



REGOLAMENTO DI GIOCO GAME TACTICAL DOG

Ed. 1 del 11.04.2018



INDICE:

Art. 1 – Scopo e Presentazione -	pag. 3
Art. 2 – Norme Generali -	pag. 3
Art. 3 – Scelta della Carriera dell'Unità Cinofila -	pag. 4
Art. 4 – Il Giudice -	pag. 5
Art. 5 – Campo di gara -	pag. 5
Art. 6 – L'attitudine del cane -	pag. 5
Art. 7 – Abbigliamento protettivo del Figurante nella fase "Blitz"-	pag. 6
Art. 8 – Il Tiro Dinamico -	pag. 6
Art. 9 – GTD 1 -	pag. 6
Fase 1 -	pag. 6
Fase 2 -	pag. 8
Fase 3 -	pag. 9
Art. 10 – GTD 2 -	pag. 9
Fase 1 -	pag. 9
Fase 2 -	pag. 11
Fase 3 -	pag. 12
Art. 11 – GTD 3 -	pag. 13
Fase 1 -	pag. 13
Fase 2 -	pag. 15
Fase 3 -	pag. 16
Art. 12 – GTD MASTER -	pag. 17
Fase 1 -	pag. 17
Fase 2 -	pag. 19
Fase 3 -	pag. 19
Art. 13 – Schema Riassuntivo -	pag. 20
Art. 14 – Penalità e Punteggi -	pag. 21

Art. 1 – SCOPO E PRESENTAZIONE

1.1 - Il Game Tactical Dog (G.T.D.) nasce dall'unione di due discipline sportive Internazionali, il Soft-Air e l'addestramento cinofilo per Utilità e Difesa.

1.2 - Questa attività sportiva agonistica, che si prefigge di favorire un corretto rapporto tra i partner intesi soprattutto come binomio cinofilo, esalta sia la prestazione atletica del conduttore che il grado di preparazione del cane.

1.3 - Il G.T.D. è stato studiato ed adattato al cane senza recare ad esso alcun disturbo caratteriale.

1.4 - In questa disciplina sia il cane che il suo conduttore, denominata “ Unità Cinofila”, hanno un fine comune: il divertimento e lo sport.

1.5 - Le prove G.T.D. vengono classificate in quattro (4) livelli di difficoltà:

- G.T.D. 1;
- G.T.D. 2;
- G.T.D. 3;
- G.T.D. MASTER.

1.6 - Ogni livello presenterà i seguenti obiettivi con difficoltà crescente:

Tiro/Obbedienza;
Ricerca;
Blitz.

Art. 2 – NORME GENERALI

2.1 - Il conduttore cinofilo può partecipare alle prove con soggetti canini di qualsiasi razza, taglia, sesso, con o senza pedigree.

2.2 - Il conduttore per poter partecipare alle prove deve essere socio F.I.G.T. appartenente ad una A.S.D. affiliata a F.I.G.T. in regola con il pagamento dell'annualità in corso.

2.3 - Il conduttore cinofilo entro il primo mese di ogni anno o all'inizio della sua carriera agonistica, deve dichiarare con quali cani intende gareggiare nella stagione, fino a un massimo di tre (3). Durante l'anno, è ammessa esclusivamente una variazione di un (1) soggetto canino, motivata da regolare passaggio di proprietà registrato alla ASL di competenza.

2.4 - Per partecipare alle gare è obbligatoria la presentazione del libretto di rendimento dell'unità cinofila, che è fornito dalla sua stessa ASD o dal Direttivo del G.T.D.. E' vietata l'iscrizione dello stesso cane a più classi contemporaneamente.

2.5 - Il binomio che partecipa alla categoria “singolo” può gareggiare anche in una prova di categoria “doppio”, ma comunque sempre della stessa classe.

L'iscrizione alla classe di appartenenza deve seguire il seguente ordine:

- G.T.D. 1;
- G.T.D. 2;
- G.T.D. 3;
- G.T.D. MASTER.

