



REGOLAMENTO RALLY OBEDIENCE

La Rally Obedience, denominata anche Rally-O oppure Rally, è una disciplina sportiva aperta a tutti i cani, senza alcuna distinzione tra appartenenza ad una razza specifica o meticci, e a conduttori di qualsiasi genere e/o estrazione sociale. È atta a favorire la pratica sportiva e le relazioni sociali in maniera positiva e corretta, attraverso la reciprocità della fiducia, del rispetto e della collaborazione. In virtù di ciò, è assolutamente vietato l'utilizzo di correzioni, nonché punizioni, fisiche e/o verbali.

La Rally Obedience è uno sport in cui il binomio, composto dal conduttore e dal cane, completa di volta in volta un diverso percorso a tappe (o stazioni) di lunghezza variabile in base alla categoria di appartenenza. Ognuna di queste tappe, ordinate e segnalate da segnalini numerati in ordine crescente, presenterà uno o più cartelli con le istruzioni relative all'esercizio che deve essere eseguito. I conduttori sono autorizzati a parlare con il cane, con lodi e incoraggiamenti, durante tutto il tracciato senza eccedere. Il conduttore deve muoversi in modo naturale ed entrambe le braccia devono muoversi in modo naturale (non è consentito mantenere una mano ferma come target).

Si suddivide in 4 categorie, di difficoltà crescente denominate Bianca (Debuttanti), Blu (Principianti), Verde (Intermedi), Rossa (Avanzati).

CONDUTTORE

- Dovrà essere in possesso della tessera associativa C.S.I. in corso di validità, del libretto di lavoro del cane e del numero di binomio.
- È richiesto da parte dei partecipanti un comportamento corretto e civile verso tutti i partecipanti sia umani che cani, dentro e fuori il campo gara. In mancanza di questo il giudice può espellere il partecipante a suo insindacabile giudizio e senza diritto di replica da parte di nessuno.

CANE

- Deve essere tatuato e/o dotato di microchip e presentare il libretto sanitario con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e controfirmate dal medico veterinario che le ha effettuate.
- Possono partecipare alle gare cani meticci o di razza di età non inferiore agli 8 mesi per la categoria Bianca (Debuttanti), e di età non inferiore ai 10 mesi per le successive categorie.
- Le femmine in calore non possono partecipare alle gare.
- I cani con disabilità possono partecipare alle prove di Rally Obedience purché non manifestino malessere o disagio. Sarà compito del Giudice ammetterli alla gara o escluderli nel caso in cui manifestassero disagio.
- Per Cani sordi, ciechi o sordo ciechi verranno accettate per quanto possibile e a seconda dei casi, segnalazioni visive con la mano o il corpo in maniera tale che non infrangano le regole dell'adescamento apparente o effettivo, sarà possibile toccare il cane prima di un eventuale partenza o qualora il cane sia disattento, è consigliabile comunque contattare il giudice prima della gara.



- Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in avanzato stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani aggressivi nei confronti di persone o conspecifici.
- Il cane potrà gareggiare con un solo conduttore nella giornata di gara.

EQUIPAGGIAMENTO

- Durante la giornata Gara, dentro e fuori dal Campo di gara, il cane potrà indossare solo il collare fisso a fascia o la pettorina modello ad "H" o "Norvegese" (con fascia anteriore), adeguatamente regolati.
- Non sarà consentito l'utilizzo di strumenti ad azione fisica come il collare a strangolo o semi strangolo, il guinzaglio retriever, la cavezza, la pettorina easy-walk o similari anche se bloccati.
- Nelle categorie Bianca (Debuttanti) e Blu (Principianti) la conduzione del cane durante il percorso di gara dovrà avvenire con un guinzaglio della lunghezza di circa 1,2 - 1,5 metri non in tensione.
- Nelle categorie Verde (Intermedi) e Blu (Avanzati) la conduzione del cane SOLAMENTE durante la prova di gara dovrà avvenire a cane libero.
- I conduttori devono indossare abbigliamento e scarpe sportive adatte a terreni erbosi e al corretto svolgimento della disciplina.

DISPOSIZIONI GENERALI

- Prima della gara del singolo binomio ci sarà una fase di preparazione denominata Riscaldamento, dove ciascuno binomio si porta nell'area specifica al riscaldamento all'interno del campo gara per avere modo di prepararsi al meglio.
- Durante il Riscaldamento il conduttore ha piena discrezionalità nell'utilizzo di giochi e cibo al fine di creare la migliore motivazione possibile per la performance di gara.
- Durante la gara è consentito premiare rinforzo sociale e/o con cibo, che va collocato negli appositi contenitori o nelle tasche e preso solo al momento della gratificazione.
- A fine gara, il conduttore può premiare il proprio cane con quello che ritiene più appagante per il proprio cane, cibo, gioco coccole o altro.
- I percorsi di tutte le categorie presenteranno cartelli con esercizi stazionari o di movimento.
- Nelle tappe con cartelli stazionari il conduttore può premiare il cane solo a fine esercizio.
- Nel campo di gara possono essere presenti oltre al binomio solo il Giudice e l'Assistente del giudice. Il giudice indica all'assistente le eventuali penalità da riportare sulla Scheda di Giudizio.
- Nel caso in cui, la prova del Binomio fosse disturbata intenzionalmente dai concorrenti fuori dall'area di gara, questi ultimi saranno eliminati senza diritto di replica da parte di nessuno.

Solo il giudice potrà stabilire se ci sono stati elementi che hanno disturbato lo svolgimento della prova.



CATEGORIE

Bianca (Debuttanti):

La categoria Bianca (Debuttanti) si tratta di un livello propedeutico di motivazione e avvicinamento all'attività sportiva, aperto ai cani di età non inferiore agli 8 mesi.

