REGOLAMENTO
DOG SPORTING WORK (D.S.W.)
(Obbedienza, Difesa)

INTRODUZIONE

Il Dog Sporting Work è una disciplina sportiva completa, che si pone come fine ultimo di avvicinare l'essere umano al cane, coinvolgendolo in una sana disciplina sportiva all'aria aperta.
Le gare di “D.S.W.” dovranno motivare i proprietari dei cani ed indirizzarli su una corretta educazione, mantenendo il rispetto per i nostri amici a 4 zampe.
Le competizioni sono state ideate per esaltare tutti i lati positivi dell'addestramento, privo di metodi coercitivi, rispettando sempre l'animale.
Tutte le prove sono elaborate in modo che, sia durante la preparazione sportiva sia durante la gara, i cani non siano mai sottoposti a metodiche invasive né fisicamente né psicologicamente, ma motivati a divertirsi facendoci divertire.
Le gare di D.S.W. avranno solo un fine Sportivo ed amatoriale, non selettivo, nonostante questo i regolamenti saranno in linea con i regolamenti ENCI ed FCI.
Questa disciplina Sportiva è aperta a qualsiasi cane di Razza con e senza pedigree e a qualsiasi meticcio, purché in regola con l'obbligo legislativo del Microchip, che verrà controllato prima dell'inizio della gara tramite libretto sanitario o iscrizione all'anagrafe canina.
Lo spirito amatoriale della competizione tenderà a valutare molto l'atteggiamento del binomio in campo, verrà premiato l'atteggiamento positivo e gioioso del cane e verrà giudicato il rapporto con il conduttore. Non ci dovranno mai essere atteggiamenti troppo marcati di sottomissione o di meccanizzazione; cani troppo chiusi o impauriti e/o atteggiamenti prodotti da metodi addestrativi troppo duri e coercitivi saranno pesantemente penalizzati.
Le gare si svolgeranno su due sezioni: Obbedienza e Difesa che potranno essere svolte congiuntamente o singolarmente solo obbedienza
Nella fase Obbedienza ci saranno esercizi di: Condotta, Seduto, Terra, Resta, Richiamo, Salti, Riporti, Invio in avanti, Indifferenza, che ovviamente aumenteranno di difficolta in base alla categoria di gara che verrà effettuata.
Nella fase di Difesa ci saranno esercizi, che tenderanno ad esaltare le doti naturali del cane come predatore naturale; si tenderà ad esaltare l'istinto predatorio e non la pura aggressività.
A tal fine il figurante, che nella sua azione dovrà esaltare le caratteristiche di ogni soggetto, sarà munito di Bastone flessibile ma non dovrà in alcun modo mai toccare il cane.
Le Gare saranno suddivise in 5 categorie: StarterDog, BasicDog, ProDog1, ProDog2, ProDog3.
Le prime due “di ingresso” molto amatoriali, che dovranno consentire l'accesso e il divertimento anche a conduttori neofiti, che con un breve percorso addestrativo potranno cimentarsi in una competizione sportiva/agonistica.
Le altre tre presenteranno difficoltà sempre maggiori.
Nelle prime due categorie sarà consentito l'utilizzo di stimoli alimentari o ludici, che potranno essere utilizzati come gratificazione alla fine di ogni esercizio, mentre nelle altre categorie sarà concesso gratificare il cane, ma senza l'utilizzo di ricompense o giochi.
Le gare di D.S.W. dovranno raggiungere lo scopo di far accrescere il rapporto tra cane e conduttore, sia in ambito di gara sia nella vita di tutti i giorni, dove il proprietario imparerà ad avere una gestione corretta e consapevole del proprio cane.

TITOLI

A
Viene assegnato il titolo di **Campione Nazionale D.S.W. Assoluto C.S.I.**
Il titolo sarà conseguito da quell'atleta che avrà ottenuto nella prova di campionato il punteggio migliore nelle classi PRO DOG 1, PRO DOG 2, PRO DOG 3, svolta su due sezioni (Obbedienza, Difesa).

B
Viene assegnato il titolo di **Campione Nazionale D.S.W. DOG STARTER C.S.I.**
Il titolo sarà conseguito da quell'atleta che avrà ottenuto nella prova di campionato il punteggio migliore svolta su due sezioni (Obbedienza, Difesa).

C
Viene assegnato il titolo di **Campione Nazionale D.S.W. DOG BASIC C.S.I.**
Il titolo sarà conseguito da quell'atleta che avrà ottenuto nella prova di campionato il punteggio migliore svolta su due sezioni (Obbedienza, Difesa).

D
Viene assegnato il titolo di **Campione Nazionale D.S.W. OBBEDIENZA C.S.I.**
Il titolo sarà conseguito da quell'atleta che avrà ottenuto nella prova di campionato il punteggio migliore nella fase Obbedienza tra tutte le classi.

REGOLAMENTO GENERALE

Art 1
Le gare D.S.W. sono gare Sportive Agonistiche con spirito di Amatorialità. Ogni atleta può partecipare con qualsiasi tipo di cane senza distinzione di razze, pedigree o meticci purché in buono stato di salute.
Lo scopo di queste gare è quello di valutare il grado di preparazione di ogni binomio, tenendo in considerazione il rapporto che si deve creare tra cane e conduttore.

Art 2
Le gare sono suddivise in cinque classi:
Dog Starter, Dog Basic, Dog Pro 1 Dog Pro 2 Dog Pro 3.

Classi:
-Dog Starter (età minimi del cane 12 mesi)
-Dog Basic (età minima del cane 12 mesi)
-Dog Pro 1 (età minima del cane 18 mesi)
-Dog Pro 2 (età minima del cane 18 mesi)
-Dog Pro 3 (età minima del cane 18 mesi)
Età minima del conduttore 10 anni

Art 3
Il D.S.W. Si suddivide in 2 sezioni:
-obbedienza
-difesa (esercizi di predazione simulata)

L'atleta si potrà iscrivere nelle seguenti sezioni:
-obbedienza
-obbedienza e difesa

Art 4
Per partecipare alle gare è obbligatorio la presentazione di un libretto di rendimento, che verrà fornito agli atleti al momento dell'iscrizione alla prima gara e la presentazione del libretto sanitario.

Art 5
Viene ammessa la partecipazione alle gare con massimo tre cani per ogni atleta, che dovranno essere dichiarati all'inizio della stagione agonistica.

Art 6
Non è possibile iscrivere lo stesso cane in più classi.

Art 7
Per i cani che non hanno mai gareggiato l'ingresso nella classe è a libera scelta dell'atleta, una volta scelta la classe non sarà più possibile retrocedere.

Art 8
Dopo la conquista di tre vittorie all'interno della classe, sarà obbligatorio gareggiare nella classe successiva nel campionato dell'anno successivo.

Art 9
I soggetti presentati dovranno essere in regola con le norme in vigore nel luogo ove verrà disputata la gara.

Art 10
I giudizi dei giudici sono insindacabili.
Eventuali segnalazioni andranno presentate al responsabile di gara entro la fine della giornata previa visione del presidente A.S.D. Ospitante.

Art 11
A discrezione del responsabile di gara e del giudice i soggetti che risultano fuori controllo o eccessivamente paurosi o aggressivi, tanto da non farsi avvicinare, possono essere allontanati dalla prova.

Art 12
I giudici e i figuranti saranno individuati a discrezione della A.S.D. Ospitante, in base a degli elenchi redatti dalla Commissione Tecnica Nazionale Cinofilia contenenti nominativi di figure formate e riconosciute dal C.S.I. ed avranno diritto a vitto alloggio e rimborso spese chilometrico.

Art 13
Il giudice nel formulare il giudizio nella parte di difesa potrà essere coadiuvato dal figurante.

Art 14
Ad ogni gara dovrà essere presente un giudice un aiuto giudice, un figurante, ed eventualmente un aspirante giudice che farà tirocinio. L' aiuto giudice segnerà le penalizzazioni descritte dal giudice e dovrà prendere i tempi per il giudizio del terra libero per le eventuali penalizzazioni. In campo non possono essere presenti altre figure. Il responsabile del campo ospitante o chi del suo staff non potranno essere in campo ad eccezione di aspiranti giudici, a meno che non sia il giudice a richiedere la presenza di queste figure.

Art 15
Previa autorizzazione della Commissione Tecnica Nazionale Cinofilia ed in regola con le norme organizzative e burocratiche, ogni A.S.D. potrà organizzare gare regionali, gare di campionati nazionali anche per una sola o due categorie con l'obbligo di includere sempre la sezione obbedienza.

Art 16
Il terreno dovrà essere pianeggiante e recintato. Dovranno essere presenti tutte le attrezzature di gara necessarie regolamentari. Le dimensioni minime del terreno dovranno essere 50m x 30m.

Art 17
Il comitato organizzatore dovrà provvedere ad avere durante la manifestazione un veterinario presente sul posto o una clinica reperibile in caso di necessità.

Art 18
Il proprietario del cane sarà sempre responsabile civilmente e penalmente dei danni provocati dal suo cane a cose, persone o altri cani in base all'art 2052 del C.C.

Art 19
Tutti i cani dovranno essere muniti di un idoneo collare, che potrà essere fisso, strozzo o semi strozzo, in questi ultimi casi il collare dovrà essere portato in modalità fisso dal momento di ingresso in campo per la gara. Oppure di pettorina. I cani dovranno essere inoltre dotati di guinzaglio di lunghezza massima 150 cm.

Art 20
L'organizzazione del campo di gara sarà a cura dell'Organizzatore previo accordi con il giudice per il corretto svolgimento della manifestazione.

Art 21
I pettorali di gara saranno stabiliti in base ad un sorteggio, che verrà effettuato prima dell'inizio della gara, alla presenza del giudice del delegato e dei partecipanti.

Art 22
Il campo gara potrà essere provato nei giorni precedenti la gara, previo accordo con il comitato organizzatore o il giorno stesso della gara per un tempo limitato che possa consentire a tutti quelli che ne hanno bisogno di provare. Le femmine in calore potranno provare il campo previo accordo con il comitato organizzatore ma non il giorno della gara.

Art 23
Le femmine in calore prenderanno parte alla gara solo dopo l'esecuzione della prova di ubbidienza da parte di tutti gli altri partecipanti. Le femmine in calore non potranno provare l'attrezzatura per gli esercizi di difesa.

Art 24
I giudici di gara o il comitato organizzatore potranno allontanare dalla gara i conduttori che mostreranno comportamenti maleducati o scorretti verso gli altri concorrenti o il comitato organizzatore stesso, o che abbiano un comportamento violento o scorretto verso gli animali anche al di fuori dell'esecuzione degli esercizi.

Art 25
I cani in non perfette condizioni fisiche o psichiche non potranno partecipare alla gara, a meno di certificazione che attesti lo stato del cane, sarà cura del giudice o del comitato organizzatore verificare tale condizione.

Art 26
L'allontanamento dell'unità cinofila dal terreno di gara sarà sempre annotato sul libretto di rendimento.

Art 27
Durante l'esecuzione degli esercizi il guinzaglio non dovrà mai essere in trazione ma sempre lento a formare una pancia o se richiesto dalla classe a tracolla o riposto in tasca.
Nelle classi PRO ove sia previsto l'utilizzo del guinzaglio esso deve essere portato sulla mano sinistra.

Art 28
Nelle prime due classi tutti gli spostamenti verranno effettuati con il cane al guinzaglio o trattenuto con il collare e non saranno valutati.

Art 29
Tutti gli esercizi partiranno e finiranno con il binomio in posizione base, ossia cane sul fianco sinistro in conformità con il regolamento della gara da svolgere (il cane potrà essere condotto sul fianco destro su speciale richiesta al giudice).

Art 30
I comandi potranno essere verbali o posturali. In base alla classe di appartenenza verrà specificato quali comandi comporteranno o meno delle penalità.

Art 31
La valutazione del cane partirà dal momento in cui farà il suo ingresso nel campo gara, in base al regolamento della prova.
Il giudice al momento della presentazione valuterà la gestibilità del cane.

Art 32
Il figurante nella fase di difesa dovrà indossare una tuta o grembiule (per le prime due classi) e una manica di protezione, o salamotto, in base alla prova, ed impugnare un bastone flessibile ed imbottito nell'altra mano, in base alla prova, che servirà solo per coordinare i movimenti e non dovrà mai toccare il cane.

Art 33
Nelle gare di campionato, dove verrà assegnato un titolo non ci potranno essere degli ex equo al primo posto. Nel caso di pari punteggio il giudice assegnerà il titolo in base al punteggio maggiore partendo dai seguenti esercizi: Condotta, Seduto Resta, Terra Resta e Richiamo, Salto in alto, Terra e allontanamento.
In caso di ulteriore parità il giudice valuterà in base alla migliore armonia del binomio.

Art 34
Su tutte le classi il giudice avrà a disposizione 10 punti per valutare il rapporto Cane/Conduttore

Art 35
L'Assegnazione del titolo **Campione Nazionale,** in ciascuna classe, è subordinata ad un minimo di punteggio di 70 punti per fase.

Art 36
Al momento dell'iscrizione alla prima gara il conduttore dovrà presentare il certificato di iscrizione all'anagrafe canina che dimostri la presenza del microchip intestato a lui o ad un familiare. Se il cane è intestato a persona terza servirà la presentazione di una delega di autorizzazione.

Le Iscrizioni alle Gare dovranno pervenire complete di scheda iscrizione e pagamento della quota di iscrizione alla segreteria dell'associazione ospitante con il termine ultimo di 2 giorni antecedente l'inizio della gara.

DOG SPORTING WORK (D.S.W.)
OBBEDIENZA

DogStarter

Art 37
Durante l'esecuzione degli esercizi all'atleta sarà concesso utilizzare oggetti inerti come palline, straccetti o salamotti o ricompense alimentari in funzione di stimolo/target durante tutto lo svolgimento della prova che potranno essere in vista al cane, ma non attaccati al muso. Alla fine di ogni esercizio sarà permesso gratificare il cane o dandogli il boccone o con piccole attività di gioco.

