunghezza di 90 cm.

2.3.2. *Bascula*

Ha la stessa larghezza della passerella, lunghezza dell'ostacolo: minimo 360 cm, massimo 425 cm. L'altezza dell'asse centrale deve essere di circa 1/6 della lunghezza totale dell'ostacolo. La lunghezza ed il colore delle zone di contatto sono uguali a quelle previste per la passerella.

2.3.3. Palizzata.

Si compone di due elementi che uniti formano una lettera A, aventi al loro centro un angolo di 90°. Altezza massima 180-190 cm, larghezza minima 90 cm, larghezza massima consentita nella parte di appoggio al terreno 120 cm.

Le bacchette antiscivolo hanno le stesse dimensioni di quelle usate per la passerella. Nessuna bacchetta può essere posta a meno di 10 cm dal limite superiore della zona di contatto. La zona di contatto della palizzata dovrà essere verniciata di colore diverso dal resto dell'attrezzo per una lunghezza di 106 cm. La parte superiore della palizzata non dovrà presentare alcun pericolo per il cane.

2.3.4. Tavolo

Dimensioni: minimo. 90x90 - massimo 120x120. Dovrà essere stabile e avere la superficie antiscivolo. Il tavolo non viene usato nei percorsi di agility e jumping, ma può a discrezione del giudice essere posto alla partenza o all'arrivo.

2.3.5. La superficie degli ostacoli con le zone di contatto dovrà essere antiscivolo. Scarti di gomma o tappeti dello stesso materiale non possono essere usati come materiali antiscivolo (ad eccezione del tavolo). Il materiale antiscivolo non dovrà essere abrasivo per evitare lesioni ai polpastrelli dei cani

2.3.6. Gli ostacoli con le zone di contatto non sono usati nel jumping

2.4. Ostacoli senza le zone di contatto

2.4.1. Salto in alto

2.4.1.1. Gli ostacoli per il salto sono costituiti da due montanti (h min. 100 cm) attraversati da una barra orizzontale (che deve essere saltata dal cane). Larghezza min 120 cm, max 150 cm. Tipi di barre degli ostacoli :

- Barra/asta orizzontale semplice
- Due barre incrociate (X).
- Pannello senza fori
- Pannello con fori
- "Scopa"
- Altri elementi

2.4.1.2. Salti doppi possono essere realizzati assemblando due o tre salti semplici formando un unico ostacolo. I salti doppi possono essere :

- Paralleli : Le barre dei salti sono poste tutte all'altezza massima prevista dal regolamento per le classi di appartenenza
- Ascendenti : La barra del primo salto è 10 cm più bassa di quella del secondo.

La distanza tra i salti è misurata dal terreno prendendo come riferimento il centro della barra orizzontale dell'ostacolo

2.4.1.3. Tutti i salti devono avere una barra orizzontale che deve facilmente cadere se toccata dal cane.

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

2.4.2. *Viadotto o muro*

Spessore del muro 18/21 cm., larghezza: non inferiore a 120 cm. Il "Muro" non ha buchi mentre il "Viadotto" ne ha due a forma di arco. Dotato nella parte superiore di "tegole", che devono facilmente cadere se toccata dal cane, la cui altezza deve essere compresa in quella totale dell'ostacolo.

Alle estremità vanno poste due torrette di 100 cm d'altezza e 30 cm di lato.

2.4.3. *Tunnel rigido*

Diametro interno di 60 cm. Lunghezza da 305-610 cm . Deve essere in materiale flessibile tale da consentire di formare una o più curve

2.4.4. *Tunnel morbido*

Ingresso in arcata rigida su una lunghezza di 75-90 cm , altezza e larghezza da 45 a 60 cm. Uscita in materiale morbido e di lunghezza da 240 a 365 cm.

2.4.5. *Slalom*

Numero di paletti 10-12 per le prove di agility e jumping, da 5 a 12 a discrezione del giudice nelle altre prove. Intervalli tra i paletti 45-53 cm. Altezza minima dei paletti 90 cm. La parte superiore del paletto deve essere protetta in modo non costituire pericolo per il cane ed il conduttore

2.4.6. *Pneumatico*

Diametro 43-50 cm. Il pneumatico sarà regolabile in altezza per mezzo di corde o catene, sarà escluso qualsiasi tipo di fissaggio rigido. Il supporto del pneumatico dovrà avere dimensioni tali da consentire tutte le altezze relative alle categorie previste dal regolamento. I piedi dell'ostacolo devono avere dimensioni tali da garantire la massima stabilità dell'attrezzo.

2.4.7. *Salto in lungo*

Composto da 2-5 elementi separati (a secondo della categoria).

Lunghezza 90-120 cm. Gli elementi sono posizionati in ordine ascendente da un min. di 5 cm ad un max. di 26 cm. Larghezza della parte superiore dell'elemento 12,5-25 cm. L'area laterale del salto è delimitata da 4 pali, uno per ogni angolo. L'altezza de pali è di almeno 120 cm, la loro parte superiore deve essere costruita in modo tale da non costituire pericolo per il cane ed il conduttore

2.5. Prima dell'inizio della prova il giudice dovrà prendere visione degli ostacoli a sua disposizione ed accertarsi della loro conformità al regolamento.

2.6. Gli ostacoli devono essere costruiti in modo tale da non costituire pericolo per il cane ed il conduttore

CAPITOLO 3. - PERCORSO

3.1. La misura minima dell'area utilizzare per il percorso è di 20 x 40 m

3.2. Il percorso è generalmente di forma rettangolare

3.3. Il percorso deve essere delimitato con nastri o bandierine in modo da evidenziarne l'area .

3.3.1. Il percorso deve essere predisposto in modo tale da presentare un area di ingresso ed una di uscita dei concorrenti/conduttori

3.3.2. L'entrata e l'uscita non devono essere distanti dagli ostacoli di partenza e di arrivo

3.3.3. La superficie del percorso dovrà essere pianeggiante e non presentare pericolo per i concorrenti/conduttori

3.4. In conformità con le regole della prova, il percorso potrà essere indicato/segnalato in modo opportuno.

CAPITOLO 4 - CORRETTA INTERPRETAZIONE DEGLI OSTACOLI.