Caratteristiche:

- Guinzaglio obbligatorio
- 12 Tappe (esclusi Start e Finish)
- Cartelli Stazionari: 5
- Cartelli 1 - 34
- Bonus
- Tempo massimo Riscaldamento 1'00"
- Tempo limite 5'00"

Blu (Principianti):

Aperta ai binomi che hanno conseguito almeno una qualifica di eccellente nella categoria Bianca (Debuttanti). Sono ammessi cani di età non inferiore ai 10 mesi.

Caratteristiche:

- Guinzaglio obbligatorio
- 15 Tappe (esclusi Start e Finish)
- Cartelli Stazionari: 7
- Cartelli 1 - 34
- Bonus
- Tempo massimo Riscaldamento 1'00"
- Tempo limite 5'00"

Verde (Intermedi):

Aperta ai binomi che hanno conseguito almeno tre qualifiche di eccellente nella categoria Blu (Principianti) con due giudici differenti. Sono ammessi cani di età non inferiore ai 10 mesi.

Caratteristiche:

- I percorsi vanno eseguiti con cane senza guinzaglio
- 18 Tappe (esclusi Start e Finish)
- Cartelli Stazionari: 8/9
- Cartelli 1 - 55
- Bonus
- Tempo massimo Riscaldamento 1'00"
- Tempo limite 5'00"

Rossa (Avanzati):

Aperta ai binomi che hanno conseguito almeno tre qualifiche di eccellente nella categoria Verde (Intermedi) con due giudici differenti.

Caratteristiche:

- I percorsi vanno eseguiti con cane senza guinzaglio
- 21 Stazioni (esclusi Start e Finish)
- Cartelli Stazionari: 9/10
- Cartelli 1 - 64B
- Bonus
- Tempo massimi Riscaldamento 1'00"
- Tempo limite 5'00"



QUALIFICHE

Ogni binomio entra in gara con un punteggio netto di 200 punti ai quali andranno dedotti punti per eventuali errori commessi durante lo svolgimento del percorso.

Durante lo svolgimento della gara il Giudice valuterà le penalità da assegnare, le quali avranno un valore da 1 a 10 punti ciascuna a seconda della gravità.

Al termine del percorso gara, il binomio sosterrà la prova Bonus che, se effettuata senza errori, avrà un valore di 10 punti.

L'esecuzione del Bonus è valutata dal Giudice con gli stessi criteri del percorso gara.

Il punteggio del Bonus si somma a quello del percorso gara appena sostenuto.

- **QUALIFICA Blu (Principianti):** Si ottiene dopo aver ricevuto un punteggio di almeno 190 in tre gare da due giudici diversi nella categoria Bianca (Debuttanti).
- **QUALIFICA Verde (Intermedi):** La qualifica si ottiene dopo aver ricevuto un punteggio di almeno 190 in tre gare da due giudici diversi nella categoria Blu (Principianti).
- **QUALIFICA Rossa (Avanzati):** La qualifica si ottiene dopo aver ricevuto un punteggio di almeno 190 in tre gare da due giudici diversi nella categoria Verde (Intermedi).

Le qualifiche attribuite per le prove con valutazione a punti e tempo sono le seguenti:

QUALIFICA	PUNTEGGIO
ECCELLENTE NETTO -- ECN	210
ECCELLENTE -- ECC	190 - 209
MOLTO BUONO -- MB	180 - 189
BUONO -- B	170 - 179
NON QUALIFICATO -- NQ	< 170

La classifica si determina come segue:

- Per ciascuna categoria vince il miglior punteggio ottenuto nella gara di quel giorno.
- In caso di parità di punteggio, si considera il miglior tempo del percorso di gara.
- In caso di parità di tempo, si considera la vittoria di entrambi i concorrenti.

CAMPIONE REGIONALE E GARA CONCLUSIVA CAMPIONATO NAZIONALE

In base alla qualificazione nella singola gara ciascun binomio otterrà dei punti validi:

- o Per la classifica atta ad ottenere il titolo di Campione Regionale CSI.
- o Alla qualificazione per la giornata conclusiva del Campionato Nazionale.

I punti ottenuti nelle gare disputate in altre regioni sono validi per la classifica del Campionato Regionale di appartenenza.

Il concorrente, relativamente alla propria categoria, può accedere alla giornata conclusiva del Campionato Nazionale se ha ottenuto i seguenti requisiti:

- aver partecipato ad un minimo di 5 gare
- essersi classificato nei primi tre posti nel proprio campionato regionale.

La Commissione Tecnica Nazionale Cinofilia (CTN Cinofilia), qualora fosse necessario, si riserva la facoltà di apportare variazioni ai criteri di accesso alla giornata conclusiva del Campionato Nazionale, previa comunicazione alle ASD e tesserati partecipanti.



- I punti per il Titolo Regionale di Campione CSI Bianca (Debuttanti), Blu (Principianti), Verde (Intermedi) e Rossa (Avanzati) sono ottenuti come indicato nella tabella di seguito:

Punti finali di qualifica	Punti ottenuti
210	20
209	19
208	18
207	17
206	16
205	15
204	14
203	13
202	12
201	11
200	10
199	9
198	8
197	7
196	6
195	5
194	4
193	3
192	2
191	1
<=190	0

Tabella punteggi valevoli per la qualificazione alla gara conclusiva della del Campionato Nazionale:

POSIZIONE	PUNTI PODIO
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

CARTELLI

- I cartelli sono posizionati lungo le tappe di un percorso che va eseguito in condotta.
- Ciascun cartello fornisce indicazioni su un esercizio specifico, o una parte di uno complesso che richiede due cartelli.
- È possibile combinare due o più cartelli insieme.
- I cartelli possono riguardare esercizi stazionari, di movimento oppure di condotta.
- I cartelli con esercizi stazionari vanno affrontati a destra del conduttore.
- I cartelli indicanti un cambio di direzione vanno affrontati frontalmente.
- I cartelli di condotta possono segnalare di affrontare il cartello a destra oppure a sinistra.
- Tra cartello e conduttore è consentita una distanza massima di 80cm.
- Tra un cartello e l'altro generalmente è prevista una distanza di 3 o 4 metri, ma il giudice di gara può effettuare delle variazioni a sua discrezione in base al percorso e al campo di gara.
- I coni dello slalom devono essere posizionati a una distanza di circa 1,5m tra loro. Il giudice di gara può effettuare delle variazioni a sua discrezione in base al percorso e al campo di gara.



ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA - 1

QUOTA DI ISCRIZIONE

La quota di iscrizione è a discrezione del centro cinofilo che organizza in base alle spese sostenute. La quota si intende per il Binomio (conduttore/cane) e dei cani successivi relativi allo stesso conduttore.

SEGRETERIA

Tutti i partecipanti iscritti alla gara dovranno recarsi presso la segreteria della ASD o SSD organizzatrice per effettuare la registrazione, muniti di tutta la documentazione necessaria:

- tessera associativa CSI in corso di validità;
- libretto sanitario del cane;

RICOGNIZIONE

- Il tempo di ricognizione del percorso è stabilito in 8 minuti per ogni categoria.
- Alla ricognizione possono partecipare esclusivamente i conduttori, senza i cani.
- Il Giudice resterà in campo a disposizione dei conduttori per eventuali chiarimenti sui cartelli del percorso.
- Con un numero maggiore di 20 concorrenti, verranno consentiti ulteriori 8 minuti di ricognizione.

CHIAMATA IN CAMPO

- L'Assistente Giudice/Cronometrista chiamerà in gara il binomio.
- È consentita la seconda chiamata, a seguito della mancata presentazione alla prima. Se anche in questo caso il binomio non si presenta sul campo di gara, il giudice può disporre l'esclusione dalla gara. Casi eccezionali saranno gestiti dal Giudice di gara.

RISCALDAMENTO

- Uno spazio di forma rettangolare o quadrata all'interno del campo di gara e nei pressi del percorso da affrontare.
- È ampio circa 30mq delimitato da 4 coni.
- All'interno di questo spazio è ammesso l'utilizzo di cibo, clicker, giochi, al fine di motivare e creare la sintonia migliore possibile per affrontare il percorso.
- Il tempo del Riscaldamento è di massimo 1 minuto.

TEMPO MASSIMO PER I PERCORSI

I percorsi devono essere svolti nel tempo massimo di 5 minuti.

DIMENSIONE DEL CAMPO DI GARA

- Le dimensioni minime di un campo gara Rally-O (salvo deroghe da parte della CTN Cinofilia) devono essere almeno di 400mq.
- Sul campo non devono essere presenti elementi d'ostacolo naturali e/o artificiali.
- Il fondo del campo di gara può essere di erba naturale, erba sintetica, sabbia, moquettes, piastrellato ruvido o altro, purché sia garantita la sicurezza e l'incolumità e la possibilità di svolgere al meglio la gara da parte del binomio. Le pavimentazioni scivolose o sconnesse sono assolutamente vietate.
- I campi di gara Rally-O devono essere opportunamente recintati.

ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA - 2

Le ASD o SSD che desiderano organizzare una gara di Rally- O con regolamento CSI dovranno:

- Essere affiliati a CSI, in regola con le quote e il Tesseramento dell'anno in corso.
- Disporre di un'area in superficie piana adeguata, che consenta lo sviluppo di un percorso e che non presenti nessun pericolo per i cani.
- Chiedere alla CTN Cinofilia l'assegnazione di un Giudice abilitato.
- Chiedere alla CTN Cinofilia l'assistente Giudice e/o Cronometrista.
- Mettere a disposizione del Giudice il materiale necessario per lo svolgimento della gara: cartelli e relativi supporti, cartelli per numerare le stazioni, salti pieni, salti a barra, cronometri, 15 coni.



- Assicurare, durante tutta la manifestazione, la presenza o la reperibilità di un medico veterinario al quale far riferimento in caso di emergenza.
- Organizzare uno spazio adibito a Segreteria (con accesso esclusivo a chi di competenza) con la presenza di almeno un Segretario.
- Garantire i premi per le categorie in Gara.
- Promuovere la Gara sui portali dedicati alla Cinofilia, social network ed altro.
- Assicurarsi che tutti i concorrenti siano in possesso della Tessera CSI in corso di validità.
- Una copia delle classifiche e delle Schede di Giudizio della gara del giorno, saranno trattenute dall'ASD o SSD organizzatrice.

MATERIALE NECESSARIO E STAFF DA METTERE A DISPOSIZIONE

- Cartelli aggiornati con relativi supporti (non cinesini) e numeri (da 1 a 20) per il percorso
- 3 salti (pieno e/o a barra) con larghezza minima di 1m
- 1 cronometro + 1 di riserva
- 10 coni
- Fogli di giudizio
- Mettere a disposizione del giudice almeno 1 assistente e almeno 1 addetto al campo
- Organizzare uno spazio adibito a segreteria con la presenza di almeno 1 segretario
- È obbligatorio l'uso di un computer (solo sistema Windows) e di una stampante per la gestione delle classifiche
- Assicurare la presenza di servizi igienico – sanitari
- Assicurarsi che tutti i partecipanti alla gara siano Tesserati CSI.