- 2.6** - Una volta che un cane ha partecipato ad una classe non può più retrocedere.
- 2.7** - Il cane che ha conquistato tre podi nazionali è obbligato, entro un anno, all'avanzamento alla classe successiva, e comunque il soggetto non può partecipare a due campionati nazionali nella stessa classe.
- 2.8** - Il Delegato Giudice è il garante della corretta applicazione dei regolamenti associativi, è il supervisore della prova, vaglia la correttezza dello svolgimento e delle modalità di valutazione da parte degli Ufficiali di Gara e ne tutela la piena ed insindacabile autonomia di giudizio. Egli ha l'obbligo di inviare al Direttivo Nazionale le schede di iscrizione unitamente ai fogli di giudizio, entro 15 giorni dalla prova.
- 2.9** - I giudizi dei Giudici sono insindacabili. Eventuali reclami, esposti o annotazioni sono da presentarsi al Delegato Responsabile in forma ufficiale e con la presa visione del Presidente delle ASD di appartenenza regolarmente affiliate.
- 2.10** - I Giudici ed il Delegato possono allontanare dalla prova le Unità Cinofile che non rispettano il codice deontologico, e i cani fuori controllo, che possono arrecare danni a persone, animali o all'immagine delle organizzazioni.
- 2.11** - Gli Ufficiali di Gara della G.T.D. Direttivo Nazionale, sono individuati tra i Giudici di Disciplina o scelti in altri elenchi di altre organizzazioni accreditate. I Figuranti, accreditati presso organizzazioni accreditate, coadiuvano il Giudice nella valutazione della presa del cane sulla manica e nella tuta protettiva, effettuata in predazione, nella sezione Blitz. I Tutor sono scelti dal Giudice tra i tecnici presenti, e posizionati lungo tutto il percorso per il controllo del corretto svolgimento della prova.
- 2.12** - Giudici, figuranti e tecnici saranno accreditati dopo specifico corso ed esame.
- 2.13** - L'età minima dell'atleta per la partecipazione ad una gara di G.T.D. è di 18 anni.
- 2.14** - L'età minima del cane ausiliare partecipante ad una gara di G.T.D. è di 12 mesi.
- 2.15** - Il percorso di gara può svolgersi in fondi recintati o in ambiente naturale adeguatamente delimitati o ambienti urbani.
- 2.16** - Il Giudice ed i Tutor controllano pre-gara sull'ASG e la misurazione dei joule.
- 2.17** - Le ASG (Air Soft Gun) non devono superare i limiti massimi di potenza di 99,49 m/s con BB da gr. 0,20.
- 2.18** - L'ASG deve presentare l'estremità della canna di colore rosso.
- 2.19** - L'ASG deve essere sempre messa in sicura quando non utilizzata.
- 2.20** - L'ASG non deve mai essere puntata verso persone e/o animali. E' sospeso ed allontanato dalla gara chi non si attiene a tale divieto.
- 2.21** - L'atleta deve indossare gli occhiali protettivi durante la prova, come da regolamento F.I.G.T. (Federazione Italiana Giochi Tattici). L'uso di occhiali protettivi per il cane è facoltativo.
- 2.22** - L'ASG verrà utilizzata in modalità colpo singolo con uso di pallini biodegradabili.
- 2.23** - Le ASG possono essere a CO₂, gas o elettriche.

Art. 3 – SCELTA DELLA CARRIERA DELL'UNITA' CINOFILA

3.1 - La carriera può essere svolta in due modalità:

- percorso singolo: un'unità cinofila (1 cane/1 conduttore);
- percorso doppio: due unità cinofile (2 cani/2 conduttori).

3.2 - La categoria "G.T.D. Doppio" è composta da due unità cinofile di uguale classe che devono muoversi nel seguente modo:

- a. Sezione di "Tiro/Obbedienza": entrambe le unità contemporaneamente;
- b. Sezioni di "Ricerca": le unità decidono l'alternanza dei binomi stessi;
- c. G.T.D. BLITZ (nel livello MASTER entrambe le unità contemporaneamente);
- d. Sezione di "Tiro/Obbedienza": entrambe le unità contemporaneamente;
- e. Sezioni "Ricerca" e "Blitz": le unità decidono l'alternanza dei binomi stessi.

3.3 - Pertanto i concorrenti delle classi G.T.D. 1 - 2 - 3, prima di gareggiare, devono decidere quale dei due binomi svolge l'attività di "Ricerca" e quale la fase di "Blitz", mentre i concorrenti della classe G.T.D. MASTER svolgono ambedue le fasi contemporaneamente.

Art. 4 – IL GIUDICE

4.1 - Il Giudice:

- determina il percorso e fissa il "Tempo Massimo di Percorrenza" (TMP) inteso come la somma del tempo massimo di esecuzione per la sezione di "Tiro" e quella di "Palestra". Superato tale limite si assegnano le penalità previste;
- determina le modalità di ricerca e fissa il "Tempo Massimo di Ricerca" (TMR) superato il quale la ricerca deve essere interrotta assegnando le penalità previste.

Art. 5 – CAMPO DI GARA E PERCORSO

5.1 - Le gare si possono svolgere su:

- campi recintati o strutture adibite al soft-air;
- ambienti naturali boschivi (con relativi permessi e autorizzazioni);
- ambiente urbano (edifici, capannoni, complessi residenziali).

5.2 - Lo scenario di gara e i percorsi si possono adattare a diversi contesti, così da dare la più vasta gamma di variabili alle unità cinofile.

5.3 - Il campo di gara può essere un campo sportivo recintato, un terreno naturale/boschivo debitamente delimitato o un ambiente urbano autorizzato.

5.4 - Il percorso di "Tiro/Obbedienza" è segnalato con dei cartelli numerati, preferibilmente in formato A4, dove è anche indicata la posizione che deve assumere il cane (seduto, terra, richiamo ecc.).

5.5 - I tracciati di "Tiro/Obbedienza" e "Ricerca" sono individuati da un cartello o bandierina di inizio e di fine percorso, da cui è rilevato il tempo di esecuzione.