Art 38
Durante l'esecuzione degli esercizi di condotta al guinzaglio i doppi comandi **non sono** penalizzati, durante gli altri esercizi non sono penalizzati i doppi comandi di diverso valore o tipo (es. Posturale e verbale), sono penalizzati invece i doppi comandi dello stesso tipo (Es. Due comandi verbali o due comandi posturali). Il Resta negli esercizi di stazionamento non è considerato doppio comando.

Art 39
Durante l'esecuzione degli esercizi il conduttore potrà tenere il guinzaglio sia nella mano destra che nella mano sinistra.

Art 40
La perdita di bocconi in campo sarà penalizzata nella valutazione generale.

Art 41
L'atleta non potrà ripetere l'esercizio male eseguito.

Art 42
I cani portatori di handicap certificati potranno sostituire gli esercizi di salto con altri equivalenti con altezze al minimo.

Art 43
L'ingresso in campo avverrà singolarmente.

Art 44
In ogni fase se il cane va fuori controllo ed il conduttore non riesce a richiamarlo a sé entro 3 minuti il binomio verrà squalificato.

Art 45
I comandi posturali e verbali possono essere usati insieme senza che questo venga considerato doppio comando.

SVOLGIMENTO GARA

Presentazione (Punti disponibili 10)
Il conduttore entra in campo con il cane al guinzaglio posizionato sul lato sinistro (salvo deroghe), si avvicina al giudice e fa assumere al cane una posizione di stazionamento che può essere: seduto, terra, in piedi. Si presenta stringendo la mano al giudice, dichiarando il proprio nome e cognome, il nome del cane per intero e l'eventuale diminutivo e il nome della prova che andrà ad eseguire. Al segnale del giudice si dirigerà verso il picchetto da dove comincerà la prova e farà assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro).
Il cane si deve dimostrare sereno e rilassato, mai aggressivo né eccessivamente timoroso per tutta la durata della presentazione, in caso di diffidenza passiva il conduttore può aiutare il cane tranquillizzandolo in ogni modo. Questa fase determina se un cane può iniziare la prova o essere direttamente eliminato. Il cane aggressivo verrà subito eliminato e fatto rivedibile dopo 3 mesi, il cane eccessivamente diffidente può fare la gara successiva. La valutazione parte dall'ingresso in campo fino all'inizio della condotta.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 Punto se il cane non sta fermo ma riassume la posizione.
- 2 Punti se servono più di 3 comandi per far tenere la posizione.
- Massimo 4 punti se il cane viene tenuto in trazione.
- Squalifica per eccessiva diffidenza (il cane può fare la gara successiva).
- Squalifica per Aggressività (Rivedibile dopo tre mesi).

Condotta al guinzaglio (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto su segnale del giudice il conduttore partirà in linea retta mantenendo il guinzaglio allentato per circa trenta passi ad una andatura sportiva, quindi eseguirà un dietrofront e tornerà indietro sulla stessa retta per lo stesso numero di passi (il guinzaglio non dovrà mai andare in trazione).
Effettuerà un angolo a destra, percorrendo circa 10 passi un secondo angolo a destra percorrerà circa 15 passi ed effettuerà un dietrofront, tornerà indietro sulla stessa retta percorrendo circa 15 passi, effettuerà un angolo a sinistra percorrerà circa 10 passi, farà un angolo a sinistra ed andrà ad assumere la posizione base accanto al picchetto.
(comandi ammessi: piede, da impartire in partenza e ad ogni cambio di direzione. Seduto da impartire al momento dello stazionamento.)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 Punto per il guinzaglio in trazione involontariamente.
- 1 Punto se il cane intralcia.
- 2 Punti se viene utilizzato male lo stimolo/target (attaccato al muso e spostato), 5 punti se fatto in modo ripetuto.
- Fino a 3 punti per trazioni volontarie prolungate per più di 2 passi.
- Fino a 5 punti per trazioni volontarie prolungate oltre i 3 passi.
- 6 Punti sempre in trazione.
- 7 Punti se il cane è sempre indietro o se il conduttore segue il cane.
- Non verrà penalizzato il lieve distaccamento sull'angolo.

Seduto sul posto e ritorno (punti disponibili 10)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore avanza di 5/10 passi, si ferma ed impartisce l'ordine Seduto al cane, lascia il guinzaglio a terra (può dare anche il comando resta) e si sposta di 10 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e ritorna in autonomia rimettendosi in posizione base, riprende il guinzaglio in mano (su segnale del giudice può premiare il cane) e ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore in posizione base. Non sono ammessi doppi comandi dello stesso tipo.
(comandi ammessi: Piede, Seduto, Resta)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- Fino a 2 punti per il guinzaglio in trazione.
- 1 Punto se viene aiutato con trazione a sedersi.
- 1 Punto se si siede ad una distanza eccessiva dal conduttore.
- 1 Punto ogni doppio comando.
- 1 Punto se il cane si sposta al ritorno a fianco del conduttore.
- 2 Punti se non mantiene la posizione durante la fase di ritorno dal cane.
- 3 Punti se perde la posizione dopo i primi 5 passi.
- 4 Punti se perde la posizione nei primi 5 passi.
- 10 Punti se non esegue l'esercizio.

Terra sul posto e richiamo (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore avanza di 5/10 passi, si ferma ed impartisce l'ordine Seduto al cane, toglie il guinzaglio (il guinzaglio può essere messo o a tracolla o in tasca) ed impartisce l'ordine terra (può dare anche il comando resta) e si sposta di 10 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e richiama il cane a sé, può essere usato lo stimolo per richiamare il cane ed è concesso al conduttore di fare 1 passo all'indietro all'arrivo del cane. Il cane dovrà partire prontamente al richiamo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o al comando del giudice verrà impartito l'ordine piede ed il cane dovrà tornare nella posizione base seduto sul fianco sinistro. Rimette il guinzaglio al cane, può premiare, e ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al richiamo del conduttore stessa cosa quando è seduto frontale per il ritorno in posizione base.
Non sono ammessi doppi comandi dello stesso tipo.
Il conduttore nel richiamare il cane può usare lo stimolo e può fare un passo indietro.
(comandi ammessi: Piede, Seduto, Terra, Resta)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- fino a 2 punti per il guinzaglio in trazione
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 4 punti se il cane perde la posizione nell'allontanamento
- 3 punti se il cane torna senza aspettare il comando appena il conduttore si gira
- 1 punti se il cane stenta al richiamo
- 2 punti se il cane deve essere richiamato più volte per tornare
- 6 punti il cane non torna subito diritto dal conduttore
- 15 punti se non esegue l'esercizio

Salto in alto 40 cm (punti disponibili 15)
(cani taglia grande 40 cm, cani taglia media cm 30, cani di taglia piccola cm 15).
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in alto, si posizione sul punto segnalato e mette il cane in posizione base, toglie il guinzaglio come precedentemente, impartisce il resta al cane e si va a posizionare dalla parte opposta dell'ostacolo, aspetta 3 secondi e richiama il cane che deve saltare l'ostacolo senza toccarlo e mettersi seduto davanti al conduttore il più possibile vicino. Per richiamare il cane può essere usato lo stimolo ed è consentito 1 passo all'indietro sul richiamo. Al comando fara assumere al cane la posizione base, metterà il guinzaglio e si dirigerà verso il picchetto per l'esercizio successivo (gli spostamenti verso il salto e ritorno al picchetto non sono valutati).
Non sono ammessi doppi comandi dello stesso tipo.
Il conduttore nel richiamare il cane può usare lo stimolo e può fare un passo indietro.
(comandi ammessi: piede, seduto, resta, salta, hop)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se anticipa il comando per saltare
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se tocca sul salto
- 2 punti se salta ma non torna dal conduttore
- 1 punto se non si siede frontale
- 1 punto se dopo il seduto frontale non attende ordine del conduttore per tornare nella posizione base
- 2 punti se dopo il seduto frontale non torna nella posizione base
- 15 punti se non esegue il salto

Salto in lungo 1 mt (punti disponibili 15)

Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in lungo, si posiziona sul punto segnalato, toglie il guinzaglio come in precedenza, e fa assumere al cane una qualsiasi posizione di stazionamento (seduto, terra, in piedi) impartisce il comando resta e si va a posizionare frontalmente o lateralmente alla fine dell'ostacolo, stimola il cane e dà il comando di saltare, il cane dovrà saltare l'ostacolo senza toccare le stecche e dovrà fermarsi appena eseguito il salto in una posizione scelta dal conduttore, a quel punto sarà il conduttore ad affiancare il cane, mettere il guinzaglio e tornare in condotta al picchetto (gli spostamenti verso il salto e di ritorno al picchetto non sono valutati). Non sono ammessi doppi comandi dello stesso tipo.
Il conduttore nel richiamare il cane può usare lo stimolo e può fare un passo indietro.
(comandi ammessi: piede, seduto, terra, resta, salta, hop)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se anticipa il comando per saltare
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se tocca l'ultima stecca del salto, 2 punti a stecca dalla penultima alla prima
- 3 punti se salta ma non si ferma dopo il salto
- 2 punto se fa più passi dopo il salto prima di fermarsi
- 15 punti se non esegue il salto

Terra libero (punti disponibili 10)
Partendo dal picchetto con il cane in posizione base si dirige verso il punto indicato e fa assumere la posizione base frontale davanti al giudice. Il conduttore su segnale del giudice fa assumere la posizione terra, il guinzaglio si lascia attaccato al collo del cane. E sempre su segnale del giudice si allontana di 10 passi e si può girare verso il cane. Il cane deve mantenere la posizione di terra per 2 minuti, al termine dei 2 minuti torna dal cane, si affianca e fa assumere la posizione seduto, prende il guinzaglio e poi in condotta torna al picchetto e rimane fermo fino a che il giudice non decreta la fine della prova.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 6 punti se si alza prima dei 60 secondi
- 1 punto ogni 15 secondi dal termine dell'esercizio se si alza dopo i primi 60 secondi
- 1 punto se non mantiene la posizione al ritorno del conduttore al fianco
- 1 punto ogni doppio comando
- 10 punti se non esegue o si alza e si sposta appena il conduttore si stacca

Atteggiamento sul Conduttore (punti disponibili 10)
Si valuta l'armonia del binomio, l'espressività, la complicità, il divertimento nel lavorare insieme. Si penalizzano gli atteggiamenti di sottomissione e i segnali di eccessivo nervosismo.

Art 46
Al termine della prova il giudice darà lettura del punteggio ottenuto evidenziando gli errori fatti e i punti tolti al fine di spingere l'atleta a lavorare sulle lacune evidenziate durante la prova.

RIEPILOGO

		Punti
1	Presentazione	10
2	Condotta al Guinzaglio	15
3	Seduto e Ritorno sul posto	10
4	Terra sul posto e Richiamo	15
5	Salto in Alto 40 cm	15

6	Salto in Lungo mt 1	15
7	Terra Libero	10
8	Atteggiamento sul conduttore	10
	Totale	100

DogBasic

Art 47
Durante l'esecuzione degli esercizi all'atleta sarà concesso utilizzare oggetti inerti come palline, straccetti o salamotti o ricompense alimentari in funzione di stimolo durante tutto lo svolgimento della prova che non potranno essere in vista al cane, (gioco sotto ascella o in tasca, boccone nel pugno, sul petto o in tasca). Alla fine di ogni esercizio sarà permesso gratificare il cane o dandogli il boccone o con piccole attività di gioco.

Art 48
Durante l'esecuzione degli esercizi i doppi comandi SONO penalizzati.
Il resta per gli esercizi di stazionamento non è Penalizzato.

Art 49
Durante l'esecuzione degli esercizi il conduttore potrà tenere il guinzaglio sia nella mano destra che nella mano sinistra.

Art 50
La perdita di bocconi in campo sarà penalizzata nella valutazione generale.

Art 51
L'atleta non potrà ripetere l'esercizio male eseguito.

Art 52
I cani portatori di handicap certificati potranno sostituire gli esercizi di salto con altri equivalenti ad altezza al minimo.

Art 53
L'ingresso in campo avverrà a coppie, in base al sorteggio, dopo la presentazione un binomio esce dal campo e l'altro inizia la prova. Finita la prova esce dal campo ed entra l'altro binomio. Il terra libero avverrà in coppia a debita distanza uno dall'altro e con i rispettivi istruttori che potranno essere in campo.
Il giudizio verrà letto ai due binomi in campo.

Art 54
In ogni fase se il cane va fuori controllo ed il conduttore non riesce a richiamarlo a sé entro 3 minuti il binomio verrà squalificato.