GIUDIZI

- Il giudizio del Giudice è inappellabile.
- Per quanto concerne il comportamento, i Team verranno valutati dal momento del loro arrivo al centro cinofilo organizzatore, fuori e dentro il Campo di Gara.
- La spiegazione delle penalità viene data dal Giudice alla fine del percorso per ogni singolo partecipante.
- È richiesto che il Giudice illustri in modo esaustivo le penalità assegnate e che il concorrente ascolti con attenzione e con atteggiamento sportivo le penalità date.
- Il Giudice viene affiancato da un assistente per registrare eventuali penalità sulle Schede di Valutazione Ufficiali CSI Rally-O e da un cronometrista per calcolare il tempo di percorrenza.
- Una scheda di Valutazione Ufficiale CSI della gara Rally-O del giorno sarà consegnata a ogni partecipante che ne farà richiesta alla segreteria del centro cinofilo organizzatore.
- È il Giudice che sarà responsabile dell'operato del personale in campo gara.
- Salvo quando diversamente indicato dai cartelli, lo spostamento del Binomio da una stazione all'altra va eseguito in condotta e a passo normale. La condotta da una stazione all'altra viene valutata dal Giudice.
- Il Giudice è responsabile del percorso realizzato e non può cambiarlo una volta che ha dato il via alla ricognizione.
- Il Giudice può in qualsiasi momento:
 1. interrompere la prova di un Binomio che si dimostri incapace di eseguirla
 2. squalificare un concorrente che non rispetti il regolamento o che si comporti in modo inappropriato (maltrattamento fisico o verbale verso il cane, abbigliamento indecoroso, espressioni volgari ecc.).

Il Giudice è tenuto a informare la CTN Cinofilia tramite mail, di eventuali incidenti, interruzioni, squalifiche, ecc. accaduti durante il giorno di gara.

AIUTI CONSENTITI

- Un segnale acustico o un breve segnale visivo sono permessi come comando.
- Al fermarsi, un comando (ad esempio "seduto") è permesso per assumere la posizione di base.
- Incitare è permesso.
- Al conduttore è permesso premiare il cane alla fine dell'esercizio presso i cartelli in cui è consentito.
- Chiamare il cane per attirare la sua attenzione è permesso.



TABELLA DELLE PENALITA:

N.Q. NON QUALIFICATO Conducente può essere eliminato dalla gara	<ul style="list-style-type: none">• Comportamento negativo verso il cane, offese al Giudice• Il cane mostra comportamenti minacciosi o aggressivi• Il cane abbandona il Ring• Mancato controllo del cane per più di 3 volte• Conducente che tocca volontariamente il cane per correggerlo• Deiezioni in campo di gara (compreso il Riscaldamento)• Al quarto adescamento con cibo per svolgere gli esercizi
-10 punti	<ul style="list-style-type: none">• Saltare una tappa• Esecuzione scorretta dell'esercizio• Adescamento con cibo per svolgere gli esercizi, con un massimo di tre volte
-5 punti	<ul style="list-style-type: none">• Mancata esecuzione dell'esercizio nonostante un doppiosegnale• Esercizio svolto parzialmente• Mancato controllo sul cane• Condotta mal eseguita nei livelli Verde (Intermedi) e Rossa (Avanzati). (es: il cane si allontana dal conducente nel passaggio da una stazione all'altra, il cane fa olfattazione, il conducente non muove regolarmente le braccia e tiene la mano ferma nella condotta)
-3 punti	<ul style="list-style-type: none">• Ripetizione di un esercizio• Cibo che cade a terra• Condotta mal eseguita in Blu (Principianti)
-2 punti	<ul style="list-style-type: none">• Il cane abbaia più volte o salta addosso sul conducente• Doppio comando• Ostacoli, coni e cartelli abbattuti• Eseguire gli esercizi oltre gli 80 cm dai cartelli
-1 punto	<ul style="list-style-type: none">• Trazione del guinzaglio da parte del conducente per correggere il cane nella condotta o nell'esecuzione di un'esercizio• Distante o troppo largo sui cartelli• Mancata precisione• Cane seduto a sinistra con un'angolazione maggiore di 45°• Condotta mal eseguita nei livelli Bianca (Debuttanti)





Durante la condotta, in tutti i livelli, il conduttore non deve dare l'impressione di adescare il cane. Generalmente il guinzaglio deve essere tenuto con la mano dalla parte del cane, ma è ammesso tenerlo nella mano opposta o in entrambe le mani, dovrà essere morbido in modo da non essere in tensione. Il guinzaglio e la posizione delle mani possono cambiare durante il percorso. Le mani e le braccia devono un po' oscillare e muoversi in modo il più possibile naturale. Le mani non devono rimanere ferme o chiuse a pugno. Nella valutazione della condotta si terrà conto della distanza tra cane e conduttore: se tale distanza (non oltre i 50 cm tra cane e conduttore) è omogenea, non c'è penalità.

















DESCRIZIONE DEI CARTELLI









CARTELLI DEL GRUPPO 1



	<p>PARTENZA</p> <p>Alla distanza di 1,5 m dal cartello è posto un cono. Questa linea immaginaria indica l'INIZIO del percorso ed il cronometraggio della gara.</p>
	<p>ARRIVO</p> <p>Alla distanza di 1,5 m dal cartello è posto un cono. Questa linea immaginaria indica la FINE del percorso e del cronometraggio della gara.</p>

<p style="text-align: right;">S</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>CARTELLO 1</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando.</p> <p style="text-align: right;">S</p>
<p style="text-align: right;">S</p> <p style="text-align: right;">2</p>	<p>CARTELLO 2</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il cane assume la posizione del TERRA.</p> <p style="text-align: right;">S</p>
<p style="text-align: right;">S</p> <p style="text-align: right;">3</p>	<p>CARTELLO 3</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il cane assume la posizione del TERRA e in seguito di SEDUTO.</p> <p style="text-align: right;">S</p>