5.6 - Prima della gara, gli atleti hanno 5 minuti a disposizione per prendere visione e conoscenza dell'intero percorso.

Art. 6 – L'ATTITUDINE DEL CANE

6.1 - Il cane, durante tutta la gara, **deve** dimostrarsi:

- socievole;
- docile;
- non interessato a stimoli esterni.

6.2 - Il cane, durante tutta la gara, **non** deve dimostrare:

- aggressività;
- timore che ostacola la prestazione atteggiamenti per cui il binomio viene allontanato dalla prova.

Art. 7 – ABBIGLIAMENTO PROTETTIVO DEL FIGURANTE NEL “BLIZ”

7.1 - Per la fase di attacco chiamata “Blitz” l’organizzazione deve stabilire e comunicare ai concorrenti, prima dello svolgimento della prova, se il Figurante di gara (uomo d’attacco) utilizzerà una manica o una tuta integrale (tipo Ring - Mondioring).

7.2 - La tuta integrale è obbligatoria nel livello MASTER.

7.3 - La differenza di abbigliamento determina la preparazione del cane da difesa sportiva, infatti l’addestramento dei cani lavorati su una manica protettiva è diverso da quello che si fa utilizzando una tuta integrale.

Art. 8 – IL TIRO DINAMICO

8.1 - Il percorso di tiro è composto da varie zone, nascondigli artefatti o naturali, numerate in modo sequenziale, da cui l’atleta deve colpire dei bersagli posti a varie distanze ed in varie posizioni, così come previsto dalle varie classi.

8.2 - Le “Zone Tiro” e i bersagli non devono essere rivolti verso un ambiente urbano, verso civili, animali, stalle o oggetti.

8.3 - Prima della gara, l’Unità Cinofila deve recarsi verso il tecnico di “controllo ASG joule” (potenza).

8.4 - Gli spostamenti da una zona all’altra devono essere eseguiti assumendo una postura tattica, ricurva in avanti con il cane in asse parallelo al fianco sinistro dell’atleta o in mezzo alle gambe.

8.5 - Gli spostamenti devono sempre avvenire con l’ASG in modalità sicura.

8.6 - Il percorso deve essere completato entro il tempo massimo di esecuzione fissato dal Giudice all’inizio della gara.

Art. 9 – CLASSE G.T.D. 1

9.1 – FASE 1: “TIRO/OBBEDIENZA”

9.1 Lett a - Il percorso di “Tiro dinamico a tempo” è composto da cinque (5) “Zone” ovvero nascondigli artefatti o naturali, le cui misure sono:

- per il tiro a bersaglio “**in piedi**” : altezza da 80 a 100 cm – larghezza da 120 a 200 cm;
- per il tiro a bersaglio “**in ginocchio**”: altezza da 60 a 80 cm – larghezza da 120 a 200 cm.

9.1 Lett. b - Le “Zone Tiro” sono numerate in modo sequenziale da 1 a 5 e posizionate secondo un percorso non lineare, da cui l’atleta deve colpire dei bersagli di 28 cm di diametro, posti ad una distanza di sette (7) mt.

9.1 Lett. c - Le altezze dei bersagli, variabili da un minimo di 60 cm ad un massimo di 170 cm, e la loro disposizione è curata dal Giudice prima dell’inizio gara.

9.1 Lett. d - I bersagli sono presenti soltanto in 4 zone su 5. La “Zona priva di bersaglio”, serve per far eseguire al cane il comando “terra e resta”.

9.1 Lett. e - Il posizionamento di “Zone Tiro” e bersagli è variabile da gara a gara.

9.1 Lett. f - Qualora la gara si svolgesse in ambienti urbani o boschivi, la distanza tra le “Zone Tiro” ed i bersagli, viene stabilita dal Giudice a seconda dello scenario proposto.

9.1 Lett. g - I bersagli delle “Zone Tiro” devono essere in materiale metallico per segnalare acusticamente l’avvenuto contatto con il pallino dell’ASG, sono posizionati ad una distanza, l’uno dall’altro, da un minimo di dieci (10) mt, ad un massimo di venti (20) e non devono essere rivolti verso un ambiente urbano, civili, animali, stalle od oggetti.

9.1 Lett. h - Per ogni bersaglio si hanno tre (3) tiri a disposizione e ogni errore è valutato con una **penalità di cinque (5) punti**.

9.1 Lett. i - Prima della gara, l'unità cinofila deve recarsi verso il tecnico di "controllo ASG joule" (potenza).

9.1 Lett. j - Il conduttore con il cane trattenuto al guinzaglio (non in tiro) posto al fianco o tra le gambe, procede verso un gruppo di persone che formano un cerchio. L'unità cinofila deve entrare ed uscire dal cerchio di persone, descrivendo un percorso a "8", per poi dirigersi verso il Giudice per la successiva presentazione del binomio stesso. Il cane, durante passaggio all'interno del gruppo di persone, non deve mostrare timore o aggressività verso il gruppo, ed il conduttore non deve condizionare il cane su se stesso, ma mantenere un atteggiamento naturale.

