

REGOLAMENTO AGILITY



Relatore SIMONE MAURI

AGILITY: definizione

L'agility è una disciplina sportiva che consiste in un percorso ad ostacoli (da un minimo di 15 ad un massimo di 22), che devono essere affrontati dal cane nell'ordine previsto, possibilmente senza ricevere penalità e nel minor tempo possibile.

Questa disciplina implica ottima armonia e comunicazione tra il cane e il suo conduttore ed è indissolubilmente legata all'educazione di base e all'obbedienza.

E' aperta a tutti i cani in buona salute e fisicamente in forma.

Si tratta inoltre di un'attività educativa e sportiva intesa a favorire l'integrazione del cane nella società.

AGILITY: in cosa consiste?

Una gara di agility consiste nello svolgimento di un percorso ad ostacoli da compiersi nel minor tempo possibile , e comunque entro un tempo massimo (TMP), commettendo il minor numero di penalità.

A seconda della loro disposizione, gli ostacoli disposti lungo il percorso, renderanno il tracciato più o meno complesso e/o veloce. Gli ostacoli dovranno essere superati rispettando l'ordine indicato dal giudice.

TIPI DI PROVE

```
graph TD; A[TIPI DI PROVE] --> B[PROVE INTERNAZIONALI OMOLOGATE FCI]; A --> C[PROVE NAZIONALI OMOLOGATE DAI KENNEL CLUBS NAZIONALI]
```

PROVE INTERNAZIONALI OMOLOGATE FCI

- Dai 18 mesi
- Cani iscritti al libro genealogico del cane di razza o riconosciuto FCI
- Identificati tramite tatuaggio o microchip
- Possesso del libretto di lavoro
- CACIAG.

PROVE NAZIONALI OMOLOGATE DAI KENNEL CLUBS NAZIONALI

- Da 18 mesi
- Cani con o senza pedigree
- Identificati tramite tatuaggio o microchip
- Possesso del libretto di lavoro / licenza rilasciata dal Kennel club
- Il K.C. può avere regole separate rispetto a quello FCI, ma dovranno provare ad attenersi a queste il più possibile

Sono previste due tipi di prove ufficiali:

1.AGILITY

2.JUMPING (non prevede zone di contatto)

CATEGORIE E CLASSI

Entrambe le prove si dividono in 3 **categorie**:

- Small: Cani inferiori a 35 cm al garrese
- Medium: Cani tra 35 cm e 43 cm al garrese
- Large: Cani da 43 cm al garrese in poi

Sono previste 3 **classi** per ogni categoria:

- 1.AGILITY / JUMPING 1: aperta a cani che non hanno ancora ottenuto il brevetto di Agility
- 2.AGILITY / JUMPING 2: Aperta ai cani che hanno ottenuto il Brevetto 3.AGILITY / JUMPING
- 3: Cani che si sono classificati 3 volte ai primi 3 posti in prove di Agility 2 con qualifica di eccellente netto (o che hanno i requisiti nazionali per accedere alla 3)

Il Brevetto di Agility FCI è attribuito al cane che avrà ottenuto per tre volte la qualifica di “eccellente netto” (zero penalità) con almeno 2 giudici diversi, nel corso di tre prove di Agility 1.

TPS e TMP: cosa sono e come determinarli

TPS = Tempo Percorso Standard

Nelle gare internazionali è determinato dal tempo del cane più veloce con il numero minore di errori + 15%.

Nelle prove nazionali è determinato dal rapporto tra la lunghezza del percorso e la velocità di percorrenza scelta come riferimento è indicata in m/s.

Es: Lunghezza Percorso 160 mt
Velocità stabilita 4 mt/s $Tps = 160 : 4 = 40$ secondi

TMP = Tempo Massimo per il Percorso

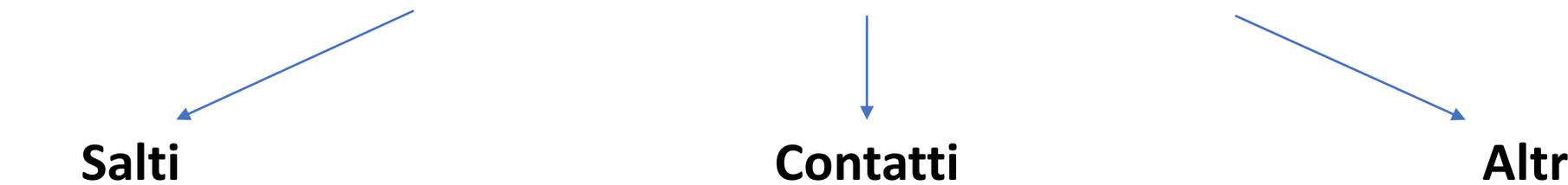
È determinato dividendo la lunghezza del percorso per 2,0 in agility e 2,5 in jumping.

Il cane che termina il percorso superando il TMP è automaticamente eliminato

Es: lunghezza del percorso = 160 mt
TMP Agility: $160 : 2 = 80$ secondi
TMP Jumping: $160 : 2,5 = 64$ secondi

OSTACOLI: quali sono e in quali categorie si dividono

Gli ostacoli omologati dalla FCI non devono presentare alcun pericolo per i cani e devono essere conformi ad alcune prescrizioni in merito ad altezza / lunghezza / materiali.



Salti

Salto singolo

Salto doppio (o largo)

Viadotto (o Muro)

Ruota /Pneumatico
(ruota collassabile/fissa)

Salto in Lungo

Contatti

Bascula o seesaw

Palizzata

Passerella

Altri

Tunnel morbido

Tunnel rigido

Slalom

OSTACOLI: quali sono e in quali categorie si dividono

Un set completo è composto da:

- 14 salti a barre
- 1 ruota (collassabile raccomandata)
- 1 muro
- 1 passerella
- 1 palizzata
- 1 bascula
- 1 slalom
- 1 salto in lungo
- 3 tunnel rigidi
- 1 tunnel morbido.