SVOLGIMENTO GARA

Si entra in campo due binomi alla volta

Presentazione (Punti disponibili 10)
I conduttori entrano in campo con i cani al guinzaglio posizionato sul lato sinistro (salvo deroghe), si avvicinano al giudice e fanno assumere ai cani la posizione base (seduto sul fianco sinistro). Si presentano stringendo la mano al giudice, dichiarando il proprio nome e cognome, il nome del cane per intero e l'eventuale diminutivo e il nome della prova che andranno ad eseguire. Al segnale del giudice uno si dirigerà verso il picchetto da dove comincerà la prova e farà assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro), l'altro uscirà dal campo.
Il cane si deve dimostrare sereno e rilassato, mai aggressivo nè eccessivamente timoroso per tutta la durata

della presentazione e deve rimanere seduto, in caso di diffidenza passiva il conduttore può aiutare il cane tranquillizzandolo in ogni modo. Questa fase determina se un cane può iniziare la prova o essere direttamente eliminato. Il cane aggressivo verrà subito eliminato e fatto rivedibile dopo 3 mesi, il cane eccessivamente diffidente può fare la gara successiva.
La valutazione parte dall'ingresso in campo fino all'inizio della condotta.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 Punto se il cane non sta fermo ma riassume la posizione
- 2 Punti se servono più di 3 comandi per far tenere la posizione.
- Massimo 4 punti se il cane viene tenuto in trazione
- Squalifica per eccessiva diffidenza (il cane può fare la gara successiva)
- Squalifica per Aggressività (Rivedibile dopo tre mesi)

Condotta al guinzaglio (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto su segnale del giudice il conduttore partirà in linea retta mantenendo il guinzaglio allentato per circa 40 passi ad una andatura sportiva, quindi eseguirà un dietrofront e tornerà indietro sulla stessa retta per lo stesso numero di passi cambiando andature: 10 passi normali, 10 passi corsetta, 10 passi lenti, 10 passi normali (il guinzaglio non dovrà mai andare in trazione).
Effettuerà un angolo a destra, percorrendo circa 15 passi un secondo angolo a destra percorrerà circa 15 passi ed effettuerà un dietrofront, percorrerà 5 passi e si ferma, il cane si deve sedere senza nessun comando. Continuerà diritto sulla stessa retta percorrendo circa 10 passi, effettuerà un angolo a sinistra percorrerà circa 15 passi, farà un angolo a sinistra ed andrà ad assumere la posizione base accanto al picchetto.
(comandi ammessi: piede, da impartire in partenza e ad ogni cambio di andatura e direzione).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni volta che il guinzaglio va in trazione involontariamente
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 Punti se viene utilizzato male lo stimolo (troppo in vista o troppo sul muso), 5 punti se fatto in modo ripetuto.
- 1 punto se il cane intralcia
- Fino a 3 punti per trazioni volontarie prolungate per più di 2 passi.
- Fino a 5 punti per trazioni volontarie prolungate oltre i 3 passi.
- 6 Punti sempre in trazione.
- 7 Punti se il cane è sempre indietro o se il conduttore segue il cane.
- 1 punto se non si siede subito
- 1 punto se non si eseguono angoli ma si fanno curve
- Non verrà penalizzato il lieve distaccamento sull'angolo

Seduto sul posto e ritorno (punti disponibili 10)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore avanza di 5/10 passi, si ferma ed impartisce l'ordine Seduto al cane, toglie il guinzaglio (può dare anche il comando resta) e si sposta di 10 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e ritorna in autonomia rimettendosi in posizione base, rimette il guinzaglio al cane e ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Seduto, Resta)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- Fino a 2 punti per il guinzaglio in trazione
- 1 punto se il cane si sposta al ritorno a fianco del conduttore

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 Punto se viene aiutato con trazione a sedersi.
- 1 Punto se si siede ad una distanza eccessiva dal conduttore.
- 2 punti se non mantiene la posizione durante la fase di ritorno dal cane
- 3 punti se perde la posizione dopo i primi 5 passi
- 4 punti se perde la posizione nei primi 5 passi
- 10 punti se non esegue l'esercizio

Terra sul posto e richiamo (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore avanza di 5/10 passi si ferma, il cane si deve sedere senza comando, toglie il guinzaglio al cane (il guinzaglio può essere messo o a tracolla o in tasca) ed impartisce l'ordine terra (può dare anche il comando resta) e si allontana di 20 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e richiama il cane a sé, il cane dovrà partire prontamente al richiamo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o al comando del giudice verrà impartito l'ordine piede ed il cane dovrà tornare nella posizione base seduto sul fianco sinistro. Rimette il guinzaglio al cane e ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al richiamo del conduttore stessa cosa quando è seduto frontale per il ritorno in posizione base. (comandi ammessi: Piede, Terra, Resta)

Giudizio:
Penalizzazioni:
- fino a 2 punti per il guinzaglio in trazione
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 Punto se il cane assume una posizione non corretta (cane storto)
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 3 punti se il cane va a terra e si rialza subito
- 4 punti se il cane perde la posizione nell'allontanamento
- 3 punti se il cane torna senza aspettare il comando appena il conduttore si gira
- 1 punto se il cane stenta al richiamo
- 2 punti se il cane deve essere richiamato più volte per tornare
- 6 punti il cane non torna subito dritto dal conduttore
- 15 punti se non esegue l'esercizio

Salto in Alto 60 cm (punti disponibili 15)
(cani taglia grande 60 cm, cani taglia media cm 40, cani di taglia piccola cm 30).
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in alto, si posizione sul punto segnalato e mette il cane in posizione base, toglie il guinzaglio come precedentemente, impartisce il resta al cane, al segnale del giudice il conduttore impartisce il comando al cane che deve saltare l'ostacolo andando dall'altra parte poi al comando torna deve nuovamente saltare l'ostacolo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o su segnale del giudice si impartisce il comando piede ed il cane deve tornare in posizione base e si dirigerà verso il picchetto per l'esercizio successivo (gli spostamenti verso il salto e ritorno al picchetto non sono valutati). Il conduttore può avvalersi di uno stimolo per far saltare e richiamare il cane, sul ritorno può fare un passetto all'indietro. (comandi ammessi: piede, seduto, resta, salta, hop, torna)

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 1 punto se anticipa il comando per saltare
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se tocca sul salto (5 se tocca sia andata che ritorno)
- 5 punti se salta ma non fa il ritorno

- 1 punto se non si siede frontale
- 1 punto se dopo il seduto frontale non attende ordine del conduttore per tornare nella posizione base
- 2 punti se dopo il seduto frontale non torna nella posizione base
- 15 punti se non esegue il salto

Salto in lungo 1,5 mt (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in lungo, si posiziona sul punto segnalato e fa assumere al cane una qualsiasi posizione di stazionamento (seduto, terra, in piedi) impartisce il comando resta e si va a posizionare lateralmente alla fine dell'ostacolo, stimola il cane e dà il comando di saltare, il cane dovrà saltare l'ostacolo senza toccare le stecche e dovrà fermarsi appena eseguito il salto in una posizione a scelta dal conduttore, a quel punto sarà il conduttore ad affiancare il cane e tornare in condotta al picchetto (gli spostamenti verso il salto e di ritorno al picchetto non sono valutati).
(comandi ammessi: piede, seduto, terra, resta, salta, hop)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane anticipa il comando per saltare
- 1 punto se tocca l'ultima stecca del salto, 2 punti a stecca dalla penultima alla prima
- 3 punti se salta ma non si ferma dopo il salto
- 2 punto se fa più passi dopo il salto prima di fermarsi
- 15 punti se non esegue il salto

Terra libero (punti disponibili 10)
Entrano in campo entrambi i binomi si dirigono verso i punti indicati e fanno assumere la posizione base frontale davanti al giudice. I conduttori su segnale del giudice fanno assumere la posizione terra, il guinzaglio si lascia attaccato al collo del cane. E sempre su segnale del giudice si allontanano di 15 passi e si possono girare verso i cani. Il cane deve mantenere la posizione di terra per 2 minuti, al termine dei 2 minuti si torna dal cane, si affianca e si fa assumere la posizione seduto fino a che il giudice non decreta la fine della prova. A quel punto ci si dirige al centro del campo.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 6 punti se si alza prima dei 60 secondi
- 1 punto ogni 15 secondi dal termine dell'esercizio se si alza dopo i primi 60 secondi
- 1 punto se non mantiene la posizione al ritorno del conduttore al fianco
- 1 punto se al ritorno non si siede al comando
- 1 punto ogni doppio comando
- 10 punti se non esegue o si alza e si sposta appena il conduttore si stacca
- L'esercizio verrà ripetuto con altro cane o cane in bianco se il cane si alza perché gli è andato addosso l'altro cane.

Atteggiamento sul Conduttore (punti disponibili 10)
Si valuta l'armonia del binomio, l'espressività, la complicità, il divertimento nel lavorare insieme. Si penalizzano gli atteggiamenti di sottomissione e i segnali di eccessivo nervosismo.

Art 55
Al termine della prova il giudice darà lettura del punteggio ottenuto evidenziando gli errori fatti e i punti tolti al fine di spingere l'atleta a lavorare sulle lacune evidenziate durante la prova.

RIEPILOGO

		Punti
1	Presentazione	10
2	Condotta al Guinzaglio	15
3	Seduto e Ritorno sul posto	10
4	Terra sul posto e Richiamo	15
5	Salto in Alto 60 cm	15
6	Salto in Lungo mt 2	15
7	Terra Libero	10
8	Atteggiamento sul conduttore	10
	Totale	100

Dog Pro1

Art 56
Durante l'esecuzione degli esercizi all'atleta sarà concesso utilizzare oggetti inerti come palline, straccetti, salamotti o bocconi non visibili in funzione di stimolo durante tutto lo svolgimento della prova che non potranno essere in vista al cane, (sotto ascella o in tasca). Alla fine di ogni esercizio sarà permesso gratificare il cane con cibo o con piccole attività di gioco.

Art 57
Durante l'esecuzione degli esercizi i doppi comandi SONO penalizzati.

Art 58
Durante l'esecuzione degli esercizi il conduttore dovrà tenere il guinzaglio nella mano sinistra mai in trazione (salvo deroghe del giudice).

Art 59
L'atleta non potrà ripetere l'esercizio male eseguito.

Art 60
Nell'esercizio del riporto l'oggetto da riportare potrà essere un riportello o un oggetto personale.

Art 61
I cani portatori di handicap certificati potranno sostituire gli esercizi di salto con altri equivalenti alle misure minime.

Art 62
L'ingresso in campo avverrà a coppie (sorteggiate o in ordine di iscrizione) poi un atleta uscirà dal campo e l'altro eseguirà la prova e viceversa, il terra libero avverrà in coppia a debita distanza uno dall'altro.

Art 63
In ogni fase se il cane va fuori controllo ed il conduttore non riesce a richiamarlo a sé entro 3 richiami il binomio verrà squalificato.

SVOLGIMENTO GARA

Si entra in campo due binomi alla volta

Presentazione (Punti disponibili 10)
I conduttori entrano in campo con i cani al guinzaglio posizionato sul lato sinistro (salvo deroghe), si avvicinano al giudice e fanno assumere ai cani la posizione base (seduto sul fianco sinistro). Si presentano stringendo la mano al giudice, dichiarando il proprio nome e cognome, il nome del cane per intero e l'eventuale diminutivo e il nome della prova che andrà ad eseguire. Al segnale del giudice uno si dirigerà verso il picchetto da dove comincerà la prova e farà assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro), l'altro sul punto segnalato sul lato opposto del campo e farà assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro).
Il cane si deve dimostrare sereno e rilassato, mai aggressivo né eccessivamente timoroso per tutta la durata della presentazione, in caso di diffidenza passiva il conduttore può aiutare il cane tranquillizzandolo in ogni modo. Questa fase determina se un cane può iniziare la prova o essere direttamente eliminato. Il cane aggressivo verrà subito eliminato e fatto rivedibile dopo 3 mesi, il cane eccessivamente diffidente può fare la gara successiva.
La valutazione parte dall'ingresso in campo fino all'inizio della condotta.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se il cane non sta fermo ma riassume la posizione.
- 2 Punti se servono più di 3 comandi per far tenere la posizione.
- Massimo 4 punti se il cane viene tenuto in trazione
- Squalifica per eccessiva diffidenza (il cane può fare la gara successiva)
- Squalifica per Aggressività (rivedibile dopo tre mesi).

Condotta al guinzaglio (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto su segnale del giudice il conduttore partirà in linea retta mantenendo il guinzaglio allentato per 50 passi ad una andatura sportiva, quindi eseguirà un dietrofront e tornerà indietro sulla stessa retta per lo stesso numero di passi cambiando andature: 15 passi normali, 10 passi corsetta, 10 passi lenti, 15 passi normali (il guinzaglio non dovrà mai andare in trazione).
Effettuerà un angolo a destra, percorrendo 15 passi un secondo angolo a destra percorrerà 15 passi ed effettuerà un dietrofront, percorrerà 5 passi e si ferma, il cane si deve sedere senza nessun comando. Continuerà diritto sulla stessa retta percorrendo 10 passi, effettuerà un angolo a sinistra percorrerà 15 passi, ed andrà diritto dentro al gruppo. Il cane deve mantenere l'attenzione sul conduttore ed il guinzaglio non deve mai andare in trazione.
(comandi ammessi: piede, da impartire in partenza e ad ogni cambio di andatura e direzione).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni volta che il guinzaglio va in trazione involontariamente
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 Punti se viene utilizzato male lo stimolo (troppo in vista), 5 punti se fatto in modo ripetuto.
- 1 punto se il cane intralcia
- Fino a 3 punti per trazioni volontarie prolungate per più di 2 passi.
- Fino a 5 punti per trazioni volontarie prolungate oltre i 3 passi.
- 6 Punti guinzaglio sempre in trazione.
- 7 Punti se il cane è sempre indietro o se il conduttore segue il cane.
- 1 punto se non si siede subito
- 1 punto se non si eseguono angoli ma si fanno curve
- 1 punto se il cane allarga troppo sugli angoli

Gruppo (punti disponibili 15)
Il conduttore con il cane in condotta al piede si dirige verso un gruppo formato da 4 persone in leggero movimento ed eseguirà un giro a destra e uno a sinistra intorno alle persone e poi si andrà a fermare nel centro del gruppo con il cane seduto in attenzione. Su segnale del giudice tornerà al picchetto liberando il gruppo. Il cane si deve dimostrare sempre sereno e indifferente in linea con il conduttore.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se il cane sta troppo avanti o sta troppo indietro
- 2 punti se non si siede
- 1 punto se tarda a sedersi
- 3 punti per eccessiva diffidenza
- 2 punti se il conduttore gira troppo largo (più di 1mt)
- Squalifica per aggressività

Seduto sul posto e ritorno (punti disponibili 10)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore toglie il guinzaglio al cane e lo mette o in tasca o a tracolla, avanza di 5/10 passi, si ferma ed impartisce l'ordine Seduto al cane, si sposta di 20 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e ritorna in autonomia rimettendosi in posizione base, rimette il guinzaglio al cane e ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Seduto)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se il cane non si siede prontamente
- 1 punto se il cane si sposta al ritorno a fianco del conduttore
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se non mantiene la posizione durante la fase di ritorno dal cane
- 3 punti se perde la posizione dopo i primi 5 passi
- 4 punti se perde la posizione nei primi 5 passi
- 1 Punto se siede ad una distanza diversa dal consentito
- 10 punti se non esegue l'esercizio

Terra sul posto e richiamo (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore toglie il guinzaglio al cane e lo mette o in tasca o a tracolla, avanza di 5/10 passi, si ferma, il cane si deve sedere senza comando ed impartisce l'ordine terra e si allontana di 30 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e richiama il cane a sé, il cane dovrà partire prontamente al richiamo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o al comando del giudice verrà impartito l'ordine piede ed il cane dovrà tornare nella posizione base seduto sul fianco sinistro. Rimette il guinzaglio al cane e ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al richiamo del conduttore stessa cosa quando è seduto frontale per il ritorno in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Terra)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 Punto se il cane assume una posizione non corretta (cane storto)
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 4 punti se il cane perde la posizione nell'allontanamento

- 3 punti se il cane torna senza aspettare il comando appena il conduttore si gira
- 1 punti se il cane stenta al richiamo
- 2 punti se il cane deve essere richiamato più volte per tornare
- 6 punti il cane non torna subito diritto dal conduttore
- 15 punti se non esegue l'esercizio.