9.1 Lett. k - Avvenuta la presentazione con il Giudice, l'unità cinofila può iniziare il percorso stabilito indicato dai cartelli numerati. Il conduttore deve assumere una postura tattica, ricurva in avanti con il cane in asse parallelo posto al suo fianco sinistro o tra le gambe. Il cane non deve ostacolare la fase di tiro al conduttore ed assume prontamente, di volta in volta, la posizione richiesta e segnalata sul cartello di riferimento. Gli spostamenti devono sempre avvenire con l'ASG in modalità sicura.

9.1 Lett. l - Il percorso può essere eseguito da due unità cinofile contemporaneamente (categoria "Doppio") e la sequenza di tiro, stabilita dal Giudice, deve avvenire in modo alternato e mai simultaneo.

9.1 Lett. m - Il conduttore può gratificare il cane dopo il superamento di ogni "Zona Tiro" con l'ASG in sicura, senza però fargli perdere la posizione. Alla fine del percorso, nella "Zona della sorveglianza 360°" segnata a terra con un cerchio, il conduttore deve eseguire un giro completo in senso orario, con l'ASG impugnata, e il cane al fianco.

9.1 Lett. n - Successivamente si procede alla fase di "Disarmo" con il rilascio dell'ASG, in modalità sicura, su un manufatto predisposto (es. tavolino).

9.1 Lett. o - Nella categoria "Doppio", le unità si posizionano schiena contro schiena per eseguire il giro contemporaneamente e successivamente procedono al "Disarmo", sopra descritto.

9.1 Lett. p - Tutto il percorso deve essere completato entro il Tempo Massimo di Percorrenza (TMP) fissato dal Giudice all'inizio della gara. Il superamento di tale limite è penalizzato con 1 punto ogni secondo di eccesso. Vengono altresì penalizzati atteggiamenti non corretti o errori di esecuzione.

9.1 Lett. q - In questa fase gli esercizi da svolgere sono:

- "Seduto": si richiede ad ogni sosta, nella zona stabilita;
- "Terra": si richiede se il conduttore deve colpire un bersaglio mentre è nella posizione ginocchio a terra;
- "Seduto e resta": si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, ritorna dal cane che deve mantenere la posizione sino al suo rientro;
- "Terra e vieni": si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, invita il cane a raggiungerlo;
- "Rotazione 360°": il cane deve girare insieme al conduttore di 360°.

9.1 Lett. r - Il conduttore per i comandi "Seduto e resta" e "Terra e vieni", prima di allontanarsi, deve liberare il cane e portare con sé il guinzaglio per poi rimmetterlo successivamente per procedere alle fasi seguenti.

9.1 Lett. s - Movimenti del cane sottoposti a valutazione:

- "Seduto" e "terra": il cane, al comando, deve assumere, prontamente ed in linea, la posizione di seduto o terra al fianco del conduttore;

- “Seduto e resta” o “Terra e resta”: il cane, in posizione di seduto o di terra, deve mantenere la posizione e rimanere vigile sul conduttore che si è allontanato, sino al suo rientro;
- “Terra e vieni”: il cane, in posizione di terra, deve mantenere la posizione sino al richiamo del conduttore da una zona all'altra;
- Movimento del cane: il cane, durante gli spostamenti, deve esprimere collaborazione e vigilanza sul conduttore.

9.1 Lett. t - Spostamenti con il cane sottoposti a valutazione:

- Tra le gambe: viene valutata la capacità del cane di mantenere l'asse centrale mentre procede tra le gambe del conduttore;
- Vigilanza verso il conduttore: l'attenzione del cane verso il suo conduttore non viene valutata come elemento fondamentale;
- Zona Sorveglianza 360°: viene valutata la correttezza del movimento del conduttore che tiene l'ASG imbracciata e puntata, congiuntamente a quello del cane al suo fianco, mentre compiono un giro completo su se stessi.

9.1 Lett. u - Ogni imprecisione significativa è comunque penalizzata adeguatamente.

Art. 9.2 - FASE 2 : “ RICERCA”

9.2 Lett. a - Al termine della Fase 1 “Tiro/Obbedienza” e posata la ASG su un tavolo posizionato lungo il percorso, il cane viene premiato con un oggetto personale di limitate dimensioni, ad esempio: salsicciotto, treccia, pallina o altro, che viene successivamente posto a terra e prelevato da un Tutor che provvede a nascondere, su indicazione del Giudice, all'interno di una valigetta in plastica. La valigetta contenente l'oggetto, non deve essere identificabile visivamente dal cane.

9.2 Lett. b - La valigetta contenente il gioco personale viene messa a terra vicino ad altre tre (3) identiche posizionate ad una distanza di un (1) o due (2) mt. l'una dall'altra.

9.2 Lett. c - Il cane libero o trattenuto dal collare o pettorina, al comando del conduttore, deve identificare la valigetta in cui è contenuto l'oggetto. Il cane può segnalare la valigetta contenente l'oggetto al conduttore abbaiando, mettendosi a terra, seduto o in altro modo dichiarato e approvato preventivamente dal Giudice.