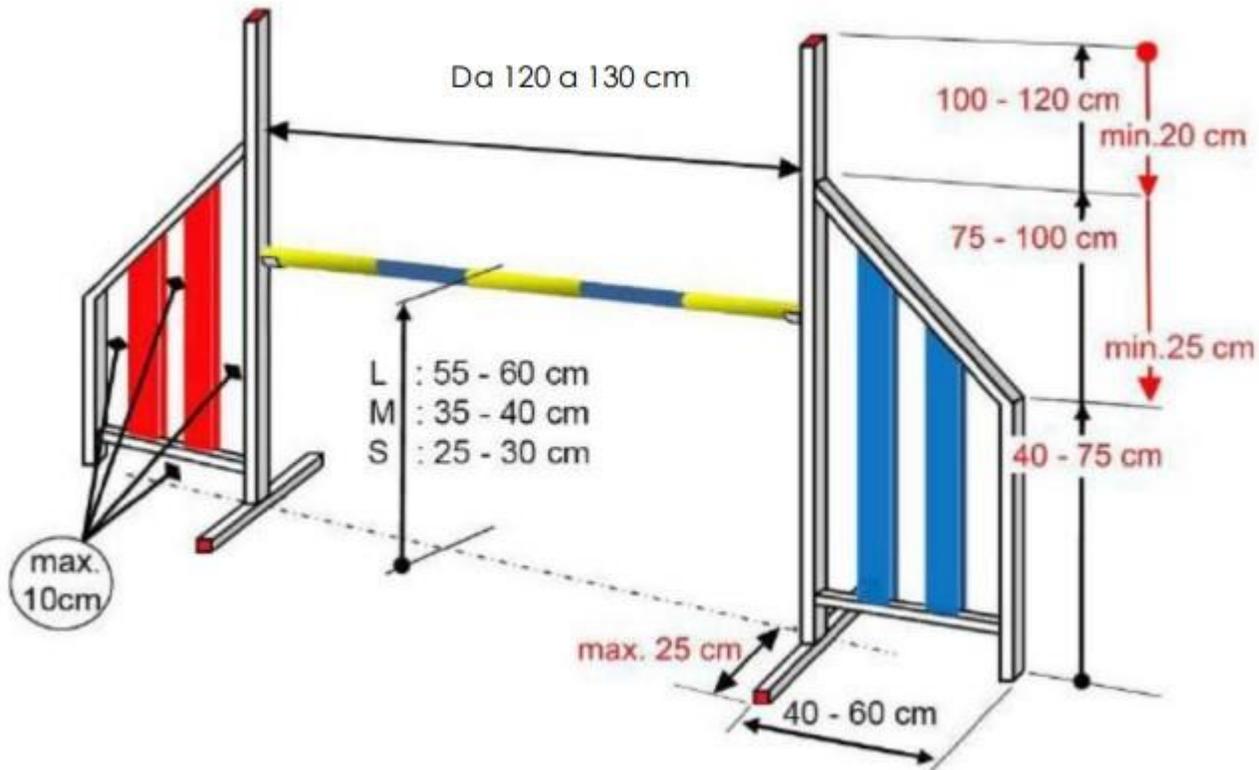
REGOLE GENERALI:

- La minima distanza tra ostacoli consecutivi è di 5 mt (4 mt per taglia small), la massima distanza in linea retta tra ostacoli consecutivi è 7 metri. Entrambe le distanze vanno misurate dal punto nominale in cui il cane lascia l'ostacolo e quello in cui arriva all'ostacolo successivo (ostacoli= punto centrale della sbarra - tunnel, slalom, contatti =punto di entrata/uscita di questi ostacoli)
- Il conduttore deve avere la possibilità di passare da ogni lato dell'ostacolo ad eccezione di un tunnel posizionato sotto la palizzata o sotto la passerella
- Il percorso in uscita dal tunnel morbido in direzione dell'ostacolo successivo deve essere in linea retta; ◦ Il salto doppio non deve essere usato in Agility/Jumping 1
- Il primo ostacolo deve essere un salto singolo
- L'ultimo ostacolo deve essere un salto singolo o il largo

REGOLE GENERALI: Il percorso

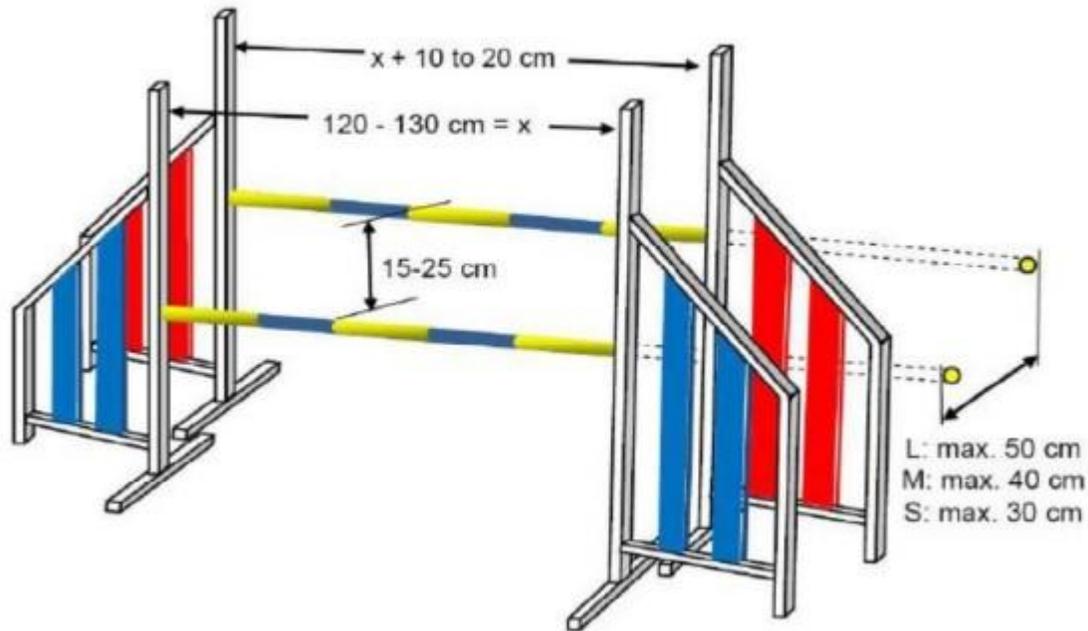
- La lunghezza effettiva del percorso sarà tra i 100 e 220 mt e, a seconda della classe, verrà richiesto al cane di affrontare da 15 a 22 ostacoli di cui almeno 7 devono essere salti
- Il tracciato del percorso viene lasciato completamente all'immaginazione del giudice, ma il lato naturale di conduzione deve variare almeno due volte
- Dalla posizione dei numeri deve essere chiaro da che lato l'ostacolo deve essere attraversato
- Tunnel morbido, salto doppio, ruota e salto in lungo devono essere sempre posizionati in modo da permettere un percorso in linea retta in provenienza dal precedente ostacolo
- Slalom, ruota, muro e tunnel morbido possono essere attraversati solo una volta nel percorso