4.1. Slalom

Il primo paletto deve trovarsi alla sinistra del cane il secondo a destra e così via, fino a completare la sequenza dell'ostacolo.

4.2. Palizzata

Il cane deve salire la palizzata toccando con almeno una zampa la zona di contatto in salita e dopo averne superato il vertice completare la discesa della rampa toccando l'area discendente con tutte e quattro le zampe e toccando con almeno una zampa la zona di contatto

4.3. Passerella

Il cane sale la rampa ascendente toccando con almeno una zampa la zona di contatto posta sulla rampa in salita, attraversa l'elemento orizzontale e scende dalla rampa successiva toccando con tutte e quattro le zampe l'area discendente e con almeno una zampa la zona di contatto posta al termine della rampa di discesa

4.4. Bascula

Il cane sale la rampa di salita, toccando con almeno una zampa la zona di contatto in salita, e dopo aver superato l'asse di equilibrio inizia la discesa dalla parte opposta, deve toccare con almeno una zampa la zona di contatto di discesa e non saltare dall'ostacolo prima che questi abbia toccato terra.

4.5. Pneumatico

Si considera superato l'ostacolo quando il cane salta attraverso il pneumatico.

4.6. Tunnel rigido

Il cane deve entrare dalla parte indicata ed uscire da quella opposta

4.7. Tunnel morbido

Il cane entra passando attraverso l'arcata rigida dell'ostacolo ed esce da quella morbida

4.8. Salto in lungo

Si considera superato l'ostacolo quando il cane lo attraversa saltando sopra agli elementi orizzontali senza rovesciarli passando attraverso l'area delimitata dai pali

4.9. Il muro/viadotto e gli elementi che compongono gli altri ostacoli devono essere posizionati sul terreno in modo stabile.

4.10. Se l'elemento di un ostacolo cade prima del passaggio del cane o senza sua colpa, o la tela del tubo morbido risultasse aggrovigliata in modo tale da impedirne il passaggio, il giudice ferma il conduttore e ferma il cronometro.

4.10.1. Quando il percorso è di nuovo pronto riporta il conduttore sul punto dal quale si era interrotta la sua performance, lo fa ripartire e fa partire il cronometro.

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

4.10.2. Il tempo di esecuzione del tracciato in questo caso sarà formato dal tempo totalizzato prima del fermo + il tempo totalizzato nella seconda partenza

CAPITOLO 5. - PERCORSO E SVOLGIMENTO DELLE PROVE.

- 5.1.** Il percorso è disegnato dal giudice e deve essere sempre diverso per ogni competizione
- 5.2.** Il giudice deve disegnare il percorso in modo tale che gli ostacoli non siano posizionati vicino al nastro che delimita il campo per evitare l'uscita del cane dal percorso.
- 5.3.** Il giudice presenta il disegno del percorso all'organizzazione 30 minuti prima dell'inizio della prova e si fa aiutare dal team previsto dall'organizzazione nel disporre gli ostacoli.
- 5.4.** Può essere prevista una zona con 2/3 ostacoli per il riscaldamento dei cani, un commissario è incaricato della sua gestione.
- 5.5.** Non sono ammesse prove con il cane nell'area del percorso di gara, è ammessa altresì, nel tempo previsto dall'organizzazione, la sola ricognizione da parte dei conduttori
- 5.6.** Il conduttore dovrà presentarsi al commissario di ring nella zona di partenza al momento della chiamata. Qualora si presentasse con un ritardo superiore a 2 minuti verrà squalificato dalla competizione.
- 5.7.** Quando il giudice è pronto, il conduttore potrà partire. Il cronometro partirà quando il cane supererà la linea di partenza (fotocellula). E' permesso al conduttore posizionarsi oltre la linea di partenza (con eccezione del secondo e successivi della prova di staffetta).
- 5.8.** E' vietato usare l'aiuto di terzi o di mezzi coercitivi per trattenere il cane prima della partenza.
- 5.9.** Durante lo svolgimento della prova il conduttore può usare comandi e richiami per condurre il cane. Linguaggio e gesti volgari sono vietati.
- 5.10.** Durante lo svolgimento della prova è vietato al conduttore toccare intenzionalmente il cane o gli ostacoli, è sempre vietato al conduttore superare/attraversare gli ostacoli.
- 5.11.** Il tempo viene fermato quando il cane supera con la parte frontale del corpo l'ultimo ostacolo.

PARTE II. - REGOLAMENTI DELLE PROVE AMMESSE ALLE COMPETIZIONI IFCS/AISC.

CAPITOLO 1. - AGILITY

Lo scopo del conduttore è terminare un percorso, disegnato da un giudice, seguendo la corretta sequenza degli ostacoli con il minor numero di errori e nel minor tempo possibile.