  <p>GIRA INTORNO</p> <p>4</p> <p>(S)</p>	<p>CARTELLO 4</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il conduttore dà al cane il segnale RESTA e gli gira intorno in senso antiorario, tornando quindi nella posizione iniziale.</p> <p>(S)</p>
  <p>TERRA GIRA INTORNO</p> <p>5</p> <p>(S)</p>	<p>CARTELLO 5</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il cane viene messo nella posizione di TERRA ed il conduttore dà al cane il segnale RESTA, gli gira intorno in senso antiorario, tornando quindi nella posizione iniziale.</p> <p>(S)</p>
  <p>SVOLTA A DESTRA</p> <p>6</p> <p>(M)</p>	<p>CARTELLO 6</p> <p>Il binomio esegue una svolta a destra di 90°.</p> <p>(M)</p>
  <p>SVOLTA A SINISTRA</p> <p>7</p> <p>(M)</p>	<p>CARTELLO 7</p> <p>Il binomio esegue una svolta a sinistra di 90°.</p> <p>(M)</p>

  <p>DIETROFRONT A DESTRA</p> <p>8</p> 	<p>CARTELLO 8</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a destra di 180° attorno al cartello.</p> 
  <p>DIETROFRONT A SINISTRA</p> <p>9</p> 	<p>CARTELLO 9</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a sinistra di 180° all'altezza del cartello.</p> 
  <p>270° A DESTRA</p> <p>10</p> 	<p>CARTELLO 10</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a destra di 270° attorno al cartello.</p> 
  <p>270° A SINISTRA</p> <p>11</p> 	<p>CARTELLO 11</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a sinistra di 270° all'altezza del cartello.</p> 

  <p>360° A DESTRA</p> <p>12</p>	<p>CARTELLO 12</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a destra di 360° attorno al cartello.</p> <p>M</p>
  <p>360° A SINISTRA</p> <p>13</p>	<p>CARTELLO 13</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a sinistra di 360° all'altezza del cartello.</p> <p>M</p>
  <p>14</p>	<p>CARTELLO 14</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo SEDERE di fronte a lui, poi lo rimette al piede senza farlo sedere, facendolo passare dallo stesso lato.</p> <p>M</p>
  <p>15</p>	<p>CARTELLO 15</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo SEDERE di fronte a lui, poi lo rimette al piede senza farlo sedere, facendolo passare dietro alla sua destra.</p> <p>M</p>

 <p>FRONTE</p> <p>PIEDE</p> <p>STOP</p> <p>16</p>	<p>CARTELLO 16</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo SEDERE di fronte a lui, poi lo rimette al piede, facendolo passare dallo stesso lato, e assume la posizione del SEDUTO.</p> <p>16</p>
 <p>FRONTE</p> <p>AL POSTO</p> <p>STOP</p> <p>17</p>	<p>CARTELLO 17</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo SEDERE di fronte a lui, poi lo rimette al piede, facendolo passare dietro alla sua destra, e assume la posizione del SEDUTO.</p> <p>17</p>
 <p>RITMO LENTO</p> <p>18</p>	<p>CARTELLO 18</p> <p>Il binomio deve assumere un'andatura lenta.</p> <p>18</p>

 <div data-bbox="236 376 671 633" style="background-color: #004a99; color: white; padding: 20px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 24px;"> RITMO NORMALE </div> <div data-bbox="683 622 719 651" style="text-align: right;">19</div>	<p>CARTELLO 19</p> <p>Il binomio deve assumere un'andatura normale.</p> <div data-bbox="786 562 852 629" style="text-align: center; border: 1px solid green; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> M </div>
 <div data-bbox="236 815 671 1072" style="background-color: #004a99; color: white; padding: 20px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 24px;"> RITMO VELOCE </div> <div data-bbox="683 1061 719 1090" style="text-align: right;">20</div>	<p>CARTELLO 20</p> <p>Il binomio deve assumere un'andatura veloce (almeno al trotto).</p> <div data-bbox="786 1001 852 1068" style="text-align: center; border: 1px solid green; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> M </div>
 <div data-bbox="244 1272 539 1395" style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block; font-weight: bold; font-size: 18px;"> SPIRALE A DESTRA </div> <div data-bbox="547 1234 663 1469" style="margin-left: 20px;">  </div> <div data-bbox="683 1462 719 1491" style="text-align: right;">21</div> <div data-bbox="683 1202 735 1254" style="text-align: right; border: 1px solid green; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> M </div>	<p>CARTELLO 21</p> <p>Il binomio esegue in senso orario una spirale formata da tre coni posti a 1,5 m l'uno dall'altro, scartando un cono ad ogni passaggio affrontando per primo il cono più lontano.</p> <div data-bbox="786 1440 852 1507" style="text-align: center; border: 1px solid green; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> M </div>
 <div data-bbox="244 1680 360 1899" style="margin-right: 20px;">  </div> <div data-bbox="368 1720 667 1832" style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block; font-weight: bold; font-size: 18px;"> SPIRALE A SINISTRA </div> <div data-bbox="683 1899 719 1928" style="text-align: right;">22</div> <div data-bbox="683 1641 735 1693" style="text-align: right; border: 1px solid green; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> M </div>	<p>CARTELLO 22</p> <p>Il binomio esegue in senso antiorario una spirale formata da tre coni posti a 1,5 m l'uno dall'altro, scartando un cono ad ogni passaggio affrontando per primo il cono più lontano.</p> <div data-bbox="786 1877 852 1944" style="text-align: center; border: 1px solid green; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> M </div>