OSTACOLI (SALTI): salto singolo



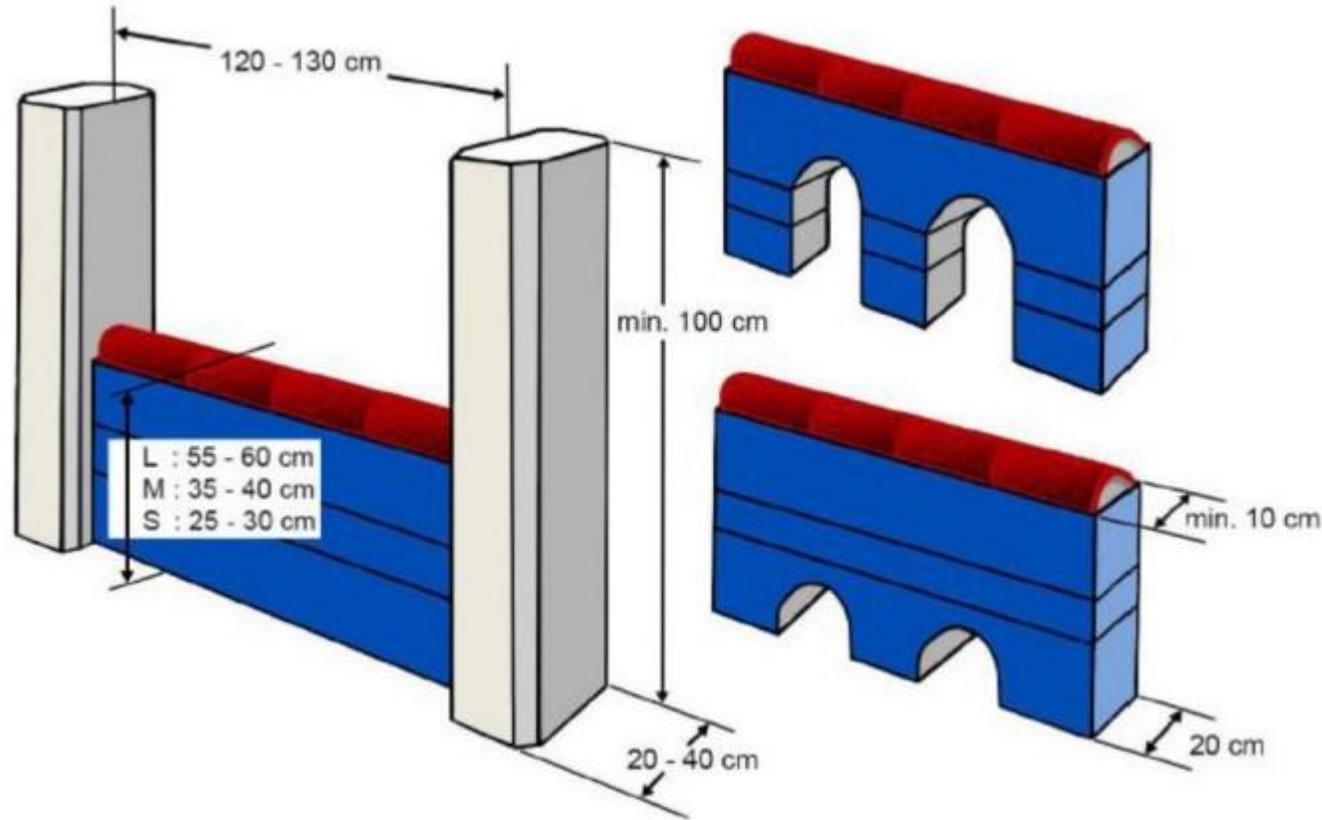
- Altezza barra per categoria:
 - S: 25-30 cm
 - M: 35-40 cm
 - L: 55-60 cm
- La barra deve avere 3 segmenti di colori contrastanti
- La barra può essere in legno o materiale sintetico di sicurezza (no metallo)
- Nessun pezzo potrà sporgere dai montanti e dai laterali
- I cani non devono poter passare ne sotto ne attraverso alcuna parte dell'ala

OSTACOLI (SALTI): salto doppio o largo



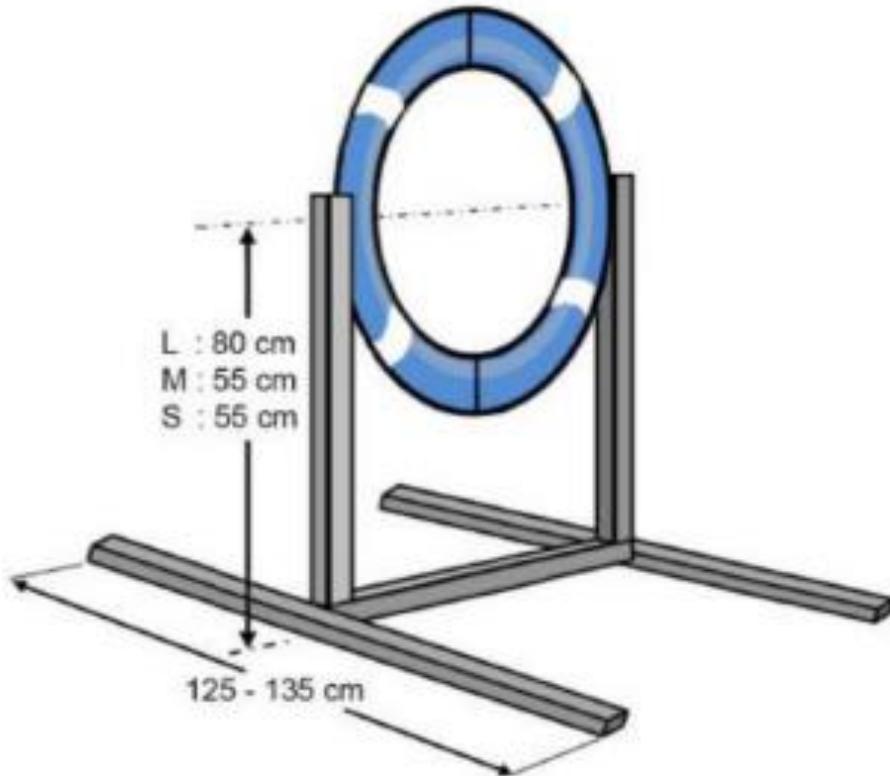
- Realizzato tramite l'assemblaggio di salti a barre piazzati in linea retta e in ordine crescente con una differenza di H di 15-25 cm
- Il salto più alto deve essere posizionato dietro, deve essere più largo tra 10 e 20 cm in più del primo e regolato all'altezza di:
 - S: 25-30 cm
 - M: 35-40 cm
 - L: 55-60 cm