- **Riporto (punti disponibili 15)**

Partendo dal picchetto il conduttore con il cane in condotta al piede, si dirige a prendere il riporto (che può essere un riportello o un oggetto personale) e si va a posizionare sul punto contrassegnato, toglie il guinzaglio e lo posiziona o in tasca o a tracolla, lancia il riporto ad una distanza di minimo 5 mt, quando l'oggetto è fermo da l'ordine di andarlo a prendere, il cane deve raccogliere l'oggetto e riportarlo prontamente al conduttore dietro un comando di ritorno ed andarsi a sedere con il riporto in bocca davanti al conduttore. All'ordine deve lasciare il riporto che sarà preso dal conduttore senza farlo cadere a terra ed al comando piede il cane deve tornare nella posizione base.
L'oggetto può essere personale tra cui anche un riportello da 650gr.
Il conduttore per stimolare il cane può fare un passo all'indietro al ritorno del cane.
(comandi ammessi: Piede, Porta, Torna).

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 1 punto guinzaglio in trazione
- 5 punti se il cane deve essere trattenuto al lancio dell'oggetto
- 1 punto ogni doppio comando
- 3 punti se il cane non parte prontamente al segnale del conduttore
- 10 punti se parte e non va a prendere l'oggetto, ma al richiamo torna subito
- 2 punti se il ritorno con oggetto è lento
- 2 punti se mastica
- 3 punti se non si siede frontale al ritorno
- 4 punti se non tiene il riporto frontale o si anticipa troppo il lascia
- 8 punti se non lascia subito
- 1 punto se non aspetta il comando per tornare in posizione base
- 1 punto torna in posizione base storto.
- 15 punti non esegue l'esercizio

Salto in Alto 80 cm (punti disponibili 15)
(cani taglia grande 80 cm, cani taglia media cm 60, cani di taglia piccola cm 40).
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in alto, si posiziona sul punto segnalato e mette il cane in posizione base, toglie il guinzaglio come precedentemente, impartisce il resta al cane, al segnale del giudice il conduttore impartisce il comando al cane che deve saltare l'ostacolo andando dall'altra parte poi al comando torna deve nuovamente saltare l'ostacolo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o su segnale del giudice si impartisce il comando piede ed il cane deve tornare in posizione base e si dirigerà verso il picchetto per l'esercizio successivo (gli spostamenti verso il salto e ritorno al picchetto non sono valutati). Il conduttore deve rimanere fermo nel punto segnalato davanti al salto
(comandi ammessi: piede, seduto, resta, salta, hop, torna)

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 1 punto se anticipa il comando per saltare
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se tocca sul salto (5 se tocca sia andata che ritorno)
- 5 punti se salta ma non fa il ritorno

- 1 punto se non si siede frontale
- 1 punti se dopo il seduto frontale non attende ordine del conduttore per tornare nella posizione base
- 2 punti se dopo il seduto frontale non torna nella posizione base
- 15 punti se non esegue il salto

- **Salto in lungo 2 mt (punti disponibili 15)**

Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in lungo, toglie il guinzaglio e lo posiziona o in tasca o a tracolla, si posiziona sul punto segnalato e fa assumere al cane una qualsiasi posizione di stazionamento (seduto, terra, in piedi) impartisce il comando resta e si va a posizionare lateralmente alla fine dell'ostacolo, stimola il cane e dà il comando di saltare, il cane dovrà saltare l'ostacolo senza toccare le stecche e dovrà fermarsi appena eseguito il salto in una posizione a scelta dal conduttore, a quel punto sarà il conduttore ad affiancare il cane e tornare in condotta al picchetto (gli spostamenti verso il salto e di ritorno al picchetto non sono valutati).
(comandi ammessi: piede, seduto, terra, resta, salta, hop).

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane anticipa il comando per saltare
- 1 punto se tocca l'ultima stecca del salto, 2 punti a stecca dalla penultima alla prima
- 3 punti se salta ma non si ferma dopo il salto
- 2 punti se fa più passi dopo il salto prima di fermarsi
- 15 punti se non esegue il salto

- **Terra libero (punti disponibili 10)**

Entrano in campo entrambi i binomi si dirigono verso i punti indicati e fanno assumere la posizione base frontale davanti al giudice. I conduttori su segnale del giudice fanno assumere la posizione terra, il guinzaglio si toglie e si porta via o in tasca o a tracolla. E sempre su segnale del giudice si allontanano di 20 passi rimanendo in posizione tale da dare una spalla al cane. Il cane deve mantenere la posizione di terra per 3 minuti, al termine dei 3 minuti si torna dal cane, si affianca e su segnale del giudice si fa assumere la posizione seduto, si rimane in questa posizione fino a che il giudice non decreta la fine della prova.
A quel punto ci si dirige al centro del campo.

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 6 punti se si alza prima dei 60 secondi
- 1 punto ogni 15 secondi dal termine dell'esercizio se si alza dopo i primi 60 secondi
- 1 punto se non mantiene la posizione al ritorno del conduttore al fianco
- 1 punto se al ritorno non si siede al comando
- 1 punto ogni doppio comando
- 10 punti se non esegue o si alza e si sposta appena il conduttore si stacca
- L'esercizio verrà ripetuto con altro cane o cane in bianco se il cane si alza perchè gli è andato addosso l'altro cane

Atteggiamento sul Conduttore (punti disponibili 10)
Si valuta l'armonia del binomio, l'espressività, la complicità, il divertimento nel lavorare insieme. Si penalizzano gli atteggiamenti di sottomissione e i segnali di eccessivo nervosismo.

Art 64
Al termine della prova il giudice darà lettura del punteggio ottenuto evidenziando gli errori fatti e i punti tolti al fine di spingere l'atleta a lavorare sulle lacune evidenziate durante la prova.

Riepilogo

		Punti
1	Presentazione	10
2	Condotta al guinzaglio	15
3	Gruppo	15
4	Seduto sul posto e ritorno	10
5	Terra sul posto e richiamo	15
6	Riporto	15
7	Salto in alto cm 80	15
8	Salto in lungo 2 mt	15
9	Terra libero	10
10	Atteggiamento sul conduttore	10
	Totale	130

Dog Pro2

Art 65
Durante l'esecuzione degli esercizi all'atleta non sarà concesso utilizzare oggetti in funzione di stimolo. Alla fine di ogni esercizio sarà permesso gratificare il cane con piccole lodi di breve durata.

Art 66
Durante l'esecuzione degli esercizi i doppi comandi SONO penalizzati.

Art 67
L'esecuzione degli esercizi sarà effettuata senza guinzaglio. Il guinzaglio potrà essere in tasca o a tracolla per essere messo a fine gara prima di uscire dal campo.

Art 68
Non si possono portare bocconi in campo.

Art 69
L'atleta non potrà ripetere l'esercizio male eseguito.

Art 70
I cani portatori di handicap certificati potranno sostituire gli esercizi di salto con altri equivalenti con misure al minimo.

Art 71
L'ingresso in campo avverrà a coppie (sorteggiate o in ordine di iscrizione) Un binomio lavora, l'altro cane va sul terra per tutto lo svolgimento della prova dell'altro binomio.

Art 72
In ogni fase se il cane va fuori controllo ed il conduttore non riesce a richiamarlo a sé entro 3 richiami il binomio verrà squalificato.

SVOLGIMENTO GARA

Si entra in campo due binomi alla volta

Presentazione (Punti disponibili 10)
I conduttori entrano in campo con i cani al guinzaglio, si avvicinano al giudice e fanno assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro). Si presentano stringendo la mano al giudice, dichiarando il proprio nome e cognome, il nome del cane per intero e l'eventuale diminutivo e il nome della prova che andrà ad eseguire. Al segnale del giudice uno si dirigerà verso il picchetto da dove comincerà la prova e farà assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro) e toglierà il guinzaglio, l'altro andrà a posizionarsi nel punto segnalato dove eseguirà il terra libero togliendo il guinzaglio al cane.
Il cane si deve dimostrare sereno e rilassato, mai aggressivo né eccessivamente timoroso per tutta la durata della presentazione, in caso di diffidenza passiva il conduttore può aiutare il cane tranquillizzandolo in ogni modo. Questa fase determina se un cane può iniziare la prova o essere direttamente eliminato. Il cane aggressivo verrà subito eliminato e fatto rivedibile dopo 3 mesi, il cane eccessivamente diffidente può fare la gara successiva. La valutazione parte dall'ingresso in campo fino all'inizio della condotta.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 2 punti se il cane si alza ma riassume la posizione
- Massimo 4 punti se il cane viene trattenuto
- 1 Punto ogni doppio comando
- Squalifica per eccessiva diffidenza (il cane può fare la gara successiva)
- Squalifica per Aggressività (rivedibile dopo tre mesi).

Condotta senza il guinzaglio (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto su segnale del giudice il conduttore partirà in linea retta per 50 passi ad una andatura sportiva, quindi eseguirà un dietrofront e tornerà indietro sulla stessa retta per lo stesso numero di passi cambiando andature: 15 passi normali, 10 passi corsetta, 10 passi lenti, 15 passi normali, effettuerà un angolo a destra, percorrendo 15 passi un secondo angolo a destra percorrerà 15 passi ed effettuerà un dietrofront, percorrerà 5 passi e si ferma, il cane si deve sedere senza nessun comando. Continuerà diritto sulla stessa retta percorrendo 10 passi, effettuerà un angolo a sinistra percorrerà 15 passi e si dirigerà direttamente verso il gruppo. Il cane deve mantenere l'attenzione sul conduttore.
(comandi ammessi: piede, da impartire in partenza e ad ogni cambio di andatura e direzione).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 7 punti se il cane è sempre troppo indietro o se il conduttore segue troppo il cane
- 1 punto se non si siede prontamente
- 1 punto se il cane allarga negli angoli o nei dietrofront
- 1 punto se non si eseguono angoli ma si fanno curve
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 Punto se il cane intralcia
- Da 1 a 5 punti se il cane si ferma e non segue.

Gruppo (punti disponibili 15)
Il conduttore con il cane in condotta al piede si dirige verso un gruppo formato da 4 persone in leggero movimento ed eseguirà un giro a destra e uno a sinistra intorno alle persone e poi si andrà a fermare nel centro del gruppo con il cane seduto in attenzione. Su segnale del giudice tornerà al picchetto liberando il gruppo.
Il cane si deve dimostrare sempre sereno e indifferente in linea con il conduttore.
(comandi ammessi: piede).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se il cane sta troppo avanti o sta troppo indietro
- 2 punti se non si siede
- 1 punto se tarda a sedersi
- 3 punti per eccessiva diffidenza
- 2 punti se il conduttore gira troppo largo (più di 1 mt).
- Squalifica per aggressività

Seduto sul posto e ritorno (punti disponibili 10)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore avanza di 5/10 passi, ed impartisce l'ordine Seduto al cane senza fermarsi si sposta di 20 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e ritorna in autonomia rimettendosi in posizione base, ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Seduto).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 Punto se il cane non si siede prontamente
- 1 punto se il cane si sposta al ritorno a fianco del conduttore
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se non mantiene la posizione durante la fase di ritorno dal cane
- 3 punti se perde la posizione dopo i primi 5 passi
- 4 punti se perde la posizione nei primi 5 passi
- 7 punti se il cane assume una posizione diversa ma resta fermo fino al ritorno del conduttore
- 10 punti se il cane non esegue l'esercizio

Terra sul posto e richiamo (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore, avanza di 5/10 passi, e senza fermarsi impartisce l'ordine terra e si allontana di 30 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e richiama il cane a sé, il cane dovrà partire prontamente al richiamo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o al comando del giudice verrà impartito l'ordine piede ed il cane dovrà tornare nella posizione base seduto sul fianco sinistro. Ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al richiamo del conduttore, stessa cosa quando è seduto frontale per il ritorno in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Terra).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 Punto se il cane assume una posizione non corretta (cane storto)
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 4 punti se il cane perde la posizione nell'allontanamento
- 3 punti se il cane torna senza aspettare il comando appena il conduttore si gira
- 2 punti se il cane stenta al richiamo
- 6 punti il cane non torna subito diritto dal conduttore
- 12 punti se il cane assume una posizione diversa ma resta fermo fino al ritorno del conduttore
- 15 punti se non esegue l'esercizio