1.1. *Percorso*

- 1.1.2** Un percorso comprende gli ostacoli elencati negli articoli 2.1.1. e 2.1.2. del presente regolamento
- 1.1.3** Può comprendere da 16/25 ostacoli.
- 1.1.4** Ostacoli con le zone di contatto e lo slalom non possono essere posti né all'inizio né alla fine del percorso
- 1.1.5** Il salto in lungo ed il pneumatico devono avere accesso rettilineo

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

- 1.1.6 Distanza tra gli ostacoli da 5-7 m (mai comunque inferiore a 3,5 m.)
- 1.1.7 Il percorso deve essere disegnato in modo tale che un ostacolo non debba essere superato due volte lo stesso ostacolo (es. andata/ritorno senza aver interposto un altro ostacolo).
- 1.1.8 Durante l'elaborazione del percorso il giudice deve tenere conto del tempo necessario a ripristinare gli ostacoli caduti evitando passaggi troppo ravvicinati sullo stesso ostacolo.
- 1.1.9 La corretta sequenza e successione degli ostacoli deve essere evidenziata utilizzando dei cartelli numerati.
- 1.1.10 Per la partenza e l'arrivo possono essere usati due ostacoli diversi o lo stesso ostacolo, evidenziando sempre la linea (di partenza ed arrivo) sul terreno. Se vengono utilizzati 2 ostacoli differenti per la partenza e l'arrivo, la linea deve essere evidenziata su entrambi gli ostacoli.
- 1.1.11 Il giudice misura la lunghezza del percorso e la comunica agli organizzatori.

1.2. Tempo di percorrenza standard (TPS) e tempo massimo (TPM)

- 1.2.1. Il criterio per la scelta del TPS è la velocità in metri al secondo scelta per lo svolgimento del percorso, ed è stabilita dal giudice in riferimento alla seguente tabella.

| Classe | Velocità | |
|---------------|------------------------|--------------------------|
| | m/sec | yards/sec |
| Toy | 2.60-2.80 m/sec | 2.85-3.10 yds/sec |
| Mini | 2.75-2.95 m/sec | 3.00-3.25 yds/sec |
| Medium | 3.20-3.40 m/sec | 3.50-3.75 yds/sec |
| Maxi | 3.20-3.40 m/sec | 3.50-3.75 yds/sec |

(esempio: percorso di 3 mt - Toy: 3mt / velocità m/s = TPM 75 – TPS 60 ecc.)

- 1.2.2. Le penalità di tempo vengono assegnate in 100/sec per la parte eccedente il TPS assegnato.
- 1.2.3. Il TPS viene applicato all'agility individuale e nelle prove di combinata/biathlon (agility+jumping). Nelle prove previste per il polyathlon (agility, jumping, snooker, gamblers) e' previsto l'utilizzo solo del TPM.

1.3. Valutazioni e giudizi

- 1.3.1. Prima dell'inizio della prova il giudice informerà i concorrenti su TPS, TPM e lunghezza del percorso
- 1.3.2. Il conduttore guida il suo cane a superare gli ostacoli nella sequenza prevista. E' proibito variare la sequenza degli ostacoli e la direzione del percorso.

1.4. Punteggi.

- 1.4.1. Sono considerate penalità :
 - 1.4.1.1. Errori .
 - 1.4.1.2. Rifiuti.
 - 1.4.1.3. Cause di eliminazione/squalifica.
- 1.4.2. Per ogni errore o rifiuto la penalità è di 5 punti.

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

1.4.3. In caso di eliminazione/squalifica il conduttore viene penalizzato di 120 punti per la gara in questione o nel caso di punteggi accumulati durante lo svolgimento di più prove.

1.4.4. *Errori*

1.4.4.1. Il conduttore tocca il cane o un ostacolo involontariamente.

1.4.4.2. Caduta di un elemento di un ostacolo durante o dopo il salto del cane (la caduta accidentale non comporta penalità).

1.4.4.3. Caduta di uno dei pali che delimitano il salto in lungo.

1.4.4.4. Il cane non tocca le zone di contatto presenti sugli attrezzi previsti (in salita ed in discesa).

1.4.4.5. Il cane salta dalla bascula prima che l'asse discendente abbia toccato il terreno.

1.4.4.6. Non attraversare tutte le porte dello slalom nella sequenza prevista (considerando corretto l'ingresso allo slalom).

1.4.5. Se il cane commette errore non può ripetere l'ostacolo, ma deve proseguire nello svolgimento del percorso, con eccezione dello slalom, dove la sequenza deve comunque essere terminata nell'ordine previsto.

1.4.6. *Rifiuti*

1.4.6.1. Il cane si ferma lungo il percorso o di fronte ad un ostacolo (senza autorizzazione del giudice). La fermata è considerata tale quando il cane è fermo su tutte e quattro le zampe contemporaneamente per un periodo di tempo considerevole.

1.4.6.2. Girare intorno all'ostacolo senza attraversarlo, o superare la linea immaginaria su cui è posto l'ostacolo.

1.4.6.3. Quando il cane passa sotto l'asta del salto.

1.4.6.4. Quando il cane passa nello spazio compreso tra il pneumatico ed il telaio.

1.4.6.5. Camminare sugli ostacoli orizzontali del lungo o passare di traverso tra i pali di delimitazione.

1.4.6.6. Mettere testa o zampe dentro il tubo e poi uscirne. (quando deve eseguire questi ostacoli)

1.4.6.7. Salire sulla palizzata senza toccare con le zampe la rampa di salita.

1.4.6.8. Saltare dalla rampa orizzontale della passerella.

1.4.6.9. Saltare dalla passerella o dalla palizzata prima che il cane tocchi con tutte e quattro le zampe la rampa discendente.

1.4.6.10. Saltare dalla bascula prima che inizi ad inclinarsi, saltare sulla bascula direttamente sulla parte discendente senza prima aver toccate la parte di salita.

1.4.6.11. Entrata scorretta nello slalom.

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

1.4.7. In caso di rifiuto il conduttore deve riportare il concorrente/cane sull'ostacolo e ripeterlo in modo corretto.

1.4.8. *Penalità allo slalom*

1.4.8.1. Viene conteggiato sempre un unico errore, 5 punti, eccetto i rifiuti all'ingresso.

1.4.8.2. Tutte gli sbagli, effettuati sullo slalom, non classificati come rifiuti, sono considerati errori, ma dopo ogni errore il conduttore deve riportare il cane al punto in cui ha effettuato l'errore o all'inizio dello slalom e fargli effettuare l'attrezzo in modo corretto.