OSTACOLI (SALTI): muro o viadotto



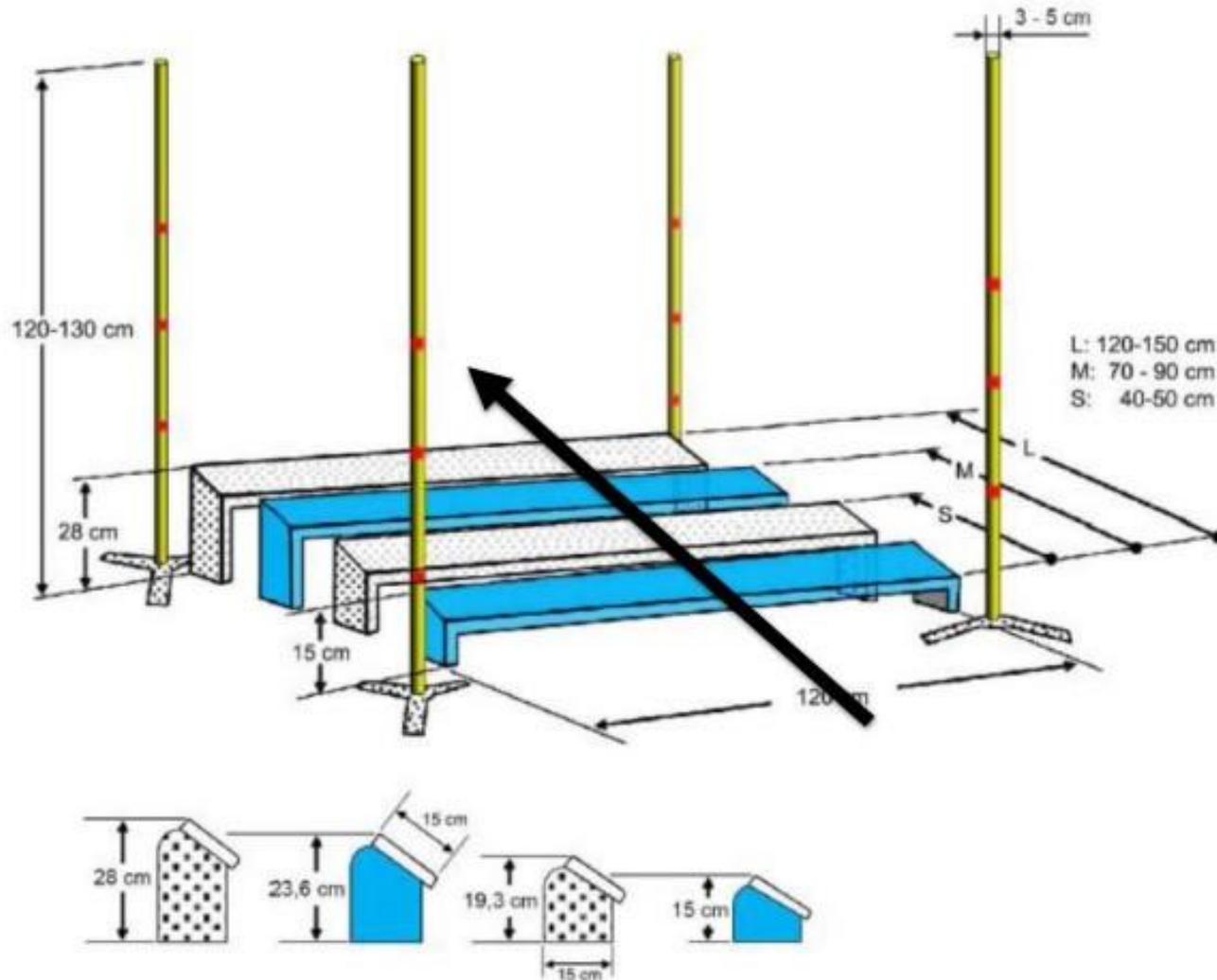
- Altezza barra per categoria:
 - S: 25-30 cm
 - M: 35-40 cm
 - L: 55-60 cm
- Larghezza da 120 a 130 cm
- Spessore del muro 20 cm alla base e almeno 10 alla cima sulla quale verranno posizionati degli elementi amovibili a forma di tegola.
- Le torri devono essere alte almeno 1 mt e profonde da 20 a 40 cm

OSTACOLI (SALTI): ruota collassabile



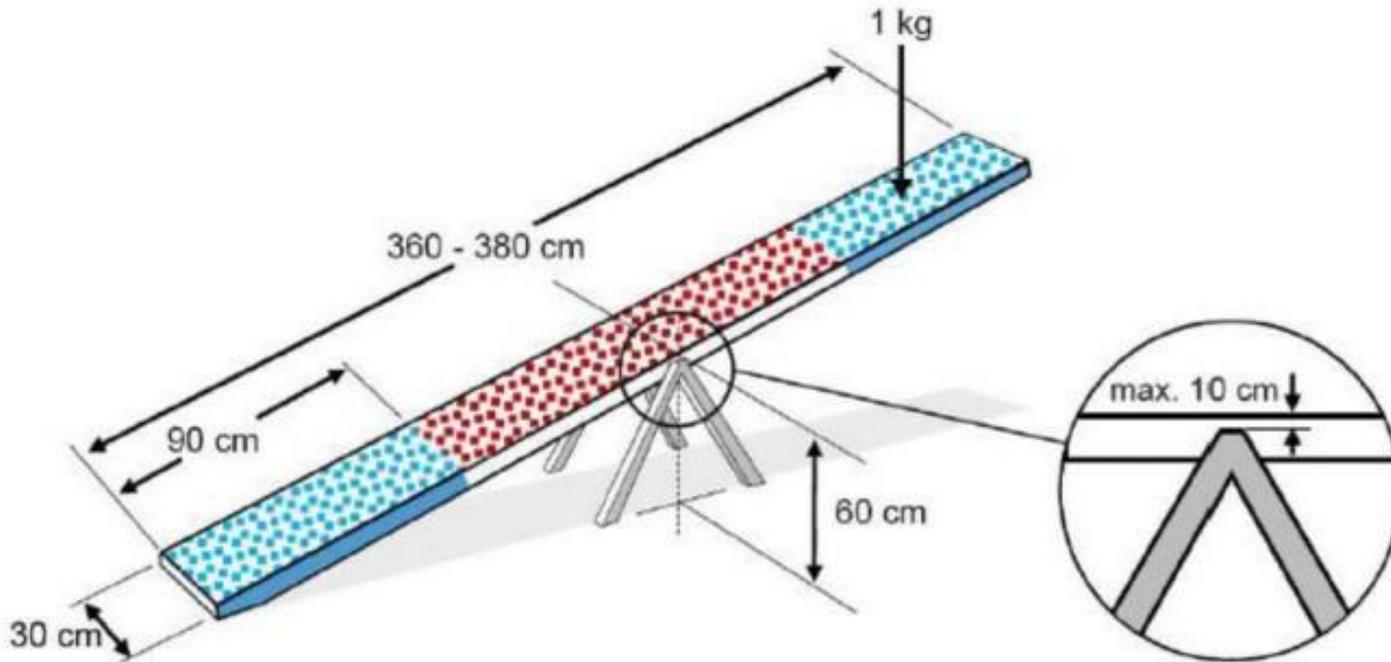
- Altezza tra l'asse dello pneumatico e il suolo per categoria:
 - S: 55 cm ➤
 - M: 55 cm
 - L: 80 cm
- Diametro da 45 a 60 cm
- Spessore dello pneumatico da 8 a 18 cm
- L'altezza deve essere regolata attraverso catene /corde . No sistemi di fissaggio rigido
- Lo pneumatico deve essere riempito nella parte bassa
- La distanza tra l'interno del telaio ed il bordo esterno dello pneumatico deve essere di almeno 15 cm
- Le ruote incorniciate sono state sostituite per una questione di sicurezza entro il 2023 con quelle collassabili