Riporto (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto il conduttore con il cane in condotta al piede si dirige a prendere il riporto e si va a posizionare sul punto contrassegnato, lancia il riporto ad una distanza di minimo 10 mt quando l'oggetto è fermo dà l'ordine di andarlo a prendere, il cane deve raccogliere l'oggetto e riportarlo al conduttore dietro un comando di ritorno ed andarsi a sedere con il riporto in bocca davanti al conduttore. All'ordine deve lasciare il riporto che sarà preso dal conduttore senza farlo cadere a terra ed al comando piede il cane deve tornare nella posizione base.
Il riporto è un riportello da 650gr.
Il conduttore deve stare fermo sul posto, ogni movimento sarà considerato un aiuto.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 5 punti se il cane deve essere trattenuto al lancio dell'oggetto
- 1 punto ogni doppio comando
- 3 punti se il cane non parte prontamente al segnale del conduttore
- 10 punti se parte e non va a prendere l'oggetto, ma al richiamo torna subito
- 2 punti se il ritorno con oggetto è lento
- 2 punti se mastica
- 3 punti se non si siede frontale al ritorno
- 4 punti se non tiene il riporto frontale o si anticipa troppo il lascia
- 8 punti se non lascia subito al comando
- 1 punto se non aspetta il comando per tornare in posizione base
- 1 punto se torna in posizione base storto.
- 15 punti se non esegue l'esercizio

Salto in Alto 80 cm (punti disponibili 15)
(cani taglia grande 80 cm, cani taglia media cm 60, cani di taglia piccola cm 40).
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in alto, si posiziona sul punto segnalato e mette il cane in posizione base, impartisce il resta al cane, al segnale del giudice il conduttore impartisce il comando al cane che deve saltare l'ostacolo andando dall'altra parte poi al comando torna deve nuovamente saltare l'ostacolo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o su segnale del giudice si impartisce il comando piede ed il cane deve tornare in posizione base e si dirigerà verso il picchetto per l'esercizio successivo (gli spostamenti verso il salto e ritorno al picchetto non sono valutati).
Il conduttore deve rimanere fermo nel punto segnalato davanti al salto
(comandi ammessi: piede, seduto, resta, salta, hop, torna).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se anticipa il comando per saltare
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se tocca sul salto (5 se tocca sia andata che ritorno)
- 5 punti se salta ma non fa il ritorno
- 1 punto se non si siede frontale al ritorno
- 1 punti se dopo il seduto frontale non attende ordine del conduttore per tornare nella posizione base
- 2 punti se dopo il seduto frontale non torna nella posizione base
- 15 punti se non esegue il salto

Salto in lungo 2 mt (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in lungo, si posiziona sul punto segnalato e fa assumere al cane una qualsiasi posizione di stazionamento (seduto, terra, in piedi) impartisce il comando resta e si va a posizionare lateralmente alla fine dell'ostacolo, stimola il cane e dà il comando di saltare, il cane

dovrà saltare l'ostacolo senza toccare le stecche e dovrà fermarsi appena eseguito il salto in una posizione a scelta dal conduttore, a quel punto sarà il conduttore ad affiancare il cane e tornare in condotta al picchetto (gli spostamenti verso il salto e di ritorno al picchetto non sono valutati).
(comandi ammessi: piede, seduto, terra, resta, salta, hop).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane anticipa il comando per saltare
- 1 punto se tocca l'ultima stecca del salto 2 punti a stecca dalla penultima alla prima
- 3 punti se salta ma non si ferma dopo il salto
- 1 punto se fa più passi dopo il salto prima di fermarsi
- 15 punti se non esegue il salto

Invio in avanti (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto il conduttore con il cane al fianco percorrono 5/10 passi in avanti, fa sedere/sdraiare il cane, dà il resta e va a posizionare un oggetto personale ad una distanza di minimo 40 passi in linea retta, ritorna dal cane e ripartono in condotta per 10 passi circa e poi manda il cane in avanti, appena preso l'oggetto o prima di prendere l'oggetto dà il terra al cane che prontamente dovrà eseguire. Su segnale del giudice il conduttore raggiunge il cane e su segnale del giudice gratifica giocando. Poi torna in condotta al picchetto.
(comandi ammessi: piede, vai, terra).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 3 punti se il cane si muove durante il posizionamento dello stimolo
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 1 punti per doppio comando
- 3 punti se il terra viene dato troppo presto metà tragitto
- 10 punti se il cane non esegue il terra ma torna dal conduttore
- 15 punti se il cane va a prendere oggetto e se ne va

Terra libero (punti disponibili 10)
All'inizio della prova dopo la presentazione un binomio si dirige verso il picchetto per cominciare la gara e l'altro si posiziona su un punto contrassegnato del campo e fa assumere al cane la posizione di terra, si allontana di spalle per circa 30 passi e rimane di spalle per tutta la durata dell'obbedienza dell'altro cane.
Torna dal cane prima dell'invio in avanti ci si affianca e poi gli fa assumere su segnale del giudice la posizione base e mette il guinzaglio per dirigersi al picchetto o raggiungere il giudice per il giudizio.
Il conduttore deve rimanere di spalle per tutta la durata dell'esercizio ed il cane non si deve muovere dalla posizione fino al ritorno del conduttore.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 6 punti se si alza prima dei 60 secondi
- 1 punto ogni 15 secondi dal termine dell'esercizio se si alza dopo i primi 60 secondi
- 1 punto se non mantiene la posizione al ritorno del conduttore al fianco
- 1 punto se al ritorno non si siede al comando
- 1 punto ogni doppio comando
- 10 punti se non esegue o si alza e si sposta appena il conduttore si stacca
- L'esercizio verrà ripetuto con altro cane o cane in bianco se il cane si alza perché gli è andato addosso l'altro cane

Atteggiamento sul Conduttore (punti disponibili 10)
Si valuta l'armonia del binomio, l'espressività, la complicità, il divertimento nel lavorare insieme. Si penalizzano gli atteggiamenti di sottomissione e i segnali di eccessivo nervosismo.

Art 73
Al termine della prova il giudice darà lettura del punteggio ottenuto evidenziando gli errori fatti e i punti tolti al fine di spingere l'atleta a lavorare sulle lacune evidenziate durante la prova.

		Punti
1	Presentazione	10
2	Condotta senza guinzaglio	15
3	Gruppo	15
4	Seduto in movimento e ritorno	10
5	Terra in movimento e richiamo	15
6	Riporto	15
7	Salto in alto 80 cm	15
8	Salto in lungo 2mt	15
9	Invio in avanti con oggetto personale	15
10	Terra libero	15
11	Atteggiamento sul conduttore	10
	Totale	150

Dog Pro3

Art 74
Durante l'esecuzione degli esercizi all'atleta non sarà concesso utilizzare oggetti o cibo in funzione di stimolo. Alla fine di ogni esercizio sarà permesso gratificare il cane con piccole lodi di breve durata.

Art 75
Durante l'esecuzione degli esercizi i doppi comandi sono penalizzati.

Art 76
L'esecuzione degli esercizi sarà effettuata senza guinzaglio. Il guinzaglio potrà essere in tasca o a tracolla per essere messo a fine gara prima di uscire dal campo.

Art 77
Non si possono portare bocconi in campo,

Art 78
L'atleta non potrà ripetere l'esercizio male eseguito.

Art 79
I cani portatori di handicap certificati potranno sostituire gli esercizi di salto con altri equivalenti alle misure minime.

Art 80
L'ingresso in campo avverrà a coppie (sorteggiate o in ordine di iscrizione) Un binomio lavora, l'altro cane va sul terra per tutto lo svolgimento della prova dell'altro binomio.

Art 81
In ogni fase se il cane va fuori controllo ed il conduttore non riesce a richiamarlo a sé entro 3 richiami il binomio verrà squalificato.

SVOLGIMENTO GARA

Si entra in campo due binomi alla volta

Presentazione (Punti disponibili 10)
I conduttori entrano in campo con i cani senza il guinzaglio, si avvicinano al giudice e fanno assumere al cane una posizione di stazionamento che può essere: seduto, terra, in piedi. Si presentano stringendo la mano al giudice, dichiarando il proprio nome e cognome, il nome del cane per intero e l'eventuale diminutivo e il nome della prova che andrà ad eseguire. Al segnale del giudice uno si dirigerà verso il picchetto da dove comincerà la prova e farà assumere al cane la posizione base (seduto sul fianco sinistro), l'altro andrà a posizionarsi nel punto segnalato dove eseguirà il terra libero. Il cane si deve dimostrare sereno e rilassato, mai aggressivo né eccessivamente timoroso per tutta la durata della presentazione, in caso di diffidenza passiva il conduttore può aiutare il cane tranquillizzandolo in ogni modo. Questa fase determina se un cane può iniziare la prova o essere direttamente eliminato. Il cane aggressivo verrà subito eliminato e fatto rivedibile dopo 3 mesi, il cane eccessivamente diffidente può fare la gara successiva. La valutazione parte dall'ingresso in campo fino all'inizio della condotta.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 2 punti se il cane si alza ma riassume la posizione al doppio comando
- 1 punto se il cane si distrae
- fino a 7 punti se il cane non sta mai fermo
- Squalifica per eccessiva diffidenza (il cane può fare la gara successiva)
- Squalifica per Aggressività (rivedibile dopo tre mesi).

Condotta senza il guinzaglio (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto su segnale del giudice il conduttore partirà in linea retta per 50 passi ad una andatura sportiva, quindi eseguirà un dietrofront e tornerà indietro sulla stessa retta per lo stesso numero di passi cambiando andature: 15 passi normali, 10 passi corsetta, 10 passi lenti, 15 passi normali.
Effettuerà un angolo a destra, percorrendo 15 passi un secondo angolo a destra, percorrerà 15 passi ed effettuerà un dietrofront, percorrerà 5 passi e si ferma, il cane si deve sedere senza nessun comando. Al segnale del giudice continuerà diritto sulla stessa retta percorrendo 10 passi, effettuerà un angolo a sinistra percorrerà 15 passi ed andrà diritto verso il gruppo. Il cane deve mantenere l'attenzione sul conduttore.
(comandi ammessi: piede, da impartire in partenza e ad ogni cambio di andatura).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 7 punti se il cane è sempre troppo indietro o se il conduttore segue troppo il cane
- 1 punto se non si siede prontamente
- 1 punto se non si eseguono angoli ma curve
- 1 punto se il cane allarga negli angoli o nei dietrofront
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane intralcia
- Da 1 a 5 punti se il cane si ferma e non segue.

- **Gruppo (punti disponibili 15)**

Partendo dal picchetto su segnale del giudice il conduttore con il cane in condotta al piede si dirige verso un

gruppo formato da 4 persone in leggero movimento ed eseguirà un giro a destra e uno a sinistra intorno alle persone e poi si andrà a fermare nel centro del gruppo con il cane seduto in attenzione. Su segnale del giudice tornerà al picchetto liberando il gruppo.
Il cane si deve dimostrare sempre sereno e indifferente in linea con il conduttore.

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se il cane sta troppo avanti o sta troppo indietro
- 2 punti se non si siede
- 1 punto se tarda a sedersi
- 3 punti per eccessiva diffidenza
- 2 punti se il conduttore gira troppo largo (più di 1mt).
- Squalifica per aggressività

- **Seduto sul posto e ritorno (punti disponibili 10)**

Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore avanza di 5/10 passi, ed impartisce l'ordine Seduto al cane senza fermarsi si sposta di 20 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e ritorna in autonomia rimettendosi in posizione base, ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato). Il cane deve mantenere la posizione fino al ritorno del conduttore in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Seduto).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto se il cane non si siede prontamente
- 1 punto se il cane si sposta al ritorno a fianco del conduttore
- 1 punto ogni doppio comando
- 2 punti se non mantiene la posizione durante la fase di ritorno dal cane
- 3 punti se perde la posizione dopo i primi 5 passi
- 4 punti se perde la posizione nei primi 5 passi
- 7 punti se il cane assume una posizione diversa ma resta fermo fino al ritorno del conduttore
- 10 punti se non esegue l'esercizio

Terra sul posto e richiamo (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore, avanza di 5/10 passi,
e senza fermarsi impartisce l'ordine terra e si allontana di 30 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e richiama il cane a sé, il cane dovrà partire prontamente al richiamo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o al comando del giudice verrà impartito l'ordine piede ed il cane dovrà tornare nella posizione base seduto sul fianco sinistro.
Ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato).
Il cane deve mantenere la posizione fino al richiamo del conduttore stessa cosa quando è seduto frontale per il ritorno in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Terra).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane assume una posizione non corretta (cane storto)
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 4 punti se il cane perde la posizione nell'allontanamento
- 3 punti se il cane torna senza aspettare il comando appena il conduttore si gira
- 2 punti se il cane stenta al richiamo

- 6 punti il cane non torna subito diritto dal conduttore
- 12 punti se il cane assume una posizione diversa ma resta fermo fino al ritorno del conduttore
- 15 punti se non esegue l'esercizio

- **Resta in piedi e richiamo (punti disponibili 15)**

Partendo dal picchetto in posizione base il conduttore, avanza di 5/10 passi,
e senza fermarsi impartisce l'ordine resta (il cane deve fermarsi in piedi) e si allontana di 30 passi in avanti, si ferma di spalle, aspetta 3 secondi si gira verso il cane e richiama il cane a sé, il cane dovrà partire prontamente al richiamo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore, dopo 3 secondi o al comando del giudice verrà impartito l'ordine piede ed il cane dovrà tornare nella posizione base seduto sul fianco sinistro.
Ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato).
Il cane deve mantenere la posizione fino al richiamo del conduttore stessa cosa quando è seduto frontale per il ritorno in posizione base.
(comandi ammessi: Piede, Terra).