  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>1-2-3 PASSI AVANTI SEDUTO</p> </div> <div style="text-align: right;"> S 23 </div>	<p>CARTELLO 23</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Il conduttore avanza di un passo insieme al cane e lo mette a SEDERE. Poi si avanza di due passi insieme al cane e lo mette a SEDERE. Infine si avanza di tre passi insieme al cane e lo mette a SEDERE.</p> <div style="text-align: right;"> S </div>
 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>SLALOM</p> </div>  <div style="text-align: right;"> M 24 </div>	<p>CARTELLO 24</p> <p>Il binomio percorre uno slalom di sola andata, costituito da quattro coni posti a 1,5 m l'uno dall'altro.</p> <div style="text-align: right;"> M </div>
 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>SLALOM A/R</p> </div>  <div style="text-align: right;"> M 25 </div>	<p>CARTELLO 25</p> <p>Il binomio percorre uno slalom di andata e ritorno, costituito da quattro coni posti a 1,5 m l'uno dall'altro.</p> <div style="text-align: right;"> M </div>
    <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>90° PIVOT A DESTRA</p> </div> <div style="text-align: right;"> S 26 </div>	<p>CARTELLO 26</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il conduttore effettua una rotazione di 90° stretta a destra insieme al cane, mettendolo infine SEDUTO.</p> <div style="text-align: right;"> S </div>






<p>90° PIVOT A DESTRA I PASSO</p> <p>27</p>	<p>CARTELLO 27</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il conduttore effettua una rotazione di 90° stretta a destra insieme al cane e poi fa un passo in avanti, mettendolo infine SEDUTO.</p>
<p>90° PIVOT A SINISTRA</p> <p>28</p>	<p>CARTELLO 28</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il conduttore effettua una rotazione di 90° stretta a sinistra insieme al cane, mettendolo infine SEDUTO.</p>
<p>90° PIVOT A SINISTRA I PASSO</p> <p>29</p>	<p>CARTELLO 29</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il conduttore effettua una rotazione di 90° stretta a sinistra insieme al cane e poi fa un passo in avanti, mettendolo infine SEDUTO.</p>
<p>IN PIEDI</p> <p>30</p>	<p>CARTELLO 30</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Poi il cane assume la posizione IN PIEDI.</p>

  <p>DOPPIO GIRO 180° DESTRA - SINISTRA</p> <p>31</p>	<p>CARTELLO 31</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a destra di 180° attorno al cartello, poi percorre due o tre passi in avanti ed esegue una rotazione di 180° a sinistra.</p>
  <p>DOPPIO GIRO 180° SINISTRA - DESTRA</p> <p>32</p>	<p>CARTELLO 32</p> <p>Il binomio esegue una rotazione a sinistra di 180° accanto al cartello, poi percorre due o tre passi in avanti ed esegue una rotazione di 180° a destra.</p>
  <p>CANE GIRA INTORNO</p> <p>33</p>	<p>CARTELLO 33</p> <p>Il cane gira attorno al conduttore in senso orario fino a tornare alla posizione iniziale.</p>
  <p>CONDUTTORE AL PIEDE</p> <p>34</p>	<p>CARTELLO 34</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo sedere di fronte a lui, poi va a posizionarsi alla destra del cane ruotando di 180° a destra o a sinistra e avanza.</p>

--	--

CARTELLI DEL GRUPPO 2

 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> FIGURA 8 </div>  <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> M 35 </div>	<p>CARTELLO 35</p> <p>Il binomio in condotta passa sul lato sinistro del cono d'ingresso fino al cono opposto, girandoci intorno di 180° verso sinistra, torna al cono d'ingresso girandoci intorno di 180° verso destra ed esce passando alla destra del cono opposto. I coni sono 4 e posizionati a 3 m di distanza tra loro a formare un quadrato.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> M </div>
 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center; margin-top: 10px;"> LASCIA IL CANE </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> 36 </div>	<p>CARTELLO 36</p> <p>Il conduttore lascia il cane nella posizione SEDUTO e RESTA, poi va al cartello 36 A a cui è abbinato.</p>







 <p>RICHIAMO DISALLINEATO</p>  <p>AL PIEDE </p> <p>36A</p> <p>S</p>	<p>CARTELLO 36 A</p> <p>Il conduttore si gira di 180° parallelamente al cane ma non in direzione del cane e lo chiama al FRONTE, poi SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, poi SEDUTO. È posizionato a circa 3 m e angolato di 1- 2 m a destra o a sinistra rispetto al cartello 36.</p> <p>S</p>
   <p>LASCIA IL CANE</p> <p>37</p>	<p>CARTELLO 37</p> <p>Il conduttore lascia il cane nella posizione SEDUTO e RESTA, poi va al cartello 37 A a cui è abbinato.</p>
 <p>RICHIAMO</p>  <p>AL PIEDE </p> <p>37A</p> <p>S</p>	<p>CARTELLO 37 A</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane e lo chiama al FRONTE, poi SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, poi SEDUTO. È posizionato frontale a circa 3 m dal cartello 37.</p> <p>S</p>
    <p>180° PIVOT A DESTRA</p> <p>38</p> <p>S</p>	<p>CARTELLO 38</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Il conduttore ruota di 180° a destra insieme al cane e si SIEDE.</p> <p>S</p>

  <p>180° PIVOT A SINISTRA</p> <p>39</p>	<p>CARTELLO 39</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Il conduttore ruota di 180° a sinistra insieme al cane e si SIEDE.</p> <p></p>
  <p>180° PIVOT A DESTRA</p> <p>40</p>	<p>CARTELLO 40</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Il conduttore ruota di 180° a destra insieme al cane e avanza.</p> <p></p>
  <p>180° PIVOT A SINISTRA</p> <p>41</p>	<p>CARTELLO 41</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Il conduttore ruota di 180° a sinistra insieme al cane e avanza.</p> <p></p>
  <p>1-2-3 PASSI SEDUTO</p> <p>42</p>	<p>CARTELLO 42</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo SEDERE di fronte a lui, fa un passo indietro facendosi seguire dal cane e lo mette a SEDERE DI FRONTE, poi due passi indietro e il cane si SIEDE, poi tre passi indietro e il cane si SIEDE. Infine, il cane viene rimesso al PIEDE passando indifferentemente da destra o da sinistra, poi SEDUTO.</p> <p></p>