OSTACOLI (SALTI): salto in lungo



- Composto da 2 a 4 elementi per ottenere un salto di lunghezza:
 - L: 120-150 CM (4 elementi)
 - M: 70 – 90 CM (3 elementi)
 - S: 40 – 50 CM (2 elementi)
- Ogni elemento è lungo 120 cm e largo 15 cm
- Gli elementi vengono posizionati in modo ascendente: da quello più basso di 15 cm a quello più alto di 28 cm
- I 4 angoli sono evidenziati da paletti che non fanno parte dell'ostacolo, ma servono per il giudizio

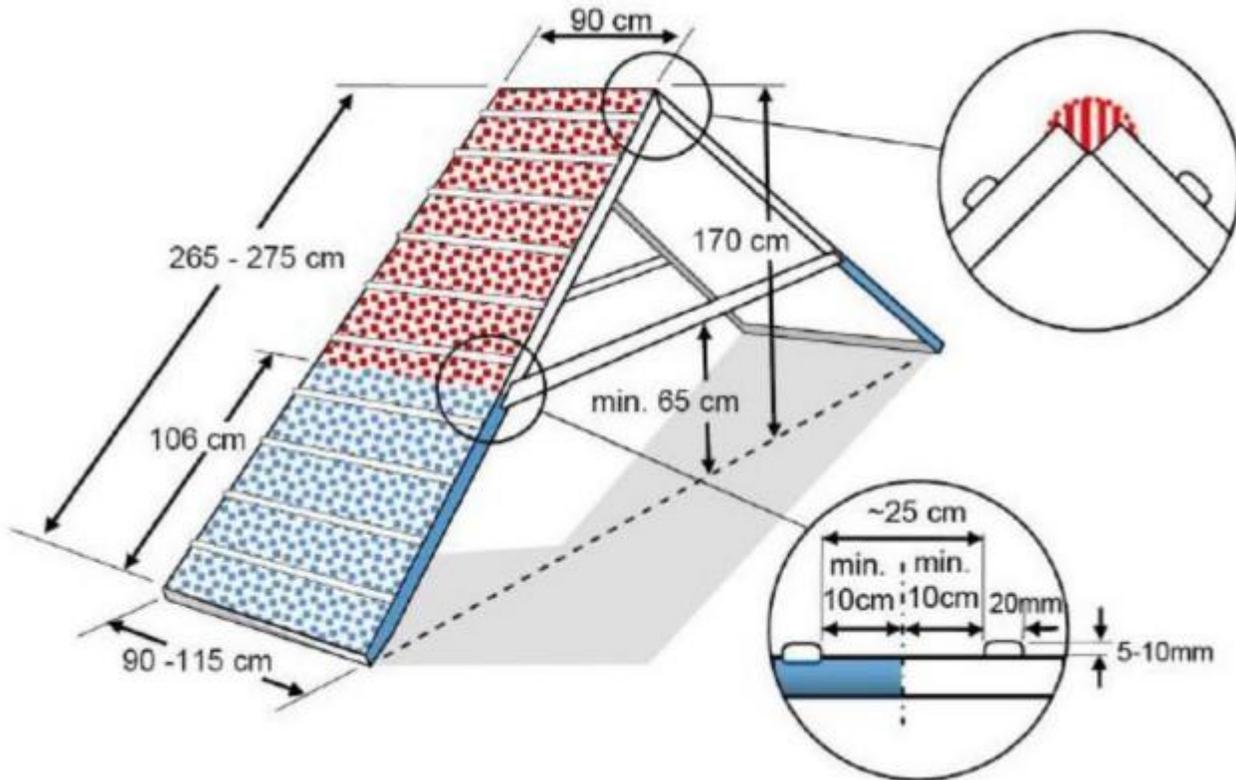
OSTACOLI (CONTATTI): bascula o seesaw



Per verificare la bascula posizionare un peso da 1 kg al centro della zona di contatto di discesa, l'oscillazione fino al suolo deve effettuarsi entro 3 secondi