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane non si arresta prontamente
- 4 punti se il cane perde la posizione nella fase di allontanamento
- 3 punti se il cane torna prima del comando del conduttore
- 2 punti se il cane stenta al richiamo
- 6 punti il cane non torna subito diritto dal conduttore
- 12 punti se il cane assume una posizione diversa ma resta fermo fino al ritorno del conduttore
- 15 punti se il cane non esegue esercizio

- **Riporto (punti disponibili 15)**

Partendo dal picchetto il conduttore con il cane in condotta al piede si dirige a prendere il riporto e si va a posizionare sul punto contrassegnato, lancia il riporto ad una distanza di minimo 10mt, quando l'oggetto è fermo dà l'ordine di andarlo a prendere, il cane deve raccogliere l'oggetto e riportarlo al conduttore dietro un comando di ritorno ed andarsi a sedere con il riporto in bocca davanti al conduttore. All'ordine deve lasciare il riporto che sarà preso dal conduttore senza farlo cadere a terra ed al comando piede il cane deve tornare nella posizione base.
Il riporto è un riportello da 650gr.
Il conduttore deve stare fermo sul posto.

Giudizio:
Penalizzazioni:
- 5 punti se il cane deve essere trattenuto al lancio del riportello
- 1 punto ogni doppio comando
- 3 punti se il cane non parte prontamente al segnale del conduttore
- 10 punti se parte e non va a prendere il riportello, ma al richiamo torna subito
- 2 punti se il ritorno con riportello è lento
- 2 punti se mastica
- 3 punti se non si siede frontale al ritorno
- 4 punti se non tiene il riportello frontale o si anticipa troppo il lascia
- 8 punti se non lascia subito al comando
- 1 punto se non aspetta il comando per tornare in posizione base
- 1 punto torna in posizione base storto.
- 15 punti se non esegue l'esercizio

Salto in Alto 80 cm con riporto (punti disponibili 20)
(cani taglia grande 80 cm, cani taglia media cm 60, cani di taglia piccola cm 40).
Partendo dal picchetto in posizione base, con il riporto in mano, il binomio raggiunge il salto in alto, si posiziona sul punto segnalato e mette il cane in posizione base, al segnale del giudice il conduttore lancia il riporto oltre l'ostacolo, impartisce il comando al cane che deve saltare l'ostacolo andare a prendere il riporto e con il riporto in bocca al comando torna deve nuovamente saltare l'ostacolo ed andarsi a posizionare seduto di fronte al conduttore con il riporto fermo in bocca, dopo 3 secondi o su segnale del
giudice deve lasciare il riporto che sarà preso dal conduttore senza farlo cadere a terra ed al comando piede il cane deve tornare nella posizione base. Ritorna al picchetto per l'esercizio successivo (lo spostamento per il ritorno al picchetto non è valutato).
Il conduttore deve rimanere fermo nel punto segnalato davanti al salto
(comandi ammessi: piede, seduto, resta, salta, hop, torna)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 5 punti se il cane deve essere trattenuto al lancio del riportello
- 1 punto se anticipa il comando per saltare
- 1 punto ogni doppio comando
- 3 punti se il cane non parte prontamente al segnale del conduttore
- 2 punti se tocca sul salto (5 se tocca sia andata che ritorni)
- 5 punti se esegue solo il salto di andata ma non quello di ritorno
- 10 punti se parte e non va a prendere l'oggetto, ma al richiamo torna subito
- 2 punti se il ritorno con oggetto è lento
- 2 punti se mastica
- 3 punti se non si siede frontale al ritorno
- 4 punti se non tiene il riporto frontale o si anticipa troppo il lascia
- 8 punti se non lascia subito al comando
- 1 punto se non aspetta il comando per tornare in posizione base
- 1 punto torna in posizione base storto.
- 20 punti se non esegue l'esercizio

Salto in lungo 2,5 mt (punti disponibili 15)
Partendo dal picchetto in posizione base il binomio raggiunge il salto in lungo, si posiziona sul punto segnalato e fa assumere al cane una qualsiasi posizione di stazionamento (seduto, terra, in piedi) impartisce il comando resta e si va a posizionare lateralmente alla fine dell'ostacolo, stimola il cane e dà il comando di saltare, il cane dovrà saltare l'ostacolo senza toccare le stecche e dovrà fermarsi appena eseguito il salto in una posizione a scelta dal conduttore, a quel punto sarà il conduttore ad affiancare il cane e tornare in condotta al picchetto (gli spostamenti verso il salto e di ritorno al picchetto non sono valutati).
(comandi ammessi: piede, seduto, terra, resta, salta, hop).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 1 punto ogni doppio comando
- 1 punto se il cane anticipa il comando per saltare
- 1 punto se tocca l'ultima stecca del salto 2 punti a stecca dalla penultima
- 3 punti se salta ma non si ferma dopo il salto
- 1 punto se fa più passi dopo il salto prima di fermarsi
- 15 punti se non esegue il salto

- **Invio in avanti (punti disponibili 15)**

Partendo dal picchetto il conduttore con il cane al fianco percorrono 10/15 passi in avanti e dà l'invio in avanti e su segnale del giudice dà il terra al cane che subito dovrà eseguire. Su segnale del giudice il conduttore raggiunge il cane. Poi torna in condotta al picchetto (il ritorno al picchetto non è valutato).
(comandi ammessi: Piede, Vai, Terra)

Giudizio:
Penalizzazioni:

- Fino a 7 punti se non esegue una condotta corretta nei passi che precedono l'invio
- 1 punto se il cane non va a terra prontamente
- 1 punti per doppio comando
- 3 punti se il terra viene dato troppo presto metà tragitto
- 10 punti se il cane non esegue il terra ma torna dal conduttore
- 15 punti se non esegue l'esercizio

Terra libero (punti disponibili 10)
All'inizio della prova dopo la presentazione un binomio si dirige verso il picchetto per cominciare la gara e l'altro si posiziona su un punto contrassegnato del campo e dietro segnale del giudice fa assumere al cane la posizione di terra e si allontana di spalle per circa 30 passi ed esce dalla visuale del cane per tutta la durata dell'obbedienza dell'altro cane.
Torna dal cane su segnale del giudice al termine di tutta l'obbedienza dell'altro binomio, si mette di fianco al cane e su segnale del giudice fa assumere la posizione base.
Il conduttore deve rimanere fermo nascosto per tutta la durata dell'esercizio ed il cane non si deve muovere dalla posizione fino al ritorno del conduttore ed al segnale seduto.
(comandi ammessi: Terra, Seduto).

Giudizio:
Penalizzazioni:

- 6 punti se si alza prima dei 60 secondi
- 1 punto ogni 15 secondi dal termine dell'esercizio se si alza dopo i primi 60 secondi
- 1 punto se non mantiene la posizione al ritorno del conduttore al fianco
- 1 punto se al ritorno non si siede al comando
- 1 punto ogni doppio comando
- 10 punti se non esegue o si alza e si sposta appena il conduttore si stacca
- L'esercizio verrà ripetuto con altro cane o cane in bianco se il cane si alza perchè gli è andato addosso l'altro cane.

Atteggiamento sul Conduttore (punti disponibili 10)
Si valuta l'armonia del binomio, l'espressività, la complicità, il divertimento nel lavorare insieme. Si penalizzano gli atteggiamenti di sottomissione e i segnali di eccessivo nervosismo.

Art 82
Al termine della prova il giudice darà lettura del punteggio ottenuto evidenziando gli errori fatti e i punti tolti al fine di spingere l'atleta a lavorare sulle lacune evidenziate durante la prova.

DOGSPORTING WORK (D.S.W.)
Difesa

DogStarter

Comportamento preliminare, reazione allo stimolo, presa sul salsicciotto: (Punti Disponibili 10+15+15)
Il binomio si presenta dal giudice, che avrà vicino a sé il figurante (che potrà o no essere provvisto di tuta di protezione), e due assistenti, il cane che sarà condotto al guinzaglio dovrà mantenere un atteggiamento tranquillo e indifferente.
Su ordine del giudice il figurante si allontanerà e si andrà a nascondere dietro un nascondiglio. Su segnale del giudice il conduttore con il cane al guinzaglio si dirigerà verso il punto designato senza incitare il cane e mantenendo una andatura rilassata arrivando a circa 5mt dal nascondiglio. Il conduttore dovrà rimanere fermo tenendo il cane al guinzaglio, all'ordine del giudice il figurante uscirà dal nascondiglio e stimolerà brevemente il cane in predazione con il salsicciotto legato ad una corda poi prendendolo a due mani passerà davanti al cane e glielo porgerà, iniziando una breve contesa utilizzando la corda.
Il cane dovrà mordere e trattenere saldamente la presa. Il conduttore potrà incitare e lodare il proprio cane tenendolo al guinzaglio e rimanendo fermo sul posto. Finita la breve contesa il Figurante lascerà il salsicciotto al cane ed il binomio si allontanerà con il salsicciotto in bocca al cane.

Giudizio:

- 2 Punti per segnali di nervosismo o eccessiva diffidenza nell'ingresso
- 3 Punti se stenta ad entrare nel gruppo nella fase preliminare
- 4 Punti se viene forzato per entrare nel gruppo nella fase preliminare
- Eliminazione per segni di eccessiva aggressività nella fase preliminare
- 2 Punti se il cane stenta o è troppo esuberante nell'avvicinarsi al punto designato davanti al nascondiglio
- 15 Punti se il cane non reagisce allo stimolo in predazione
- Da 0 a 14 Punti in base al tipo di reazione allo stimolo
- 1 Punto se il cane non morde a bocca piena
- 1 Punto se il morso si sposta dopo la presa
- 3 Punti se mastica
- 7 Punti se non prende subito ma prende in seconda battuta
- 7 Punti se prende subito ma lascia subito senza contendere
- 15 Punti se il cane non morde il salamotto

Stabilità Caratteriale (Punti Disponibili 10)
Terminata la fase di morso il conduttore avrà 2 minuti per far lasciare il salsicciotto al cane. Il figurante recupera il salsicciotto o lo mette dietro al nascondiglio poi si va a posizionare vicino al giudice e ai due assistenti, il conduttore con il cane al guinzaglio dovrà fare due passaggi in mezzo alle quattro persone. Il cane dopo aver morso deve dimostrarsi sereno, indifferente, sociale. Il conduttore può stimolare il cane per metterlo in condotta.

Giudizio:

- 5 Punti se avrà un atteggiamento di interesse verso il figurante
- 3 punti se dimostrerà nervosismo all'interno del gruppo
- 1 punto se non si siede
- Eliminazione se dimostra aggressività verso i componenti del gruppo

	DogStarter – DIFESA -	Punti
1	Comportamento preliminare	10
2	Reazione allo Stimolo	15
3	Presa sul Salsicciotto	15
4	Stabilità Caratteriale	10
	Totale	50

DogBasic

Comportamento preliminare, reazione al movimento del figurante, presa sulla manica: (Punti Disponibili 10+10+30)
Le modalità di esecuzione saranno le stesse descritte per l'esercizio equivalente nella classe DogStarter. Il Figurante avrà una tuta di protezione ed indosserà una manica di protezione morbida sul braccio sinistro (salvo deroghe) ed avrà in mano un bastone flessibile che servirà per mettere pressione al cane, mai per toccarlo.
Il cane libero dal guinzaglio sarà condotto verso il punto designato a circa 5 mt dal nascondiglio trattenuto per il collare oppure in condotta libera. Al segnale del giudice il figurante stimolerà il cane facendosi vedere e rientrando poi uscirà dal nascondiglio con una traiettoria diagonale rispetto al cane, evitando un affronto diretto. Al segnale del giudice il cane dovrà essere lasciato e dovrà prontamente afferrare la manica. L'azione proseguirà con un trasporto di circa 5 passi.
In seguito il figurante si immobilizza e dovrà essere dato un comando di cessazione, ordine al quale il cane dovrà rilasciare la manica, che sarà obbligatorio ma non valutato. Il conduttore prenderà per il collare il cane per posizionarsi verso il punto di inizio dell'esercizio successivo.
Il giudice nell'assegnare il punteggio si avvarrà della valutazione del figurante che valuterà l'impatto, la presa e la tenuta.
Il punteggio massimo sarà assegnato al cane che mostrerà una presa salda, sicura, piena, una buona pulsione alla lotta e una buona tranquillità.

Giudizio:

- 2 Punti per segnali di nervosismo o eccessiva diffidenza nell'ingresso
- 3 Punti se stenta ad entrare nel gruppo nella fase preliminare
- 4 punti se viene forzato ad entrare nel gruppo nella fase preliminare
- Eliminazione per segni di eccessiva aggressività nella fase preliminare
- 2 Punti se il cane stenta o è troppo esuberante nell'avvicinarsi al punto designato davanti al nascondiglio
- 10 punti se il cane non ha nessuna reazione allo stimolo e movimento figurante
- Da 0 a 9 Punti in base alla reazione allo stimolo e movimento del figurante
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 punti se il morso si sposta dopo la presa
- 5 Punti se mastica
- 15 Punti se non prende subito ma prende in seconda battuta
- 15 Punti se prende subito ma stacca sul trasporto
- 30 Punti se il cane non morde la manica

Lanciato (Punti disponibili 40)
Dal punto in cui è terminata la prima fase di azione il figurante su ordine del giudice si andrà a posizionare dietro al nascondiglio ed il conduttore prendendo il cane per il collare si posizionerà su di un punto contrassegnato al centro del campo.
Su ordine del giudice il figurante uscirà di corsa e si allontanerà dal cane di circa 15 passi poi si girerà verso

il cane e da fermo lo stimolerà, al segnale del giudice il conduttore lascerà il cane con un comando e questi senza indugio dovrà andare a mordere la manica, verrà effettuato un piccolo trasporto di circa 5 passi e poi il figurante si immobilizzerà, il conduttore si avvicinerà al cane e dovrà essere dato un comando di cessazione, ordine al quale il cane dovrà rilasciare la manica, che sarà obbligatorio ma non valutato.
Il conduttore metterà il guinzaglio e farà assumere la posizione base, farà allontanare il figurante e si allontanerà con il cane.