1.4.8.3. La fermata del cane durante lo svolgimento dello slalom non è considerata errore.

1.4.8.4. Se il cane esegue l'ostacolo successivo senza aver prima terminato correttamente la lo slalom, viene eliminato.

1.4.9. Le cause di eliminazione del conduttore possono essere :

- Cause di eliminazione per errori sul percorso, che comportano una penalità di punteggio.
- Cause di eliminazione dalla prova, con annullamento del punteggio acquisito.

1.4.10. *Eliminazione causata da errori sul percorso.*

1.4.10.1. Superamento del TPM

1.4.10.2. Tre rifiuti.

1.4.10.3. Non percorrere gli ostacoli nell'ordine previsto.

1.4.10.4. Superare l'ostacolo dalla parte sbagliata.

1.4.10.5. Superare l'ostacolo senza aver prima terminato correttamente l'ostacolo precedente

1.4.10.6. Il conduttore tocca intenzionalmente il cane o un ostacolo

1.4.10.7. Il cane o il conduttore abbattono un ostacolo prima di averlo superato.

1.4.10.8. Affrontare più di due porte dello slalom in senso contrario.

1.4.10.9. Perdita del controllo del cane per più di 10 secondi.

1.4.10.10. Il cane abbandona il percorso e non è più sotto il controllo del conduttore

1.4.10.11. Il cane sporca all'interno del ring.

1.4.10.12. Presentarsi alla partenza più di due minuti dopo la chiamata del commissario di percorso.

1.4.10.13. Violare gli articoli 1.3 e 1.5 del presente regolamento (I° parte).

1.4.10.14. Trattenerne il cane alla partenza utilizzando mezzi o aiuti esterni.

1.4.10.15. Il conduttore attraversa un ostacolo passandoci sopra o sotto.

1.4.10.16. Provare con il cane il percorso prima dell'inizio della prova.

Il binomio eliminato per errore di percorso può terminare il giro fino ad esaurimento del TPM stabilito dal giudice durante il briefing, e a discrezione del giudice può proseguire oltre il TPM

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

1.4.11. *Cause di eliminazione dalla prova con annullamento del punteggio acquisito.*

- 1.4.11.1.** aggressività manifesta del cane nei confronti dei commissari di precorso.
- 1.4.11.2.** Aggressività manifesta del cane nella zona di partenza nei confronti di conduttori, cani o organizzatori.
- 1.4.11.3.** Disturbare lo svolgimento della prova degli altri concorrenti.
- 1.4.11.4.** Comportamento scorretto del conduttore (uso di linguaggio o gesti volgari, discussione con il giudice, ecc).
- 1.4.11.5.** Brutalità verso il cane.
- 1.4.11.12.** Dopo l'eliminazione il conduttore devono lasciare il ring immediatamente (con l'eccezione delle prove dove è invece consentito terminare il percorso) pena la squalifica immediata dalla prova.
- 1.4.13.** Ulteriori provvedimenti disciplinari potranno essere presi dalla commissione disciplinare dell'aisc e/o IFCS in presenza di gravi violazioni del regolamento.
- 1.4.14.** Il giudice indica le penalità nel seguente modo :
 - 1.4.14.1.** Errore: palmo della mano aperto.
 - 1.4.14.2.** Rifiuto: pugno chiuso.
 - 1.4.14.3.** Eliminazione: mani incrociate.

1.5. *Classifiche*

- 1.5.1.** Il vincitore delle competizioni individuali è il concorrente che ha ottenuto il punteggio più basso derivante dalla somma tra il tempo di percorrenza e gli eventuali rifiuti, errori o penalità di tempo.
- 1.5.2.** Nel caso di conduttori senza penalità vince quello che ha ottenuto il tempo minore.
- 1.5.3.** Nelle gare a squadre è usato lo stesso metodo di valutazione.

CAPITOLO 2. - JUMPING

Come nell'agility lo scopo del conduttore è quello di terminare il percorso, disegnato dal giudice, seguendo la corretta sequenza degli ostacoli, con il minor numero di errori e nel minor tempo possibile.

- 2.1.** Un percorso di jumping non prevede l'utilizzo degli ostacoli con le zone di contatto e del tavolo, a meno che l'utilizzo di quest'ultimo non sia come previsto dall'articolo 2.1.2. del presente regolamento.
- 2.2.** Numero di ostacoli previsti 17-20.
- 2.3.** Disegno del percorso, svolgimento della prova e giudizi sono uguali a quelli dell'agility.

2.4. Velocità standard per percorsi di jumping.

| Classe | Velocità | |
|---------------|------------------------|--------------------------|
| | m/sec | Yards/sec |
| Toy | 3.20-3.65 m/sec | 3.50-4.00 yds/sec |
| Mini | 3.50-4.00 m/sec | 3.80-4.40 yds/sec |
| Medium | 4.00-4.50 m/sec | 4.40-4.95 yds/sec |
| Maxi | 4.00-4.50 m/sec | 4.40-4.95 yds/sec |

2.5. Il TPM è una volta e mezza il TPS (es. TPS 60 - TPM=90).

2.6. La penalità prevista in caso di eliminazione è di 100 punti.

2.7. Classifiche e vincitori sono determinati come nella prova di agility.

CAPITOLO 3. - STAFFETTA A COPPIE O A SQUADRA.

la staffetta può essere una gara di coppia o di squadra. i binomi devono eseguire il percorso singolarmente uno di seguito all'altro

come nell'agility, lo scopo del conduttore è quello di terminare il percorso, disegnato dal giudice, seguendo la corretta sequenza degli ostacoli, con il minor numero di errori e nel minor tempo possibile.