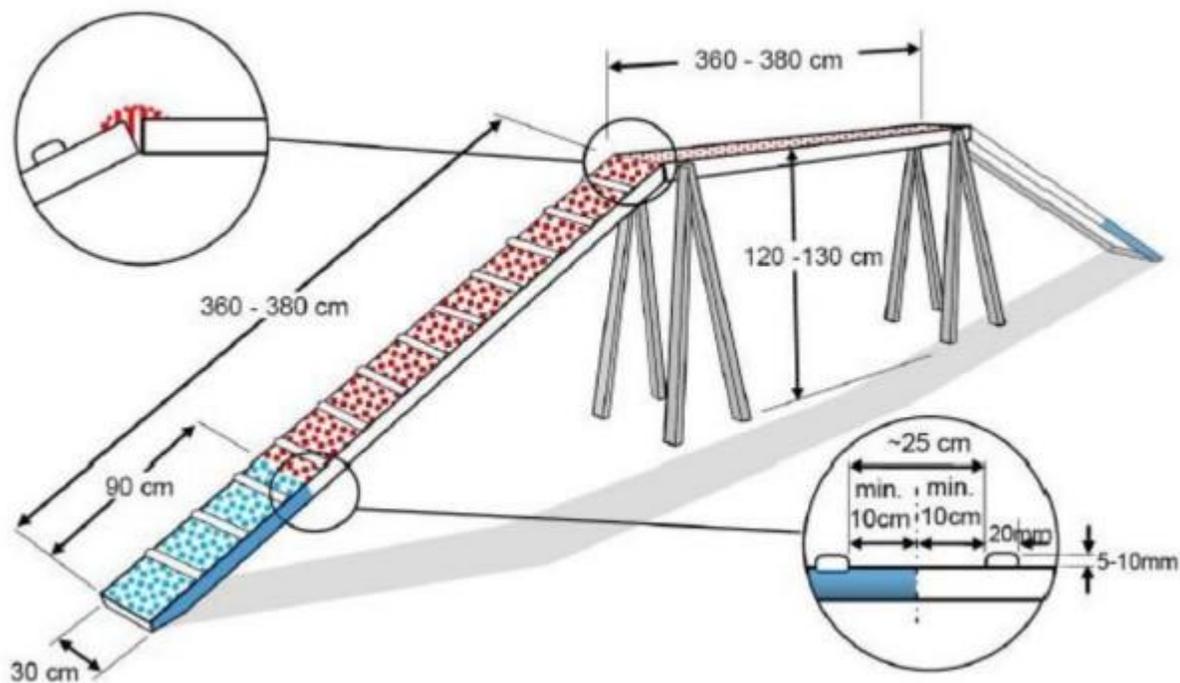
- Larghezza asse 30 cm
- Lunghezza asse da 360 cm a 380 cm
- Altezza del perno centrale 60 cm dal terreno
- Le zone di contatto dovranno essere lunghe 90 cm e verniciate in modo da evidenziare la zona stessa
- L'asse deve essere stabile e in materiale antisdrucchiolevole (no listelli)
- Si possono usare contatti elettronici sulle zone di contatto

OSTACOLI (CONTATTI): palizzata



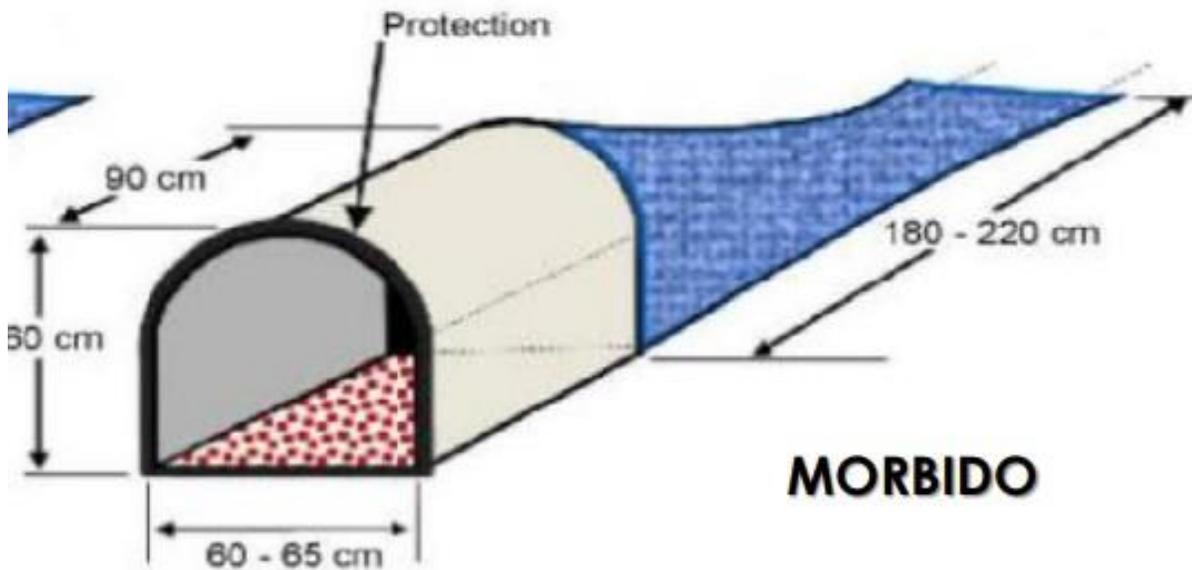
- Larghezza: min 90 cm nella parte superiore – max 115 cm in quella inferiore
- Lunghezza rampe: tra 265 cm – 275 cm
- Altezza max dal suolo (nel punto più alto) 170 cm
- Le rampe devono essere provviste di listelli inchiodati, a circa 25 cm, per facilitare l'accesso e impedire le scivolate. I listelli non dovranno avere spigoli acuti
- La superficie delle rampe non deve essere scivolosa.
- La vetta della palizzata non dovrà presentare nessun rischio per il cane e potrà essere rivestita in materiale gommoso
- Le zone di contatto dovranno essere lunghe 106 cm e verniciate in modo da evidenziare, sopra e lateralmente, la zona stessa
- La struttura di supporto della palizzata dovrà essere posizionata in modo da non impedire il posizionamento del tunnel sotto la medesima

OSTACOLI (CONTATTI): passerella



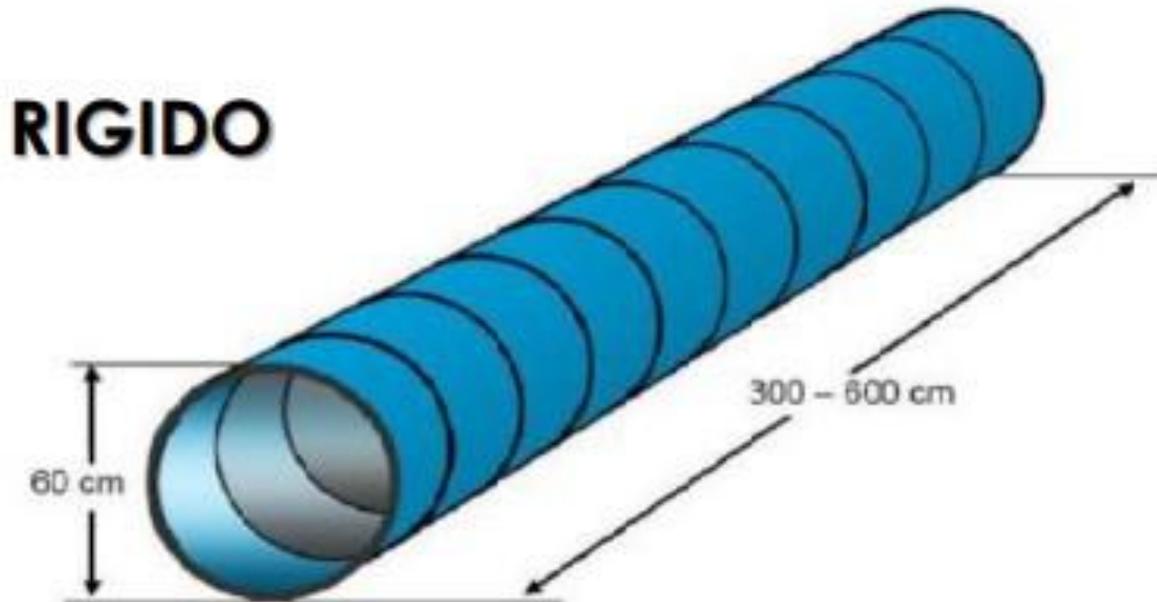
- Larghezza dell'asse: 30 cm
- La lunghezza delle singole assi andrà da 360 cm a 380 cm
- Altezza max dal suolo: da 120 cm a 130 cm
- Le rampe devono essere provviste di listelli inchiodati, a circa 25 cm, per facilitare l'accesso e impedire le scivolate. I listelli non dovranno avere spigoli acuti
- La superficie delle rampe non deve essere scivolosa
- La vetta della palizzata non dovrà presentare nessun rischio per il cane e potrà essere rivestita in materiale gommoso
- Le zone di contatto dovranno essere lunghe 90 cm e verniciate in modo da evidenziare, sopra e lateralmente, la zona stessa. Possono essere utilizzati contatti elettronici
- Le gambe/supporti della passerella devono essere posizionati in modo da non impedire il posizionamento del tunnel sotto la medesima