Giudizio:

- Da 1 a 15 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- Fino a 10 Punti se mastica
- 20 Punti se non prende subito ma prende in seconda battuta
- 20 Punti se stacca sul trasporto
- 40 Punti se il cane non morde

Stabilità Caratteriale (Punti Disponibili 10)
Terminata la fase di morso il figurante posa la manica dietro al nascondiglio e va a posizionarsi vicino al giudice, il conduttore con il cane al guinzaglio dovrà fare due passaggi in mezzo al Giudice al Figurante e ai due assistenti e mettere il cane seduto nel mezzo per 4 secondi. Il cane dopo aver morso deve dimostrarsi sereno indifferente sociale. Il conduttore può stimolare il cane per metterlo in condotta.

Giudizio:

- 5 Punti se avrà un atteggiamento di interesse verso il figurante
- 3 punti se dimostrerà nervosismo all'interno del gruppo
- 1 punto se non si siede
- Eliminazione se si dimostrerà aggressivo verso i componenti del gruppo

	DogBasic -DIFESA-	Punti
1	Comportamento preliminare	10
2	Reazione al movimento del figurante	10
3	Qualità della presa su azione Improvvisa	30
4	Lanciato	40
5	Stabilità Caratteriale	10
	Totale	100

Dog Pro 1

Ad una giusta distanza dal bordo del campo verrà posizionato un nascondiglio. Il Figurante provvisto di tuta di protezione, manica e bastone flessibile si andrà a posizionare dietro al nascondiglio prima dell'ingresso del binomio.

Comportamento preliminare: (Punti Disponibili 10)
Il conduttore con il cane al guinzaglio ed in condotta entrerà in campo ed andrà verso il giudice per ricevere le direttive di esecuzione degli esercizi, farà sedere il cane ed aspetterà il segnale del giudice per portarsi al punto di inizio del primo esercizio.

Giudizio:

- 4 Punti per segnali di nervosismo o eccessiva diffidenza nell'ingresso
- 1 Punti se stenta ad entrare nel gruppo nella fase preliminare
- Eliminazione per segni di eccessiva aggressività nella fase preliminare
- 2 Punti se il cane stenta o è troppo esuberante nell'avvicinarsi al punto designato davanti al nascondiglio

Ricerca del Figurante (Punti disponibili 10):
Al segnale del giudice il conduttore si dirigerà con il cane al guinzaglio ed in condotta verso il punto contrassegnato al centro del campo davanti al nascondiglio. Al segnale del giudice toglierà il guinzaglio (che sarà messo o a tracollo o in tasca) terrà il cane per il collare ed invierà il cane con un comando “cerca o Revier“, che potrà essere unito anche da comandi posturali, ad esplorare il nascondiglio. Il conduttore dovrà rimanere fermo nella sua posizione fino a che il giudice gli dirà che potrà andare dal cane.

Giudizio:

- 2 punti se deve essere dato un secondo comando verbale
- 5 punti per poca decisione nell'andare verso il nascondiglio
- 10 punti il cane non va ad ispezionare il nascondiglio

Abbaio al Nascondiglio (Punti Disponibili 15):
Il cane trovato il figurante dietro il nascondiglio dovrà affrontarlo da vicino in modo deciso ed attento abbaiando costantemente ma mai arrivando a toccare, il figurante dovrà mantenere una posizione immobile, dietro penalizzazione il figurante potrà attirare su di sé l'attenzione del cane che si distrae. Su segnale del giudice il conduttore si recherà al fianco del cane, metterà il guinzaglio e dopo un comando lo richiamerà al piede arretrando di 3 passi.

Giudizio:

- 2 punti per abbaio discontinuo o non deciso
- 4 punti se il cane si distrae
- 5 punti per eccessivo distacco dal figurante o il contatto col figurante
- 7 punti se il cane pizzica la manica
- 5 punti l'aiuto del figurante per stimolare il cane
- 5 punti se lascia la posizione di vigilanza prima dell'ordine
- 10 punti se il cane entra nel nascondiglio e va subito a mordere la manica poi la lascia
- 15 punti se il cane entra nel nascondiglio e va subito a mordere la manica e non la lascia fino all' arrivo del conduttore.

Fuga (Punti disponibili 20):
Al segnale del giudice il conduttore intimerà al figurante di uscire dal nascondiglio per raggiungere il punto di fuga stabilito. Su indicazione del giudice il conduttore raggiungerà con il cane al guinzaglio in condotta il punto stabilito toglierà il guinzaglio e potrà trattenere il cane per il collare. Al segnale del giudice il figurante si produrrà

in un tentativo di fuga che il cane con un comando dovrà impedire prontamente afferrando la manica con un morso potente e deciso. Il figurante dopo che il cane ha afferrato la manica continuerà la sua corsa per circa 5 passi per poi immobilizzarsi. Il cane dopo l'arresto del figurante dovrà lasciare la presa in autonomia o su comando e rimanere in vigilanza sul figurante. Il conduttore dovrà rimanere fermo nel punto di partenza dell'esercizio fino a che il giudice gli dirà che potrà andare dal cane. Al segnale del giudice il conduttore ad un passo normale si dirigerà verso il cane, che dovrà essere in vigilanza sul figurante, metterà il guinzaglio, intimerà il figurante di fare due passi indietro e dopo un comando lo richiamerà al piede ed in condotta andranno all'inizio dell'esercizio successivo.

Giudizio:

- 1 punto se non vengono rispettate le distanze imposte dal giudice
- 5 punti se la reazione del cane non è immediata
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 punti se il cane mastica
- 10 punti se il cane prende in seconda battuta
- 10 punti se il cane parte prima del movimento del figurante
- 20 punti se al movimento del figurante il cane non parte

Lanciato (Punti disponibili 40)
Dal punto in cui è terminata la prima fase di azione il figurante su ordine del giudice si andrà a posizionare dietro al nascondiglio ed il conduttore con il cane al guinzaglio si posizionerà su di un punto contrassegnato al centro del campo. Su ordine del giudice il figurante uscirà di corsa e si allontanerà dal cane di circa 15/20 passi poi si girerà verso il cane, lo stimolerà e si fermerà facendo target con la manica, al segnale del giudice il conduttore lascerà il cane con un comando e questi senza indugio dovrà andare a mordere la manica, verrà effettuato un piccolo trasporto di circa 5/7 passi e poi il figurante si immobilizzerà e dovrà essere dato un comando di cessazione, ordine al quale il cane dovrà rilasciare prontamente la presa.
All'ordine del giudice il conduttore si avvicinerà al cane, metterà il guinzaglio e farà assumere la posizione base, si posizionerà sul lato destro del figurante per l'accompagnamento.

Giudizio:

- Da 1 a 15 Punti in base alla reazione al movimento del figurante
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 Punti se mastica
- 10 Punti se non prende subito ma prende in seconda battuta
- 5 Punti se stacca sul trasporto
- 30 Punti se il cane non morde

Accompagnamento laterale del figurante dal giudice e disarmo (Punti disponibili 5)
Alla fine del lanciato, dopo ordine del giudice il conduttore metterà il cane al guinzaglio spostandosi sul lato destro del figurante e si farà consegnare il bastone, il conduttore inviterà il figurante stesso a procedere verso il giudice con una condotta che prevederà almeno una variazione di direzione.
Durante l'accompagnamento laterale il cane dovrà procedere seguendo attentamente il figurante senza disturbarlo.
Arrivati davanti al giudice il cane verrà messo seduto, verrà consegnato il bastone al giudice e verrà dichiarata conclusa la fase liberando il figurante.

Giudizio:

- 1 punto condotta non corretta
- 1 punto vigilanza non attenta sul figurante
- 1 Punto se il cane non siede prontamente davanti al giudice
- 5 Punti se il cane cerca di mordere durante l'accompagnamento

Cessazioni (Punti disponibili 20):
Al termine di ogni sezione di attacco il cane all'immobilizzarsi del figurante dovrà immediatamente lasciare la presa spontaneamente o dietro comando del conduttore. Il giudice considererà nulla l'intera sezione se il cane non lascerà la presa dopo tre comandi.

Giudizio:

- 1 punti se il cane non lascia prontamente all'arresto del figurante o all'ordine del conduttore, ma lo fa entro pochi secondi
- 3 punti se il cane dopo aver lasciato pizzica di nuovo la manica
- 5 Punti se il cane lascia al secondo comando
- 10 punti se lascia al terzo comando

Stabilità Caratteriale (Punti Disponibili 10)
Terminata la fase di morso il figurante posa la manica dietro al nascondiglio e va a posizionarsi vicino al giudice, il conduttore con il cane al guinzaglio dovrà fare due passaggi in mezzo al Giudice al Figurante e ai due assistenti e mettere il cane seduto nel mezzo per 4 secondi. Il cane dopo aver morso deve dimostrarsi sereno, indifferente, sociale. Il conduttore può stimolare il cane per metterlo in condotta.

Giudizio:

- 5 Punti se avrà un atteggiamento di interesse verso il figurante
- 3 punti se dimostrerà nervosismo all'interno del gruppo
- 1 punto se non si siede
- 10 Punti se si dimostrerà aggressivo verso i componenti del gruppo

		Punti
1	Comportamento Preliminare	5
2	Ricerca del Figurante	15
3	Abbaio al nascondiglio	15
4	Fuga	20
5	Lanciato	40
6	Accompagnamento Laterale del Figurante dal giudice	5
7	Cessazioni	20
8	Stabilità caratteriale	10
	Totale	**130**

Dog Pro 2

Ad una giusta distanza dai bordi del campo verranno posizionati 4 nascondigli ad intervalli regolari ed in ragione di due per lato. Il Figurante provvisto di tuta di protezione, manica e bastone flessibile si andrà a posizionare dietro l'ultimo nascondiglio.

Ricerca del Figurante (Punti disponibili 15):
Il conduttore con il cane sciolto entrerà in campo ed in condotta andrà a posizionarsi sulla linea mediana del campo all'altezza del terzo nascondiglio e farà assumere al cane la posizione base. Su ordine del giudice sarà impartito il comando Cerca o Revier uniti anche da comandi posturali, il cane dovrà procedere prontamente ed andare a perlustrare il nascondiglio girando in modo stretto, di seguito il cane verrà richiamato dal conduttore e mandato ad esplorare il quarto nascondiglio. Il conduttore non dovrà lasciare la posizione centrale

fino al comando del giudice.

Giudizio:

- 2 punti per un'esplorazione disattenta
- 2 punti esplorazione larga
- 5 punti per poca decisione nell'esplorazione
- 10 punti salta il nascondiglio va diretto al quarto

Abbaio al Nascondiglio (Punti Disponibili 15):
Il cane trovato il figurante dietro il nascondiglio dovrà affrontarlo da vicino in modo deciso ed attento abbaiando costantemente ma mai arrivando a toccare, il figurante dovrà mantenere una posizione immobile, dietro penalizzazione il figurante potrà attirare su di sè l'attenzione del cane che si distrae. Su segnale del giudice il conduttore si recherà al fianco del cane e dopo un comando lo richiamerà al piede arretrando di 3 passi.

Giudizio:

- 2 punti per abbaio discontinuo o non deciso
- 4 punti se il cane si distrae
- 5 punti per eccessivo distacco dal figurante o il contatto col figurante
- 7 punti il cane pizzica la manica
- 5 punti l'aiuto del figurante per stimolare il cane
- 5 punti se lascia la posizione di vigilanza prima dell'ordine
- 10 punti se il cane entra nel nascondiglio e va subito a mordere la manica poi la lascia
- 15 punti se il cane entra nel nascondiglio e va subito a mordere la manica e non la lascia fino all' arrivo del conduttore.

Fuga (Punti disponibili 20):
Al segnale del giudice il conduttore intimerà al figurante di uscire dal nascondiglio per raggiungere il punto di fuga stabilito. Sotto indicazione del giudice il conduttore raggiungerà con il cane sciolto in condotta il punto stabilito e farà assumere al cane il terra quindi si recherà verso il nascondiglio rimanendo in vista sia al cane che al figurante. Al segnale del giudice il figurante si produrrà in un tentativo di fuga che il cane in autonomia dovrà impedire prontamente afferrando la manica con un morso potente e deciso. Il figurante dopo che il cane ha afferrato la manica continuerà la sua corsa per circa 5 passi per poi immobilizzarsi. Il cane dopo l'arresto del figurante dovrà lasciare la presa in autonomia o su comando e rimanere in vigilanza sul figurante.

Giudizio:

- 1 punto se non vengono rispettate le distanze imposte dal giudice
- 5 punti se la reazione del cane non è immediata
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 punti se il cane mastica
- 10 punti se il cane prende in seconda battuta
- 10 punti se il cane parte prima del movimento del figurante
- 20 punti se al movimento del figurante il cane non parte

Riaffronto (Punti Disponibili 20)
Finita la fuga dopo che il cane avrà lasciato la presa dovrà rimanere in vigilanza per circa 5 secondi, in seguito il figurante riaffronterà il cane con una traiettoria verso il cane ma non di impatto e si produrrà in un trasporto di circa 5 passi. La risposta del cane dovrà essere autonoma afferrando la manica in modo forte e deciso e tenendo per tutto il trasporto, in seguito il figurante si immobilizzerà ed il cane dovrà lasciare autonomamente o su comando del conduttore che non dovrà spostarsi dalla posizione originale.
Dopo la cessazione il cane dovrà vigilare in modo attento sul figurante fino a che, su ordine del giudice, il conduttore si avvicinerà al cane lo metterà in posizione base e farà allontanare il figurante per andarsi a posizionare sul punto di partenza dell'esercizio successivo.