9.2 Lett. d - L'avvenuta indicazione della valigetta, viene segnalata dal conduttore al Giudice alzando una mano. Successivamente il Giudice procede alla verifica del contenuto della valigetta.

9.2 Lett. e - Nel caso in cui il cane abbia effettuato una segnalazione erronea l'esercizio è valutato “0 punti”.

9.2 Lett. f - Il conduttore può stimolare il cane con comandi acustici e/o atteggiamenti posturali ma senza comprometterne l'autonomia di lavoro.

9.2 Lett. g - E' penalizzato il cane che, in generale, dimostra poca autonomia nel lavoro di “Ricerca”.

9.2 Lett. h - Il superamento del Tempo Massimo di Ricerca (TMR), fissato dal Giudice all'inizio della gara, determina la fine della sezione.

9.2 Lett. i- Nella sezione “Ricerca” vengono valutati i seguenti atteggiamenti del cane con un massimo di **5 penalità ciascuna**:

Distacco ed autonomia del cane;
Comportamento di ricerca;
Successo nel ritrovamento;
Perseveranza nel segnalare.

Art. 9.3 – FASE 3 : “BLITZ”

9.3 Lett. a - Terminata la Fase 2 “Ricerca” il cane viene gratificato, poi l'Unità Cinofila, su indicazione del Giudice, raggiunge la posizione assegnata. Il conduttore pone il cane a terra che può essere trattenuto dal collare o dalla pettorina. Al cenno del Giudice il Figurante (uomo d'attacco) entra in campo, preleva una valigetta e intraprende una fuga.

9.3 Lett. b - Al segnale del Giudice, il conduttore deve ordinare al cane di arrestare la fuga del Figurante inseguendolo e afferrando con decisione la manica o la tuta protettiva rimanendo attaccato alla stessa fintanto che il Figurante si ferma dopo aver continuato la sua corsa per altri 5 passi. A questo punto, il cane deve lasciare la presa spontaneamente o dietro comando del conduttore e deve rimanere vigile sul Figurante, pronto ad intervenire a eventuali azioni dello stesso.

9.3 Lett. c - Dopo cinque (5) secondi di vigilanza, il Figurante esegue un secondo tentativo di fuga.

Il cane deve afferrare con decisione la manica o la tuta protettiva del Figurante per bloccarlo nuovamente. In questa fase il Figurante può simulare un leggero combattimento della durata di altri 5 secondi, senza però toccare mai il cane.

9.3 Lett. d - Terminati i cinque (5) secondi il conduttore dà al suo cane, a distanza, il comando di lasciare la presa (fase di “cessazione”). Il cane deve rimanere vigile sul Figurante sino all'arrivo del conduttore che raggiunge il cane a passo normale dopo l'ordine del Giudice, recupera la valigetta e, insieme, assumono la posizione base (seduto in asse parallelo al conduttore). Raggiunto il cane, il conduttore può trattenerlo dal collare, posizionarlo dietro il Figurante a cui ordina di allontanarsi di 10 passi e di procedere verso il Giudice a braccia alte (scorta da dietro).

9.3 Lett. e - Durante la scorta da dietro il cane, deve avanzare seguendo attentamente il Figurante senza disturbarlo. Il cane può essere trattenuto dal collare o pettorina ma non deve ostacolare né tirare il conduttore. Arrivati davanti al Giudice al cane viene fatta assumere la posizione del terra ed il conduttore consegna la valigetta recuperata in precedenza.

9.3 Lett f - Nella sezione “Blitz” viene valutata:

Velocità di esecuzione;
Decisione nell'intervento;
Presa sulla manica o tuta integrale;
Prontezza nelle cessazioni;
Controllo del cane.

9.3 Lett. g - Per la fase di cessazione (rilascio della manica o tuta integrale) è ammesso un comando base più due aggiuntivi penalizzati (10 ogni doppio comando).

9.3 Lett. h - Se il cane entro tre (3) richiami non lascia la presa, l'esercizio viene considerato a “0 punti”.

9.3 Lett. i - Il conduttore non può spostarsi dalla posizione iniziale prima che il cane abbia lasciato la presa.

9.3 Lett. j - L'organizzazione della prova deve stabilire e comunicare con preavviso se il Figurante di gara utilizzerà una tuta integrale (tipo Ring - Mondioring) o una manica. Qualora venisse utilizzata una tuta integrale, il cane può intervenire sul Figurante su tutte le parti del costume protettivo.

Art. 10 - G.T.D. 2**10.1 – FASE 1: “TIRO/OBBEDIENZA”**

10.1 Lett. a - Il percorso di “Tiro dinamico a tempo” è composto da 5 “Zone” ovvero nascondigli artefatti o naturali, le cui misure sono:

- per il tiro a bersaglio “in piedi” : altezza da 80 a 100 cm – larghezza da 120 a 200 cm;
- per il tiro a bersaglio “in ginocchio”: altezza da 60 a 80 cm – larghezza da 120 a 200 cm.