OSTACOLI (ALTRI): tunnel morbido



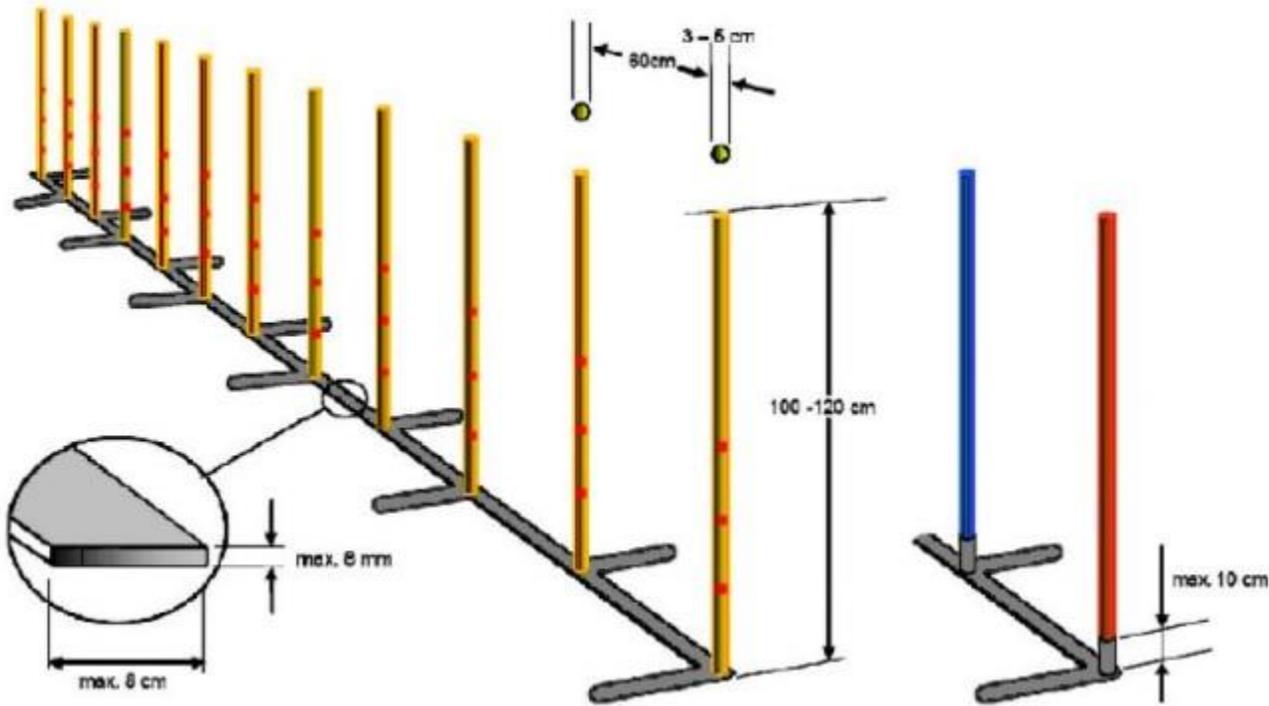
- Arcata rigida d'ingresso:
 - Lunghezza 90 cm
 - Altezza 60 cm
 - Larghezza 60 cm -65 cm
- Superficie d'ingresso non scivolosa
- L'ingresso deve essere assicurato contro i movimenti e i bordi devono essere ricoperti di materiale morbido e protettivo
- L'uscita deve essere
 - in materiale soffice (no PVC e/o materiali pesanti e rigidi)
 - Lunghezza da 180 cm a 220 cm
 - Diametro 60 cm – 65 cm

OSTACOLI (ALTRI): tunnel rigido



- Diametro: 60 cm
- Lunghezza: da 3 a 6 metri
- Il materiale deve essere flessibile e consentire di formare una o più curve
- Superficie uniforme e verniciato in colore chiaro
- costruito in modo tale che la sua forma non venga modificata quando viene fissata da sacchetti di sabbia o da altri fissaggi

OSTACOLI (ALTRI): slalom



- 12 Paletti
- Altezza dai paletti vada 100 cm a 120 cm. Devono essere distanziati tra di loro di 60 cm (misurazione interna ai pali), il loro diametro sarà 3-5 cm
- I pali dovranno essere rigidi o legno o materiale sintetico di sicurezza (non metallici)
- La barra di supporto dei paletti avrà uno max di 8 mm e non sarà più larga di 8 cm
- L'ingresso deve essere sempre con il primo palo a sinistra, il secondo a destra e così via

COME VIENE ORGANIZZATA UNA PROVA

- Terreno di almeno 24 m X 40 m (di cui almeno 20x40 dedicati al ring). Il terreno non dovrà presentare alcun pericolo per il cane e il conduttore
- Designare un esperto giudice ENCI o FCI
- Personale necessario tra cui:
 - Assistente del giudice che trascriva le penalizzazioni
 - N.2 cronometristi
 - N.2 commissari di campo che provvedano al ripristino degli ostacoli
 - Personale in numero adeguato per segreteria e montaggio/smontaggio – spostamento degli ostacoli
 - N.1 commissario di ring che garantisca il regolare e corretto ordine di ingresso dei conduttori
 - Munirsi di lettore microchip
- Redazione del catalogo nel quale sono indicati i dati del cane (nome, data di nascita, numero di certificato, numero di microchip/marcatura, proprietario e conduttore)
- Potrà essere messo a disposizione un «cane bianco/apripista» i cui dati dovranno essere riportati sul catalogo senza assegnazione di un numero. Il cane e il suo conduttore non devono partecipare a nessuna gara nella stessa manifestazione