Giudizio:

- 5 punti se l'azione del cane non è immediata
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 punti se il cane mastica
- 10 punti se il cane stacca prima dell'arresto del figurante
- 20 punti se il cane non morde sul riaffronto del figurante

Lanciato (Punti disponibili 40)
Dal punto in cui è terminata la prima fase di azione il figurante su ordine del giudice si andrà a posizionare dietro al nascondiglio ed il conduttore tratterrà il cane per il collare portandosi al centro del campo nel punto contrassegnato.
Su ordine del giudice il figurante uscirà di corsa e si allontanerà dal cane di circa 30 passi poi si girerà verso il cane e correndo verso di lui lo stimolerà usando il bastone, al segnale del giudice il conduttore lascerà il cane con un comando e questi senza indugio dovrà andare a mordere la manica in modo deciso, pieno e saldo, verrà effettuato un piccolo trasporto di circa 5/7 passi e poi il figurante si immobilizzerà e dovrà essere dato un comando di cessazione, ordine al quale il cane dovrà rilasciare prontamente la presa. Il cane dovrà mantenere una vigilanza attenta fino all'arrivo del conduttore.
All'ordine del giudice il conduttore a passo normale si avvicina al cane, lo mette in posizione base, gli mette il guinzaglio e si posiziona sul lato destro del figurante per l'accompagnamento.

Giudizio:

- Da 1 a 15 Punti in base alla reazione al movimento del figurante
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 Punti se mastica
- 10 Punti se non prende subito ma prende in seconda battuta
- 5 Punti se stacca sul trasporto
- 30 Punti se il cane non morde

Accompagnamento laterale del figurante dal giudice e disarmo (Punti disponibili 5)
Alla fine del lanciato, dopo ordine del giudice il conduttore mette il cane al guinzaglio spostandosi sul lato destro del figurante e si farà consegnare il bastone, il conduttore inviterà il figurante stesso a procedere verso il giudice con una condotta che prevederà almeno una variazione di direzione. Durante l'accompagnamento laterale il cane dovrà procedere seguendo attentamente il figurante senza disturbarlo. Arrivati davanti al giudice il cane verrà messo seduto, verrà consegnato il bastone al giudice e verrà dichiarata conclusa la fase liberando il figurante.

Giudizio:

- 1 punto condotta non corretta
- 1 punto vigilanza non attenta sul figurante
- 1 Punto se il cane non siede prontamente davanti al giudice
- 5 Punti se il cane cerca di mordere durante l'accompagnamento

Cessazioni (Punti disponibili 20):
Al termine di ogni sezione di attacco il cane all'immobilizzarsi del figurante dovrà immediatamente lasciare la presa spontaneamente o dietro comando del conduttore. Il giudice considererà nulla l'intera sezione se il cane non lascerà la presa dopo tre comandi.

Giudizio:

- 1 punti se il cane non lascia prontamente all'arresto del figurante o all'ordine del conduttore, ma lo fa entro pochi secondi
- 3 punti se il cane dopo aver lasciato pizzica di nuovo la manica

- 5 Punti se il cane lascia al secondo comando
- 10 punti se lascia al terzo comando

Vigilanza (Punti disponibili 15):
Dopo ogni cessazione il cane dovrà vigilare sul figurante in modo costante senza distrarsi e da vicino. Non sono ammessi comandi da parte del conduttore

Giudizio:
- 3 punti se il cane si distrae durante la vigilanza
- 7 punti se il cane si allontana dal figurante

Stabilità Caratteriale (Punti Disponibili 10):
Terminata la fase di morso il figurante posa la manica dietro al nascondiglio e va a posizionarsi vicino al giudice, il conduttore con il cane al guinzaglio dovrà fare due passaggi in mezzo al Giudice al Figurante e ai due assistenti e mettere il cane seduto nel mezzo per 4 secondi. Il cane dopo aver morso deve dimostrarsi sereno, indifferente, sociale. Il conduttore può stimolare il cane per metterlo in condotta.

Giudizio:
- 5 Punti se avrà un atteggiamento di interesse verso il figurante
- 3 punti se dimostrerà nervosismo all'interno del gruppo
- 1 punto se non si siede
- 10 Punti se si dimostrerà aggressivo verso i componenti del gruppo

		Punti
1	Ricerca del Figurante (due Nascondigli)	15
2	Abbaio al nascondiglio	15
3	Fuga	20
4	Riaffronto	20
5	Lanciato	30
6	Accompagnamento Laterale del Figurante	5
7	Cessazioni	20
8	Vigilanza	15
9	Stabilità caratteriale	10
	Totale	150

Dog Pro 3

Ad una giusta distanza dai bordi del campo verranno posizionati 4 nascondigli ad intervalli regolari ed in ragione di due per lato. Il Figurante provvisto di tuta di protezione, manica e bastone flessibile si andrà a posizionare dietro l'ultimo nascondiglio prima che entri in campo l'unità cinofila.

Ricerca del Figurante (Punti disponibili 15):
Il conduttore con il cane sciolto entrerà in campo ed in condotta andrà a posizionarsi sulla linea mediana del campo all'altezza del primo nascondiglio e farà assumere al cane la posizione base. Su ordine del giudice sarà impartito il comando Cerca o Revier uniti anche da comandi posturali, il cane dovrà procedere prontamente ed andare a perlustrare il nascondiglio girando in modo stretto, di seguito il cane verrà richiamato dal conduttore e mandato ad esplorare gli altri nascondigli. Il conduttore procederà con passo regolare lungo la linea mediana del campo senza mai discostarsene fino al comando del giudice.

Giudizio:

- 2 punti per un'esplorazione disattenta
- 2 punti esplorazione larga
- 5 punti per poca decisione nell'esplorazione
- 10 punti salta il nascondiglio va diretto al quarto

Abbaio al Nascondiglio (Punti Disponibili 15):
Il cane trovato il figurante dietro il nascondiglio dovrà affrontarlo da vicino in modo deciso ed attento abbaiando costantemente ma mai arrivando a toccare, il figurante dovrà mantenere una posizione immobile, dietro penalizzazione il figurante potrà attirare su di sé l'attenzione del cane che si distrae. Su segnale del giudice il conduttore si recherà al fianco del cane e dopo un comando lo richiamerà al piede arretrando di 3 passi.

Giudizio:

- 2 punti per abbaio discontinuo o non deciso
- 4 punti se il cane si distrae
- 5 punti per eccessivo distacco dal figurante o il contatto col figurante
- 7 punti il cane pizzica la manica
- 5 punti l'aiuto del figurante per stimolare il cane
- 5 punti se lascia la posizione di vigilanza prima dell'ordine
- 10 punti se il cane entra nel nascondiglio e va subito a mordere la manica poi la lascia
- 15 punti se il cane entra nel nascondiglio e va subito a mordere la manica e non la lascia fino all' arrivo del conduttore.

Fuga (Punti disponibili 20):
Al segnale del giudice il conduttore intimerà al figurante di uscire dal nascondiglio per raggiungere il punto di fuga stabilito. Sotto indicazione del giudice il conduttore raggiungerà con il cane sciolto in condotta il punto stabilito e farà assumere al cane il terra quindi si recherà verso il nascondiglio rimanendo in vista sia al cane che al figurante. Al segnale del giudice il figurante si produrrà in un tentativo di fuga che il cane in autonomia dovrà impedire prontamente afferrando la manica con un morso potente e deciso. Il figurante dopo che il cane ha afferrato la manica continuerà la sua corsa per circa 5 passi per poi immobilizzarsi. Il cane dopo l'arresto del figurante dovrà lasciare la presa in autonomia o su comando e rimanere in vigilanza sul figurante.

Giudizio:

- 1 punto se non vengono rispettate le distanze imposte dal giudice
- 5 punti se la reazione del cane non è immediata
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 punti se il cane mastica
- 10 punti se il cane prende in seconda battuta
- 10 punti se il cane parte prima del movimento del figurante
- 20 punti se al movimento del figurante il cane non parte

Riaffronto (Punti Disponibili 20)
Finita la fuga dopo che il cane avrà lasciato la presa dovrà rimanere in vigilanza per circa 5 secondi, in seguito il figurante riaffronterà il cane con una traiettoria verso il cane ma non di impatto e si produrrà in un trasporto di circa 5 passi. La risposta del cane dovrà essere autonoma afferrando la manica in modo forte e deciso e tenendo per tutto il trasporto, in seguito il figurante si immobilizzerà ed il cane dovrà lasciare autonomamente o su comando del conduttore che non dovrà spostarsi dalla posizione originale. Dopo la cessazione il cane dovrà vigilare in modo attento sul figurante fino a che su ordine del giudice il conduttore si avvicinerà al cane lo metterà in posizione base e farà allontanare il figurante di due passi e gli ordinerà di fare un dietro front e procederà con l'accompagnamento.

Giudizio:

- 5 punti se l'azione del cane non è immediata
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 punti se il cane mastica
- 10 punti se il cane stacca prima dell'arresto del figurante
- 20 punti se il cane non morde sul riaffronto del figurante

Condotta da dietro e riaffronto (Punti disponibili 20):
Dopo l'ordine del conduttore il figurante procederà con andatura normale ad un passo e con una traiettoria stabilita che preveda una svolta a destra e una a sinistra. L'unità cinofila procederà dietro il figurante ad una distanza di circa 5 mt in condotta libera. Percorsi circa 30 passi il figurante senza fermarsi si gira in modo rapido ed affronta il binomio. Il cane dovrà rispondere prontamente afferrando la manica in modo deciso con morso sicuro e pieno. Appena il cane avrà afferrato la manica il figurante si produrrà in un trasporto di 5/7 passi poi si immobilizzerà. Il cane dopo l'arresto del figurante dovrà lasciare la presa in autonomia o su comando e rimanere in vigilanza sul figurante. Al segnale del giudice il conduttore ad un passo normale raggiungerà il cane, gli farà assumere la posizione base
e farà allontanare il figurante per andarsi a posizionare sul punto di partenza dell'esercizio successivo.

Lanciato (Punti disponibili 40)
Dal punto in cui è terminata la prima fase di azione il figurante su ordine del giudice si andrà a posizionare dietro al nascondiglio ed il conduttore tratterrà il cane per il collare portandosi al centro del campo nel punto contrassegnato. Su ordine del giudice il figurante uscirà di corsa e si allontanerà dal cane di circa 30 passi poi si girerà verso il cane e correndo verso di lui lo stimolerà usando il bastone, al segnale del giudice il conduttore lascerà il cane con un comando e questi senza indugio dovrà andare a mordere la manica in modo deciso, pieno e saldo, verrà effettuato un piccolo trasporto di circa 5/7 passi e poi il figurante si immobilizzerà e dovrà essere dato un comando di cessazione, ordine al quale il cane dovrà rilasciare prontamente la presa. Il cane dovrà mantenere una vigilanza attenta fino all'arrivo del conduttore.
All'ordine del giudice il conduttore a passo normale si avvicina al cane, lo mette in posizione base, gli mette il guinzaglio e si posiziona sul lato destro del figurante per l'accompagnamento.

Giudizio:

- Da 1 a 15 Punti in base alla reazione al movimento del figurante
- Da 1 a 10 Punti se il cane non morde a bocca piena (poco vuoto/punta)
- 5 Punti se mastica
- 10 Punti se non prende subito ma prende in seconda battuta
- 5 Punti se stacca sul trasporto
- 30 Punti se il cane non morde

Accompagnamento laterale del figurante dal giudice e disarmo (Punti disponibili 5)
Alla fine del lanciato, dopo ordine del giudice il conduttore mette il cane al guinzaglio spostandosi sul lato destro del figurante e si farà consegnare il bastone, il conduttore inviterà il figurante stesso a procedere verso il giudice con una condotta che prevederà almeno una variazione di direzione. Durante l'accompagnamento laterale il cane dovrà procedere seguendo attentamente il figurante senza disturbarlo. Arrivati davanti al giudice il cane verrà messo seduto, verrà consegnato il bastone al giudice e verrà dichiarata conclusa la fase liberando il figurante.

Giudizio:

- 1 punto condotta non corretta
- 1 punto vigilanza non attenta sul figurante
- 1 Punto se il cane non siede prontamente davanti al giudice
- 5 Punti se il cane cerca di mordere durante l'accompagnamento

Cessazioni (Punti disponibili 20):
Al termine di ogni sezione di attacco il cane all'immobilizzarsi del figurante dovrà immediatamente lasciare la presa spontaneamente o dietro comando del conduttore. Il giudice considererà nulla l'intera sezione se il cane non lascerà la presa dopo tre comandi.

Giudizio:

- 1 punti se il cane non lascia prontamente all'arresto del figurante o all'ordine del conduttore, ma lo fa entro pochi secondi
- 3 punti se il cane dopo aver lasciato pizzica di nuovo la manica
- 5 Punti se il cane lascia al secondo comando
- 10 punti se lascia al terzo comando

Vigilanza (Punti disponibili 15):
Dopo ogni cessazione il cane dovrà vigilare sul figurante in modo costante senza distrarsi e da vicino. Non sono ammessi comandi da parte del conduttore

Giudizio:

- 3 punti se il cane si distrae durante la vigilanza
- 7 punti se il cane si allontana dal figurante

Stabilità Caratteriale (Punti Disponibili 10):
Terminata la fase di morso il figurante posa la manica dietro al nascondiglio e va a posizionarsi vicino al giudice, il conduttore con il cane al guinzaglio dovrà fare due passaggi in mezzo al Giudice al Figurante e ai due assistenti e mettere il cane seduto nel mezzo per 4 secondi. Il cane dopo aver morso deve dimostrarsi sereno indifferente sociale. Il conduttore può stimolare il cane per metterlo in condotta.

Giudizio:

- 5 punti se avrà un atteggiamento di interesse verso il figurante
- 3 punti se dimostrerà nervosismo all'interno del gruppo
- 1 punto se non si siede
- 10 punti se si dimostrerà aggressivo verso i componenti del gruppo

		Punti
1	Ricerca del Figurante (4 Nascondigli)	15
2	Abbaio al Nascondiglio	15
3	Fuga	20
4	Riaffronto	20
5	Condotta da dietro e Riaffronto	20
6	Lanciato	30
7	Accompagnamento laterale del figurante	5
8	Cessazioni	20
9	Vigilanza	15
10	Stabilità caratteriale	10
	Totale	170