10.1 Lett. b - Le “Zone Tiro” sono numerate in modo sequenziale da uno (1) a cinque (5) e posizionate secondo un percorso non lineare, da cui l’atleta deve colpire dei bersagli di 24 cm di diametro, posti ad una distanza di 10 mt.

10.1 Lett. c - Le altezze dei bersagli, variabili da un minimo di 60 cm ad un massimo di 170 cm, e la loro disposizione è curata dal Giudice prima dell’inizio gara.

10.1 Lett. d - I bersagli sono presenti davanti soltanto in quattro (4) zone su cinque (5). La “Zona Tiro priva di bersaglio”, serve per far eseguire al cane il comando “terra e resta”.

10.1 Lett. e - Il posizionamento di “Zone Tiro” e bersagli è variabile da gara a gara. Qualora la gara si svolgesse in ambienti urbani o boschivi, la distanza tra le “Zone Tiro” ed i bersagli, viene stabilita dal Giudice a seconda dello scenario proposto.

10.1 Lett. f - I bersagli delle “Zone Tiro” devono essere in materiale metallico per segnalare acusticamente l’avvenuto contatto con il pallino dell’ASG, e sono posizionati ad una distanza, l’uno dall’altro, da un minimo di 10 mt., ad un massimo di 20 mt. e non devono essere rivolti verso un ambiente urbano, civili, animali, stalle od oggetti.

10.1 Lett. g - Per ogni bersaglio si hanno tre (3) tiri a disposizione e ogni errore è valutato con una penalità di cinque (5) punti.

10.1 Lett. h - Prima della gara, l’unità cinofila deve recarsi verso il tecnico di “controllo ASG joule” (potenza).

10.1 Lett. i - Il conduttore con il cane trattenuto al guinzaglio (non in tiro) posto al fianco o tra le gambe, procede verso un gruppo di persone che formano un cerchio. L’unità cinofila deve entrare ed uscire dal cerchio di persone, descrivendo un percorso a “8”, per poi dirigersi verso il Giudice per la successiva presentazione del binomio stesso. Il cane, durante passaggio all’interno del gruppo di persone, non deve mostrare timore o aggressività verso il gruppo, ed il conduttore non deve condizionare il cane su se stesso, ma mantenere un atteggiamento naturale.

10.1 Lett. j - Avvenuta la presentazione con il Giudice, l’unità cinofila può iniziare il percorso stabilito indicato dai cartelli numerati.

10.1 Lett. k - Il conduttore deve assumere una postura tattica, ricurva in avanti con il cane in asse parallelo posto al suo fianco sinistro o tra le gambe. Il cane non ostacola la fase di tiro al conduttore ed assume prontamente, di volta in volta, la posizione richiesta e segnalata sul cartello di riferimento.

10.1 Lett. l - Gli spostamenti devono sempre avvenire con l’ASG in modalità sicura.

10.1 Lett. m - Il percorso può essere eseguito da due unità cinofile contemporaneamente (categoria “Doppio”) e la sequenza di tiro, stabilita dal Giudice, deve avvenire in modo alternato e mai simultaneo.

10.1 Lett. n - Il conduttore può gratificare il cane dopo il superamento di ogni “Zona Tiro” con l’ASG in sicura, senza però fargli perdere la posizione.

10.1 Lett. o - Alla fine del percorso, nella “Zona della sorveglianza 360°” segnata a terra con un cerchio, il conduttore deve eseguire un giro completo in senso orario, con l’ASG impugnata, e il cane al fianco. Successivamente si procede alla fase di “Disarmo” con il rilascio dell’ASG, in modalità sicura, su un manufatto predisposto (es. tavolino).

10.1 Lett. p - Nella categoria “Doppio”, le unità si posizionano schiena contro schiena per eseguire il giro contemporaneamente e successivamente procedono al “Disarmo”, sopra descritto.

10.1 Lett. q - Tutto il percorso deve essere completato entro il Tempo Massimo di Percorrenza (TMP) fissato dal Giudice all'inizio della gara. Il superamento di tale limite è penalizzato con 1 punto ogni secondo di eccesso. Vengono altresì penalizzati atteggiamenti non corretti o errori di esecuzione.

10.1 Lett. r - In questa fase gli esercizi da svolgere sono:

- “Seduto”: si richiede ad ogni sosta, nella zona stabilita;
- “Terra”: si richiede se il conduttore deve colpire un bersaglio mentre è nella posizione ginocchio a terra;
- “Seduto e resta”: si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, ritorna dal cane che deve mantenere la posizione sino al suo rientro;
- “Terra e vieni”: si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, invita il cane a raggiungerlo;
- “Rotazione 360°”: il cane deve girare insieme al conduttore di 360°.

A differenza del G.T.D. 1, il cane deve essere condotto senza guinzaglio dalla “Zona Tiro 2”.