PENALITA'

Esistono 2 tipi di penalità:

1. Superamento del TPS: il numero delle penalità è uguale all'ammontare dei secondi per il quale tempo impiegato eccede il TPS.
2. Errori sul percorso: comportano 5 punti di penalità
 - Caduta degli ostacoli
 - Rifiuto: è da considerarsi rifiuto il cane che si ferma davanti ad un ostacolo, che si ferma durante il percorso, che aggira un ostacolo, che corre attraverso un ostacolo, che salta tra ruota e telaio, che passa sotto il palo su un salto, che mette testa/zampa nel tunnel ed esce, che salta sopra un tunnel/ala del salto, che affronta il salto in lungo lateralmente, che corre sotto o salta sopra un contatto
 - Mancata zona di contatto: cane che non tocca in sia in salita che in discesa con almeno la parte di una zampa la zona di contatto
 - Errori specifici per ogni ostacolo: ad esempio la ruota che si apre in due mentre in cane salta all'interno, la bascula che non tocca terra prima che il cane riparta o il cane che la salta prima di aver superato l'asse di oscillazione con 4 zampe
 - Conduttore che si avvantaggia toccando il cane o gli ostacoli

ELIMINAZIONE

L'eliminazione comporta la squalifica e l'uscita immediata del conduttore e del suo cane (salvo diversa indicazione del giudice), dovrà essere annunciata dal Giudice in maniera sonora (fischio ecc..)

PRINCIPALI MOTIVI:

- Scorrettezza verso il giudice
- Brutalità verso il cane (proprio o di altri)
- Superamento del TMP
- N.3 rifiuti
- Superare o toccare ostacoli fuori sequenza
- Prendere l'ostacolo al contrario
- Conduttore che percorre l'ostacolo lui stesso
- Conduttore che abbatte o distrugge un ostacolo
- Conduttore tiene qualcosa in mano (pallina, bocchini...)
- Il conduttore si ritira
- Cane con collare
- Cane che esce dal ring e/o fuori controllo
- Partire prima del segnale del Giudice
- Riposizionare il cane alla partenza dopo che l'ha attraversata (salvo diversa indicazione del Giudice)

GIUDIZI

- Il Giudizio è inappellabile
- L'obiettivo è di condurre il cane a superare gli ostacoli, nell'ordine prescritto, senza errori entro il limite de TPS; tuttavia la rapidità in nessun caso deve essere considerata come criterio principale per tanto in caso di ex-aequo, si deciderà in favore del conduttore che avrà meno errori su gli ostacoli e solamente in caso di parità su gli ostacoli si terrà conto del miglior tempo
- Nel caso in cui l'ex-aequo riguardi sia tempo sia errori allora il Giudice potrà richiedere un percorso di spareggio

Le qualifiche sono le seguenti



0 penalità	Eccellente netto
da 0 a 5,99 punti di penalità totale	Eccellente
da 6 a 15,99 punti di penalità totale	Molto buono
da 16 a 25,99 punti di penalità totale	Buono
da 26 punti di penalità totale	Non classificato

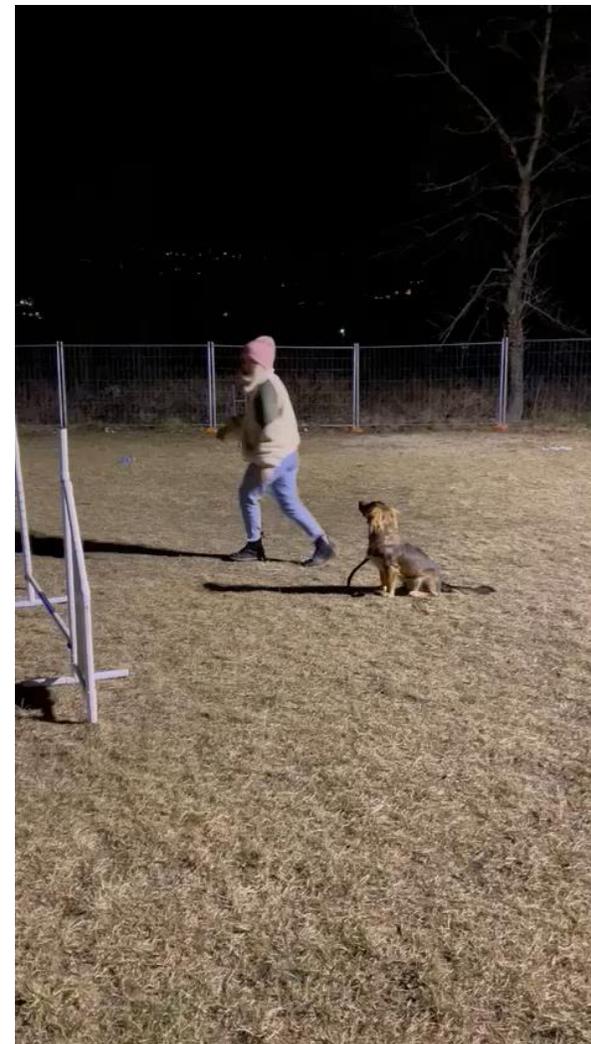
Per penalità totali si intende la somma delle penalità di percorso e le penalità di superamento del TPS.

Il «Brevetto di Agility» della FCI sarà attribuito al cane che avrà ottenuto per 3 volte la qualifica di Eccellente Netto, con almeno 2 esperti giudici diversi, nel corso di 3 prove di Agility 1

La classifica verrà stilata tenendo conto di:

- a) penalità totali (penalità percorso+penalità tempo);
- b) in caso di parità del totale delle penalità, si classificherà prima il cane che avrà totalizzato meno penalità percorso;
- c) in caso di ulteriore parità si terrà conto del miglior tempo realizzato.

ESEMPI DI ESERCIZI E COSTRUZIONE DEGLI STESSI



<https://youtu.be/GKMmAcaB50A?si=3ZCKdGbmVRZXNqtj>

<https://youtu.be/st8NiteA5fs?si=L9NKKXPsJxDvgEIA>

<https://youtu.be/DhWC9R3IA0Y?si=N9aH-XOZn-F62PH4>

DOMANDE?



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