- 3.1.** Nel caso in cui tutti i cani appartengono alla stessa classe di altezza, lo stesso percorso deve essere eseguito da tutti i cani che compongono la squadra o la coppia. Nel caso in cui i cani appartengono a due classi differenti di altezza, il percorso viene diviso in 2 parti. il percorso è formato da almeno 15 ostacoli. in caso di suddivisione del percorso in due sezioni (qualora i cani siano di classi di altezza differenti), ogni sezione deve essere composta da almeno 9 ostacoli
- 3.2.** Gli ostacoli della staffetta generalmente sono gli stessi utilizzati per l'agility. L'uso del tavolo non è previsto ma può essere utilizzato alla partenza all'arrivo o nella zona di cambio. Non è richiesto l'utilizzo di tutte le zone di contatto
- 3.3.** Nella staffetta a coppie, un conduttore percorre la prima parte del percorso e l'altro la seconda
- 3.4.** Per la staffetta a squadre, il team può essere composto da cani di un'unica classe di altezza o di 2 diverse classi di altezza (se questo è previsto dal regolamento di gara)
- 3.5.** Nella staffetta a squadre, qualora i cani appartenenti alla stessa squadra appartengano a due categorie di altezza diverse, vengono distinti assegnando i numeri pari e dispari alle diverse categorie.
- 3.6.** I binomi con il numero dispari effettuano una parte del percorso, mentre i binomi con i numeri pari effettuano l'altra parte. L'assegnazione della sezione di percorso è a discrezione del giudice
- 3.7.** Al momento della partenza tutti i componenti della squadra o della coppia devono trovarsi all'interno dell'area di cambio (l'area di cambio deve essere segnata/marcata/evidenziata in modo tale da distinguere chiaramente il suo inizio e la sua fine)
- 3.8.** Nell'area di cambio del testimone, i cani non devono indossare collari e guinzagli. se il conduttore trattiene il cane, lo deve fare senza utilizzare metodi coercitivi.

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

- 3.9.** I componenti della squadra/coppia devono restare nell'area di cambio fino al termine del percorso dell'ultimo concorrente (del team/squadra)
- 3.10.** Il conduttore può reggere il testimone come ritiene opportuno, ma minacciare il cane con il testimone è considerato brutalità e comporta l'eliminazione del binomio
- 3.11.** Il passaggio del testimone, da un conduttore all'altro, avviene all'interno dell'area di cambio, il testimone non deve essere lanciato ma passato di mano in mano
- 3.12.** Vengono utilizzate le stesse regole e penalità previste per le prove di agility.
- 3.13. Penalità addizionali:**
- 3.13.1.** cambio del testimone fuori dall'area di cambio, lancio del testimone da un conduttore all'altro – 20 punti
 - 3.13.2.** caduta del testimone – 10 punti
 - 3.13.3.** ogni volta che il cane prende il testimone.
- 3.14. Cause di squalifica**
- 3.14.1** assenza di un componente della squadra
 - 3.14.2.** atteggiamenti che non permettono il corretto svolgimento della prova ad altre squadre/coppie
 - 3.14.3.** dimenticare il collare o altro addosso al cane.
 - 3.14.4.** abbandono dell'area di cambio prima del termine della prova dell'ultimo componente della squadra.
- 3.15.** Caso in cui un conduttore commette un errore da eliminazione, il giudice segnala l'eliminazione, ed il conduttore deve interrompere lo svolgimento e raggiungere prima possibile l'area di cambio. Vengono assegnati al binomio 120 punti di penalità.
- 3.16.** Il cronometro parte quando il primo cane della squadra esce dall'area di cambio e si ferma quando l'ultimo cane della squadra vi rientra.
- 3.17.** Il punteggio della staffetta deriva dalla somma del tempo totale impiegato da tutta la squadra + somma degli errori di tutti i componenti della squadra/coppia
- 3.18.** La squadra vincitrice è quella che ha ottenuto il minor tempo con il minor numero di errori
- 3.19.** All'interno dell'area di cambio non è ammessa la presenza di nessuno all'infuori dei componenti della squadra/coppia.

CAPITOLO 4. - GAMBLERS (JOKER).

Nel Gambler (Joker) il binomio deve accumulare il maggior numero di punti possibili percorrendo una sequenza di ostacoli in ordine occasionale durante un determinato periodo di tempo, completare la prova seguendo una sequenza di ostacoli indicata dal giudice in un altro determinato periodo di tempo.

(al fischio del giudice il binomio esegue gli ostacoli nella sequenza libera, per ogni ostacolo eseguito correttamente il giudice assegna dei punti, al 2° fischio del giudice il binomio deve eseguire la sequenza degli ostacoli nell'ordine stabilito dal giudice)