10.1 Lett. s - Movimenti del cane sottoposti a valutazione:

- “Seduto” e “Terra”: il cane, al comando, deve assumere, prontamente ed in linea, la posizione di seduto o terra al fianco del conduttore;
- “Seduto e resta” o Terra e resta: il cane, in posizione di seduto o di terra, deve mantenere la posizione e rimanere vigile sul conduttore che si è allontanato, sino al suo rientro;
- “Terra e vieni”: il cane, in posizione di terra, deve mantenere la posizione sino al richiamo del conduttore da una zona all'altra;
- Movimento del cane: il cane, durante gli spostamenti, deve esprimere collaborazione e vigilanza sul conduttore.

10.1 Lett. t - Spostamenti con il cane sottoposti a valutazione:

- Tra le gambe: viene valutata la capacità del cane di mantenere l'asse centrale mentre procede tra le gambe del conduttore;
- Vigilanza verso il conduttore: l'attenzione del cane verso il suo conduttore non viene valutata come elemento fondamentale;
- Zona Sorveglianza 360°: viene valutata la correttezza del movimento del conduttore che tiene l'ASG imbracciata e puntata, congiuntamente a quello del cane al suo fianco, mentre compiono un giro completo su se stessi.

Ogni imprecisione significativa è comunque penalizzata adeguatamente.

10.2 – FASE 2: “ RICERCA”

10.2 Lett. a - Al termine della Fase 1 “Tiro/Obbedienza” e posata la ASG su un tavolo posizionato lungo il percorso, il cane viene premiato con un oggetto personale di limitate dimensioni, ad esempio: salsicciotto, treccia, pallina o altro, che viene successivamente posto a terra e prelevato da un Tutor che provvede a nascondere, su indicazione del Giudice, all'interno di una valigetta in plastica che viene consegnata ad un secondo Tutor. La valigetta contenente l'oggetto, non deve essere identificabile visivamente dal cane.

10.2 Lett. b - Al segnale del Giudice entrano in campo altri quattro (4) tutor con delle valigette identiche. La ricerca è effettuata su cinque (5) valigette tenute in mano dai Tutor

che passeggiano su una zona del campo definita dal Giudice. Il cane tenuto al guinzaglio di lunghezza massima di due (2) mt., al comando del conduttore, deve identificare la valigetta in cui è contenuto l'oggetto. Il cane può segnalare la valigetta contenente l'oggetto al conduttore abbaiando, mettendosi a terra, seduto o in altro modo dichiarato e approvato preventivamente dal Giudice.

10.2 Lett. c - L'avvenuta indicazione della valigetta, viene segnalata dal conduttore al Giudice alzando una mano. Successivamente il conduttore invita il Tutor con la valigetta segnalata a seguirlo fuori dalla zona di ricerca per effettuare la verifica del contenuto della valigetta.

10.2 Lett. d - Nel caso in cui il cane abbia effettuato una segnalazione erronea l'esercizio è valutato "0 punti".

10.2 Lett. e - Il conduttore può stimolare il cane con comandi acustici e/o atteggiamenti posturali ma senza comprometterne l'autonomia di lavoro.

10.2 Lett. f - E' penalizzato il cane che, in generale, dimostra poca autonomia nel lavoro di "Ricerca".

10.2 Lett. g - Il superamento del Tempo Massimo di Ricerca (TMR), fissato dal Giudice all'inizio della gara, determina la fine della sezione.

10.2 Lett. h - Nella sezione "Ricerca" vengono valutati i seguenti atteggiamenti del cane con un massimo di **5 penalità ciascuna**:

Distacco ed autonomia del cane;
Comportamento di ricerca;
Successo nel ritrovamento;
Perseveranza nel segnalare.

10.3 – FASE 3: "BLITZ"

10.3 Lett. a - Terminata la Fase 2 "Ricerca" il cane viene gratificato, poi l'Unità Cinofila, su indicazione del Giudice, raggiunge la posizione assegnata. Il conduttore pone il cane a terra che può essere trattenuto dal collare o dalla pettorina. Al cenno del Giudice il Figurante (uomo d'attacco) entra in campo, preleva una valigetta e intraprende una fuga.

10.3 Lett. b - Al segnale del Giudice, il conduttore deve ordinare al cane di arrestare la fuga del Figurante inseguendolo e afferrando con decisione la manica o la tuta protettiva rimanendo attaccato alla stessa fintanto che il Figurante si ferma dopo aver continuato la sua corsa per altri cinque (5) passi. A questo punto, il cane deve lasciare la presa spontaneamente o dietro comando del conduttore e deve rimanere vigile sul Figurante, pronto ad intervenire a eventuali azioni dello stesso.

10.3 Lett. c - Dopo cinque (5) secondi di vigilanza, il Figurante esegue un secondo tentativo di fuga.

Il cane deve afferrare con decisione la manica o la tuta protettiva del Figurante per bloccarlo nuovamente. In questa fase il Figurante può simulare un leggero combattimento della durata di altri 5 secondi, senza però toccare mai il cane. Terminati i cinque (5) secondi il conduttore dà al suo cane, a distanza, il comando di lasciare la presa (fase di "cessazione"). Il cane deve rimanere vigile sul Figurante sino all'arrivo del conduttore che raggiunge il cane a passo normale dopo l'ordine del Giudice, recupera la valigetta e, insieme, assumono la posizione base (seduto in asse parallelo al conduttore).