<p>INVIO AL SALTO</p> <p>43</p> <p>(M)</p>	<p>CARTELLO 43</p> <p>Il conduttore a passo veloce e senza fermarsi INVIA il cane al salto, richiamandolo successivamente al PIEDE e continuando a passo normale. L' ostacolo è posto a 4 m dal cartello ed il conduttore deve mantenere 2 m di distanza dal salto.</p> <p>(M)</p>
<p>LASCIA IL CANE CORRI</p> <p>44</p>	<p>CARTELLO 44</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando, poi in RESTA. Il conduttore corre via verso il cartello 44 Bis.</p>
<p>CHIAMA AL FRONTE AL PIEDE</p> <p>44 Bis</p> <p>(S)</p>	<p>CARTELLO 44 Bis</p> <p>Raggiunto il cartello il conduttore richiama il cane al FRONTE, facendolo SEDERE, poi il cane viene rimesso al PIEDE passando indifferentemente da destra o da sinistra, infine SEDUTO.</p> <p>(S)</p>
<p>TERRA IN MOVIMENTO</p> <p>45</p> <p>(M)</p>	<p>CARTELLO 45</p> <p>Il binomio in prossimità del cartello mette il cane direttamente a TERRA, senza farlo sedere.</p> <p>(M)</p>

  <p>46</p>	<p>CARTELLO 46</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando, poi il conduttore richiede al cane di seguirlo con andatura veloce, che verrà mantenuta fino al cartello 17 (andatura normale) che in questo caso verrà utilizzato non affiancato ad altri cartelli.</p> <p>M</p>
  <p>47</p>	<p>CARTELLO 47</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando, il conduttore fa quindi un passo laterale a destra insieme al cane e si ferma mettendo il cane SEDUTO.</p> <p>S</p>
  <p>48</p>	<p>CARTELLO 48</p> <p>Il binomio supera il cartello ed effettuano un passo laterale a destra.</p> <p>M</p>

  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>GIRO INCROCIATO 180°</p> </div> <p style="text-align: right;">49</p>	<p>CARTELLLO 49</p> <p>Il conduttore ruota a sinistra di 180° mentre il cane ruota di 180° a destra attorno al conduttore e avanzano.</p> <p style="text-align: center;">M</p> <p style="text-align: center;">M</p>
  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>DOPPIO GIRO INCROCIATO 180°</p> </div> <p style="text-align: right;">50</p>	<p>CARTELLLO 50</p> <p>Il conduttore gira a sinistra di 180° mentre il cane ruota di 180° a destra attorno al conduttore e avanzano nella direzione opposta. Dopo 2 o 3 passi il conduttore esegue una rotazione a sinistra di 180° mentre il cane ruota di 180° a destra attorno al conduttore e avanzano.</p> <p style="text-align: center;">M</p>
  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>IN PIEDI TERRA</p> </div> <p style="text-align: right;">51</p>	<p>CARTELLLO 51</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando, poi assume la posizione IN PIEDI ed infine a TERRA.</p> <p style="text-align: center;">S</p> <p style="text-align: center;">S</p>
  <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>1-2-3 PASSI AVANTI POSIZIONI</p> </div>  <p style="text-align: right;">52</p>	<p>CARTELLLO 52</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando. Il conduttore esegue un passo in avanti insieme al cane che assume la posizione IN PIEDI, poi due passi in avanti insieme al cane che assume la posizione SEDUTO, poi tre passi in avanti insieme al cane che assume la posizione TERRA.</p> <p style="text-align: center;">S</p> <p style="text-align: center;">S</p>

 <p>1-2-3 PASSI POSIZIONI</p>  <p>53</p>	<p>CARTELLO 53</p> <p>Il conduttore conduce il cane facendolo SEDERE di fronte a lui, poi esegue un passo indietro insieme al cane che assume la posizione IN PIEDI, poi due passi indietro insieme al cane che assume la posizione SEDUTO, poi tre passi indietro insieme al cane che assume la posizione TERRA. Infine, il cane viene rimesso al PIEDE passando indifferentemente da destra o da sinistra, poi SEDUTO.</p>
 <p>POSIZIONI PIVOT DESTRA</p>  <p>54</p>	<p>CARTELLO 54</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando, poi il conduttore effettua una prima rotazione di 90° stretta a destra insieme al cane che rimane IN PIEDI, poi una seconda rotazione di 90° stretta a destra e il cane si SIEDE, infine una terza rotazione di 90° stretta a destra e il cane va a TERRA.</p>
 <p>POSIZIONI PIVOT SINISTRA</p>  <p>55</p>	<p>CARTELLO 55</p> <p>Il binomio si ferma in prossimità del cartello e il cane si SIEDE al fianco del conduttore in automatico o su comando, poi il conduttore effettua una prima rotazione di 90° stretta a sinistra insieme al cane che rimane IN PIEDI, poi una seconda rotazione di 90° stretta a sinistra e il cane si SIEDE, infine una terza rotazione di 90° stretta a sinistra e il cane va a TERRA.</p>




CARTELLI DEL GRUPPO 3

    GIRA INTORNO 56	CARTELLO 56 Il cane assume la posizione IN PIEDI ed il conduttore dà al cane il segnale RESTA, gli gira intorno in senso antiorario, tornando quindi nella posizione iniziale. 
   LASCIA IL CANE 57	CARTELLO 57 Il conduttore lascia il cane nella posizione IN PIEDI e RESTA, poi va al cartello 57 A oppure B a cui è abbinato.
 CHIAMA AL PIEDE AVANZA  57A 	CARTELLO 57 A Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane poi lo chiama al PIEDE, girando alla destra o alla sinistra del conduttore, senza farlo sedere. È posizionato a circa 3 dal cartello 57. 
 CHIAMA AL PIEDE  57B 	CARTELLO 57 B Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane, lo chiama al PIEDE, girando alla destra o alla sinistra del conduttore, poi SEDUTO. È posizionato a circa 3 dal cartello 57. 