- 4.1. Gli ostacoli utilizzati per il Gambler sono gli stessi utilizzati per l'agility. L'utilizzo del tavolo è a discrezione del giudice.
- 4.2. Il Gambler è formato da un periodo di tempo detto "Open", nel quale il conduttore svolgendo correttamente gli ostacoli accumula il maggior numero di punti possibile, e un periodo di tempo speciale detto "Joker" o "Gamble"
- 4.3. Il giudice, stabilisce la durata di ogni periodo separatamente, ma per il punteggio è considerato il tempo totale della prova
- 4.4. Durante l'esecuzione del tracciato e' vietato al conduttore l'utilizzo di qualsiasi strumento utile per conteggiare il tempo, suono, o altro segnale. Il giudice può eliminare chiunque interferisca con il conduttore durante l'esecuzione del tracciato. Se a farlo e' il team leader , l'intera squadra viene squalificata.
- 4.5. La partenza l'arrivo del percorso vengono evidenziati con una linea o usando il tavolo
- 4.6. Numero minimo di ostacoli previsti: 15
- 4.7. Su ogni ostacolo viene evidenziato con l'uso di tabelle il punteggio relativo.
- 4.8. *Periodo di prova "Open"*
 - 4.8.1. il conteggio del tempo inizia quando il cane oltrepassa la linea di partenza o lascia il tavolo
 - 4.8.2. il conduttore deve accumulare il maggior numero di punti possibili, eseguendo in modo corretto qualsiasi sequenza di ostacoli a scelta a sua discrezione entro il tempo stabilito dal giudice
 - 4.8.3. il periodo del tempo di prova "open" deve essere di non meno di 20 secondi e non più di 50, a seconda del numero di ostacoli
 - 4.8.4. viene assegnato un determinato punteggio (vedi art. 4.8.8.) per ogni ostacolo correttamente eseguito
 - 4.8.5. per corretta esecuzione dell'ostacolo, si intende l'ostacolo eseguito senza errori. Gli errori non vengono penalizzati, ma in caso di errore non si ottiene il punteggio previsto per l'ostacolo in questione.
 - 4.8.6. il rifiuto non è considerato errore durante il periodo "Open"
 - 4.8.7. nel periodo "Open" i punti vengono conteggiati solo 2 volte per ogni ostacolo correttamente eseguito. Se un cane esegue l'ostacolo per la 3° volta, durante il periodo "Open", il relativo punteggio non viene conteggiato

4.8.8. ostacoli e punteggio (a discrezione del giudice)

| OSTACOLI | 1-3-5-7 SYSTEM | 1-2-3-5 SYSTEM |
|---------------------------|----------------|----------------|
| ostacoli e salti | 1 | 1 |
| tunnel e ruota/gomma | 3 | 2 |
| zone di contatto e slalom | 5 | 3 |
| slalom e passerella | 7 | 5 |

4.8.9. il giudice pu0' variare a sua discrezione il punteggio previsto per ogni ostacolo e/o sequenza di ostacoli.

4.8.10. nell'assegnare il punteggio all'ostacolo o alla sequenza di ostacoli, il giudice deve tenere in considerazione il posizionamento degli ostacoli e la loro difficoltà

4.8.11. il giudice segnala (fischia) la fine del tempo a disposizione per il periodo "open", senza fermare il cronometro

4.8.12. se al fischio del giudice il cane sta' impegnando l'ostacolo, i punti vengono conteggiato se l'ostacolo viene svolto correttamente. (es. il cane sta già impegnando la seconda zona di contatto)

4.8.13. i salti abbattuti dai cani non vengono riposizionati durante lo svolgimento della prova.

4.9. *Periodo Joker*

4.9.1. Il tempo "joker" è stabilito dal giudice e generalmente varia da 10 a 20 secondi

4.9.2. Il joker consiste nell'eseguire una sequenza di ostacoli stabilita dal giudice o in un periodo di tempo utile per accumulare punti con le stesse modalità del periodo "open"

4.9.3. I salti abbattuti dai cani non vengono riposizionati durante lo svolgimento della prova.

4.9.4. Il conduttore può nuovamente utilizzare 2 volte gli ostacoli che sono già stati usati durante il periodo "open"

4.9.5. Durante il periodo "joker" il giudice può aggiungere regole speciali o particolari richieste di conduzione

4.9.5. Il percorso del joker non deve avere/comprendere meno di 3 ostacoli

4.9.6. Gli ostacoli della fase "joker" devono essere eseguiti alla fine del tempo standard previsto per la parte "open"

4.9.7. Il joker può includere sfide speciali a discrezione del giudice, come:

- discriminazione dell'ostacolo
- esecuzione di uno o più ostacoli con il conduttore a distanza - controllo del cane da una distanza non inferiore a 5 metri (una linea speciale deve essere evidenziata)

4.9.8. Il conduttore non può utilizzare, durante il periodo open, 2 o più ostacoli della sequenza joker

4.9.9. Se un cane abbatte un ostacolo del joker durante la sequenza "open", il conduttore viene squalificato

4.9.10. Il giudice può decidere che:

- 4.9.10.1.** i punti per il joker si accumulano per ogni ostacolo correttamente eseguito
- 4.9.10.2.** i punti per il joker si accumulano solo se l'intera sequenza di ostacoli viene eseguita correttamente senza errori e/o rifiuti
- 4.9.10.3.** i punti accumulati durante il periodo open raddoppiano in caso di corretta esecuzione della sequenza joker (con o senza somma dei punti joker)
- 4.9.10.4.** i rifiuti non vengono conteggiati nel periodo joker
- 4.9.10.5.** altre decisioni a riguardo l'esecuzione dell'esercizio possono essere prese a discrezione del giudice.

4.9.11. il conteggio del tempo viene fermato quando il cane attraversa con la parte frontale del corpo la linea di arrivo (o salta sul tavolo)

4.9.12. allo scadere del tempo, il cronometrista deve segnalare acusticamente la fine del periodo joker. a questo punto il giudice deve annunciare i punti guadagnati (per gli ostacoli eseguiti al momento del fischio, per il periodo joker, per tutti i punti ottenuti durante i periodi open e joker, e le eventuali penalità)

4.10. E' vietato durante il periodo open sostare in prossimità dell'inizio dell'area joker o eseguire ostacoli che non danno diritto a punteggio con l'intento di aspettare la fine del tempo del periodo open. in tal caso il conduttore è squalificato.

4.11. Tutte le decisioni prese dal giudice riguardanti il modo in cui eseguire l'esercizio, e devono essere annunciate prima della ricognizione del percorso.