<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>LASCIA IL CANE</p> </div> <p style="text-align: right;">58</p>	<p>CARTELLO 58</p> <p>Il conduttore lascia il cane nella posizione IN PIEDI e RESTA, poi va al cartello 58 A a cui è abbinato.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>TERRA SEDUTO</p> </div> <p style="text-align: right;">58A</p>	<p>CARTELLO 58 A</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane e dà il segnale TERRA a distanza, poi un SEDUTO a distanza ed infine lo richiama SEDUTO al fronte. Il cane effettua una rimessa al PIEDE, passando indifferentemente da destra o da sinistra, poi SEDUTO. È posizionato a circa 3 m dal cartello 58.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>3 PASSI BACK</p> </div> <p style="text-align: right;">59</p>	<p>CARTELLO 59</p> <p>Il conduttore effettua tre passi camminando all'indietro insieme al cane senza farlo sedere e riprende la condotta.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>LASCIA IL CANE</p> </div> <p style="text-align: right;">60</p>	<p>CARTELLO 60</p> <p>Il conduttore lascia il cane nella posizione SEDUTO e RESTA, poi va al cartello 60A oppure 60B a cui è abbinato. Il cartello è posto a circa 3-5 m dal salto e il cane si trova in posizione centrale rispetto al salto.</p>

  <p>RICHIAMO CON SALTO</p>   <p>60A</p> <p style="text-align: right;">(M)</p>	<p>CARTELLLO 60 A</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane, lo invita a saltare l'ostacolo, poi lo posiziona al FRONTE e SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, senza farlo sedere.</p> <p style="text-align: right;">(M)</p>
  <p>RICHIAMO CON SALTO</p>   <p>60B</p> <p style="text-align: right;">(S)</p>	<p>CARTELLLO 60 B</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane, lo invita a saltare l'ostacolo, poi lo posiziona al FRONTE e SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, poi SEDUTO.</p> <p style="text-align: right;">(S)</p>
   <p>LASCIA IL CANE A LATO</p> <p>61</p>	<p>CARTELLLO 61</p> <p>Il conduttore lascia il cane nella posizione SEDUTO e RESTA, poi va al cartello 61A oppure 61B a cui è abbinato. Il cartello è posto alla distanza di circa 3-5 m dal salto e spostato a destra di 2 m. Il cane si trova in posizione laterale rispetto al salto.</p>
  <p>RICHIAMO CON SALTO</p>   <p>61A</p> <p style="text-align: right;">(M)</p>	<p>CARTELLLO 61 A</p> <p>il conduttore si gira di 180° di fronte al cane, lo invita a saltare l'ostacolo posto lateralmente, poi lo posiziona al FRONTE e SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, senza farlo sedere.</p> <p style="text-align: right;">(M)</p>









  <p>RICHIAMO CON SALTO</p>   <p>61B</p> 	<p>CARTELLO 61 B</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane, lo invita a saltare l'ostacolo posto lateralmente, poi lo posiziona al FRONTE e SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, poi SEDUTO.</p> 
  <p>GIRA A DESTRA 2 PASSI TERRA</p> <p>62</p> 	<p>CARTELLO 62</p> <p>Il binomio esegue una svolta a destra di 90° e dopo 1-2 passi il cane va direttamente a TERRA, poi avanzano.</p> 
  <p>GIRA A SINISTRA 2 PASSI TERRA</p> <p>63</p> 	<p>CARTELLO 63</p> <p>Il binomio esegue una svolta a sinistra di 90° e dopo 1-2 passi il cane va direttamente a TERRA, poi avanzano.</p> 
   <p>LASCIA IL CANE</p> <p>64</p>	<p>CARTELLO 64</p> <p>Il conduttore lascia il cane nella posizione SEDUTO e RESTA, poi va al cartello 64A oppure 64B a cui è abbinato.</p>

 <p>RICHIAMO TERRA</p>   <p>64A</p> 	<p>CARTELLLO 64 A</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane e lo richiama. A metà strada il cane va direttamente a TERRA, poi al FRONTE e SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, senza farlo sedere. È posizionato frontale a circa 5-6 m dal cartello 64.</p> 
 <p>RICHIAMO TERRA</p>   <p>64B</p> 	<p>CARTELLLO 64 B</p> <p>Il conduttore si gira di 180° di fronte al cane e lo richiama. A metà strada il cane va direttamente a TERRA, poi al FRONTE e SEDUTO. Il cane viene rimesso al PIEDE girando alla destra o alla sinistra del conduttore, poi SEDUTO. È posizionato frontale a circa 5-6 m dal cartello 64.</p> 

BONUS

 <p>SEDUTO</p>  <p>Bonus 1A</p>	<p>BONUS 1A</p> <p>Il conduttore, senza fermarsi, chiede al cane di SEDERSI.</p> 
--	---



 <p>AL PIEDE IN MARCIA</p> <p>Bonus 1B</p> 	<p>BONUS 1 B</p> <p>Dopo circa 3-4 passi, il conduttore richiama il cane al piede e proseguono insieme in condotta.</p> 
 <p>TERRA</p>  <p>Bonus 2A</p>	<p>BONUS 2A</p> <p>Il conduttore, senza fermarsi, chiede al cane di andare direttamente a TERRA.</p> 
 <p>AL PIEDE IN MARCIA</p> <p>Bonus 2B</p> 	<p>BONUS 2B</p> <p>Dopo circa 3-4 passi, il conduttore richiama il cane al piede e proseguono insieme in condotta.</p> 