4.12. Vince colui che totalizza più punti, accumulandoli nel tempo previsto

4.13. Durante l'esecuzione del percorso il giudice annuncia ad alta voce i punti guadagnati per ogni ostacolo svolto correttamente.

CAPITOLO 5 – SNOOKER

Nello Snooker il binomio deve accumulare il maggior numero di punti possibili derivanti da una corretta esecuzione di una qualsiasi sequenza di ostacoli entro un periodo di tempo stabilito dal giudice, nelle modalità di seguito specificate. Lo snooker è formato da 2 fasi: "Opening" e "Closing".

5.1. Gli ostacoli utilizzati per lo snooker sono gli stessi utilizzati per l'agility. il tavolo può essere utilizzato solo alla partenza o all'arrivo.

5.2. Lo snooker è formato dalla fase "opening" in cui il binomio esegue una sequenza di ostacoli a piacere accumulando punteggio come nel gambler, e da una fase "closing" in cui il binomio deve eseguire una sequenza di ostacoli stabilita dal giudice

5.3. Il giudice stabilisce il tempo totale di durata della prova (entrambe le fasi devono essere completate entro il tempo stabilito)

5.4. Durante l'esecuzione del tracciato è vietato al conduttore l'utilizzo di qualsiasi strumento utile per conteggiare il tempo, suono, o altro segnale. il giudice può eliminare chiunque cerchi di interferire con il conduttore durante l'esecuzione del tracciato. Se a farlo è il team leader l'intera squadra è squalificata.

REGOLAMENTO AISC / IFCS AGILITY

- 5.5.** La partenza e la fine del percorso vengono evidenziati con una una linea o usando il tavolo
- 5.6.** Lo snooker include minimo 9 ostacoli a cui viene assegnato un valore compreso tra 1 e 7, come nello snooker del biliardo, “i colori” sono utilizzati come riferimento per l’assegnazione dei punti

| COLORE | PUNTI |
|---------|-------|
| rosso | 1 |
| giallo | 2 |
| verde | 3 |
| marrone | 4 |
| blu | 5 |
| rosa | 6 |
| nero | 7 |

- 5.7.** L’ostacolo distinto con il colore “rosso” deve essere un salto. per gli altri colori, il giudice a sua scelta può utilizzare qualsiasi ostacolo, ma i punti vengono assegnati tenendo in considerazione o la difficoltà nell’esecuzione dell’ostacolo o in base alla loro posizione sul percorso, o entrambi.
- 5.8.** Fase “opening”
- 5.8.1.** e’ possibile l’utilizzo di almeno 6 ostacoli durante la fase “openinig” (3 rossi + 3 “altri colori”) con i quali totalizzare un massimo di 24 punti.
- 5.8.2.** durante la fase “opening” gli ostacoli devono essere eseguiti nella seguente sequenza:
rosso – altro colore - rosso - altro colore – rosso – altro colore
- 5.8.3.** il binomio deve accumulare i punti affrontando gli ostacoli con le seguenti modalità:
- il “rosso” deve essere correttamente eseguito prima di affrontare gli altri colori
 - ogni “rosso” deve essere affrontato solo 1 volta, non ha importanza se correttamente eseguito
 - quando un ostacolo non viene eseguito correttamente, i punti dell’ostacolo non vengono conteggiati
 - non ha importanza il colore dell’ostacolo successivo al rosso.
- 5.8.4.** Possono essere utilizzati da 3 a 5 ostacoli “rossi”
- 5.8.5.** I rifiuti non vengono conteggiati nel periodo “opening” e sono a discrezione del giudice nella fase “closing” .
- 5.8.6.** Il punteggio viene fermato durante il periodo “opening” ed il binomio viene eliminato in caso di:
- dopo un ostacolo “rosso” non eseguito correttamente (per esempio abbattuto) il cane esegue l’ostacolo successivo di altro colore
 - sequenza non corretta ad esempio:
“rosso” – un’altro rosso o lo stesso rosso
“rosso” – “colore” “colore”
“rosso” – “colore” – stesso “rosso”
 - superamento del TPM

5.9. Fase “Closing”

5.9.1. dopo la fase “opening” il binomio inizia immediatamente la fase “closing”, che consiste in una sequenza di 6 ostacoli che danno diritto ad un punteggio massimo di 27 punti.

5.9.2. gli ostacoli della fase “closing” devono essere eseguiti nel seguente modo:

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

5.9.3. se il “giallo” viene eseguito per ultimo nella fase “opening”, questo deve essere eseguito nuovamente come primo ostacolo della fase “closing”

5.9.4. Cause di eliminazione

- l’ostacolo viene eseguito con errore o rifiuto (nel caso in cui il giudice consideri i rifiuti come errori)
- esecuzione della sequenza sbagliata
- superamento del tpm

5.9.5. i rifiuti sono giudicati solo nella fase “closing”, a discrezione del giudice

5.10. Allo scadere del tempo, il cronometrista segnala acusticamente la fine dell’esercizio

5.11. Dopo la segnalazione acustica il conduttore deve terminare la sequenza e attraversare la linea di arrivo. il cronometro verrà fermato quando il binomio avrà attraversato la linea di arrivo.

5.12. Il conteggio del tempo viene fermato quando il cane ha attraversato la linea di arrivo con la parte frontale del corpo.

5.13. I punti, accumulati precedentemente al segnale dello scadere del tempo, vengono conteggiati ed utilizzati al fine della classifica.

5.14. Se il cane sta impegnando l’ostacolo mentre viene segnalato lo scadere del tempo, i punti vengono assegnati solo se l’ostacolo e’ stato eseguito correttamente. (per esempio il cane si trova già sulla zona di contatto opposta)

5.15. Tutte le decisioni prese dal giudice a riguardo l’esecuzione della prova , devono essere annunciate prima della ricognizione.

5.16. Vince il binomio che riesce ad accumulare il maggior numero di punti nel periodo di tempo stabilito

CAPITOLO 6 – TIME GAMBLE .

In questo esercizio il conduttore deve annunciare, prima di eseguire l’esercizio, il risultato che pensa di ottenere (in centesimi di secondi), includendo eventuali penalità, e terminare il percorso con il tempo e con le penalità previste.

6.1. Il percorso ed il metodo di giudizio per il time –gamble sono gli stessi dell’agility, ma gli ostacoli che si possono utilizzare variano da un minimo di 9 ad un massimo di 15.

6.2. Dopo la ricognizione il conduttore annuncia al giudice il risultato che pensa di ottenere .

6.3. Durante l’esecuzione del tracciato e’ vietato al conduttore l’utilizzo di qualsiasi strumento utile per conteggiare il tempo, suono, o altro segnale. il giudice può eliminare chiunque cerchi di interferire con il conduttore durante l’esecuzione del tracciato. Se a farlo e’ il team leader l’intera squadra e’ squalificata.

- 6.4. Per determinare il punteggio finale, si somma il tempo di percorrenza agli errori ed ai rifiuti. il giudice deve annunciare prima dell'inizio dell'esercizio il punteggio previsto (per esempio ogni errore vale 5 punti di penalità e ogni rifiuto vale 3 punti)
- 6.5. Il risultato dell'esercizio è dato dalla differenza tra il punteggio annunciato dal conduttore ed il punteggio realmente ottenuto. Il vincitore è il binomio che ha totalizzato la differenza minore tra quanto annunciato e quanto effettivamente ottenuto.

CAPITOLO 7 – POWER AND SPEED

In questo esercizio il conduttore deve eseguire, senza interruzioni, una parte del percorso, chiamata "power" (esempio, zone di contatto, slalom, e *salti doppi*) e successivamente una parte di percorso chiamata "speed", formata da salti e tunnel

- 7.1. In questa prova non è previsto l'uso del tavolo
- 7.2. Valgono le stesse regole previste per l'agility.
- 7.3. La fase "power" deve includere una o più zone di contatto, slalom, e salti doppi
- 7.4. Il giudice stabilisce un tempo limite per la fase "power", durante la quale il binomio deve eseguire gli ostacoli nel tempo stabilito.
- 7.5. In caso di errore o rifiuto durante la fase "power" il binomio perde il diritto di accedere alla fase "speed" ed è eliminato. nel caso non vi siano errori e/o rifiuti, il cane può iniziare la fase "speed", la corretta esecuzione della fase "power" permette l'accesso alla fase "speed" ma non comporta l'acquisizione di alcun punteggio.
- 7.6. Ai fini del punteggio e della classifica contano solo i risultati ottenuti durante la fase speed.
- 7.7. Il conteggio del tempo ai fini della classifica parte dall'inizio (primo ostacolo) della fase speed.
- 7.8. Errori e rifiuti nella fase "speed" valgono come per l'agility. il risultato è determinato in base alla somma tempo + errori.
- 7.9. Vince il binomio che ha totalizzato il tempo minore ed il minore numero di penalità durante la fase "speed"

CAPITOLO 3. – PUNTEGGI E CLASSIFICHE NELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI E DI SQUADRA

CAPITOLO 1 – BIATHLON (AGILITY + JUMPING)

- 1.1. Nel biathlon sono considerate solo le competizioni individuali
- 1.2. Per determinare le classifiche del biathlon si sommano, come di consueto, la penalità tempo per il tempo eccedente il tempo di percorrenza massimo (TPM) + le penalità derivanti da rifiuti ed errori.
- 1.3. Nel Biathlon si utilizza anche il sistema che somma il "tempo effettivo di percorrenza + errori
- 1.4. Nel biathlon il binomio migliore è quello che supera con il minor numero di penalità i due percorsi
- 1.5. In caso di parità vince il binomio che ha totalizzato il tempo migliore

CAPITOLO 2 – TRIATHLON (AGILITY + JUMPING + STAFFETTA)

- 2.1. Il triathlon è una competizione a squadre
- 2.2. Ai fini del punteggio utilizzato per determinare la classifica nel triathlon non è previsto l'utilizzo del tps
- 2.3. Il punteggio finale si ottiene sommando l'effettivo tempo di percorrenza + gli errori,
- 2.4. Nel Triathlon la squadra vincitrice è quella che ottiene il minor numero di penalità in tutti e 3 gli esercizi
- 2.5. In caso di parità , vince la squadra che ha ottenuto il migliore risultato nella prova di staffetta.

CAPITOLO 3 – ALL-ROUND

- 3.1. Nelle competizioni individuali l'“all-around” include agility, jumping, snooker e gambler
- 3.2. Nelle competizioni a squadre l'“all-around” include agility, jumping, snooker, gambler e staffetta.
- 3.3. Il tempo di percorrenza standard (TPS) per determinare i risultati delle squadre non viene utilizzato per l'agility ed il jumping , viene usato il sistema “tempo effettivo di percorrenza + errori”
- 3.5. Per determinare il risultato dell'all-round, I punti di penalità ottenuti nelle prove di agility, jumping e staffetta sono sottratti dai punti di riferimento (vedi tabella)

| Esercizio | Punti di riferimento | Penalità per eliminazione |
|------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Agility | 120 | 120 |
| Jumping | 100 | 100 |
| Relay | 120 x nr. componenti della squadra | 120 x nr. componenti della squadra |

- 3.5. Il punteggio totale nell'all-around è determinato dalla somma dei risultati dello Snooker, Gambler e dei punti conteggiati per l'agility, jumping e staffetta, assegnati come da tabella riportata nell'art. 3.4.
- 3.6. Nell'all-around la squadra migliore (binomio) è quella che ottiene il punteggio più alto