10.3 Lett. d - Raggiunto il cane, il conduttore può trattenerlo dal collare, posizionarlo a terra dietro il Figurante. A questo punto il conduttore esegue una perquisizione al Figurante mentre il cane rimane a terra. Terminata la perquisizione il conduttore raggiunge il cane ed ordina al Figurante di allontanarsi di 10 passi e di procedere verso il Giudice a braccia alte (scorta da dietro).

10.3 Lett. e - Durante la scorta da dietro il cane deve avanzare seguendo attentamente il Figurante senza disturbarlo. Il cane può essere trattenuto dal collare o pettorina ma non deve ostacolare né tirare il conduttore.

10.3 Lett. f - Arrivati davanti al Giudice al cane viene fatta assumere la posizione del terra ed il conduttore consegna la valigetta recuperata in precedenza.

10.3 Lett. g - Nella sezione "Blitz" viene valutata:

velocità di esecuzione;
decisione nell'intervento;
presa sulla manica o tuta integrale;
prontezza nelle cessazioni;
controllo del cane.

10.3 Lett. h - Per la fase di cessazione (rilascio della manica o tuta integrale) è ammesso un comando base più due (2) aggiuntivi penalizzati (10 ogni doppio comando). Se il cane entro tre (3) richiami non lascia la presa, l'esercizio viene considerato "0 punti". Il conduttore non può spostarsi dalla posizione iniziale prima che il cane abbia lasciato la presa.

10.3 Lett. i - L'organizzazione della prova deve stabilire e comunicare con preavviso se il Figurante di gara utilizzerà una tuta integrale (tipo Ring - Mondioring) o una manica. Qualora venisse utilizzata una tuta integrale, il cane può intervenire sul Figurante su tutte le parti del costume protettivo.

Art. 11 – G.T.D. 3

11.1 – FASE 1: "TIRO/OBBEDIENZA"

11.1 Lett. a - Il percorso di "Tiro dinamico a tempo" è composto 5 "Zone" ovvero nascondigli artefatti o naturali, le cui misure sono:

- per il tiro a bersaglio "in piedi" : altezza da 80 a 100 cm – larghezza da 120 a 200 cm;
- per il tiro a bersaglio "in ginocchio": altezza da 60 a 80 cm – larghezza da 120 a 200 cm.

11.1 Lett. b - Le "Zone Tiro" sono numerate in modo sequenziale da uno (1) a cinque (5) e posizionate secondo un percorso non lineare, da cui l'atleta deve colpire dei bersagli di 28 cm di diametro posti ad una distanza di 7 mt. e di 24 cm di diametro, posti ad una distanza di 10 mt. (tiro doppio). Lungo il percorso è inoltre possibile incontrare elementi disturbatori visivo/olfattivi (fumogeni senza fiamma).

11.1 Lett. c - Le altezze dei bersagli, variabili da un minimo di 60 cm ad un massimo di 170 cm, e la loro disposizione è curata dal Giudice prima dell'inizio gara.

11.1 Lett. d - I bersagli sono presenti davanti soltanto in quattro (4) zone su cinque (5). La "Zona Tiro priva di bersaglio", serve per far eseguire al cane il comando "Terra e resta".

11.1 Lett. e - Il posizionamento di "Zone Tiro" e bersagli è variabile da gara a gara. Qualora la gara si svolgesse in ambienti urbani o boschivi, la distanza tra le "Zone Tiro" ed i bersagli, viene stabilita dal Giudice a seconda dello scenario proposto.

11.1 Lett. f - I bersagli delle "Zone Tiro" devono essere in materiale metallico per segnalare acusticamente l'avvenuto contatto con il pallino dell'arma giocattolo, sono posizionati ad una distanza, l'uno dall'altro, da un minimo di 10 mt., ad un massimo di 20 mt. e non devono essere rivolti verso un ambiente urbano, civili, animali, stalle od oggetti.

11.1 Lett. g - Per ogni bersaglio si hanno tre (3) tiri a disposizione e ogni errore è valutato con una **penalità di 5 punti**.

11.1 Lett. h - Prima della gara, l'Unità Cinofila deve recarsi verso il tecnico di "controllo ASG joule" (potenza).

11.1 Lett. i - Il conduttore con il cane libero dal guinzaglio posto al fianco o tra le gambe, procede verso un gruppo di persone che formano un cerchio. L'unità cinofila deve entrare ed uscire dal cerchio di persone, descrivendo un percorso a "8", per poi dirigersi verso il Giudice per la successiva presentazione del binomio stesso. Il cane, durante passaggio all'interno del gruppo di persone, non deve mostrare timore o aggressività verso il gruppo, ed il conduttore non deve condizionare il cane su se stesso, ma mantenere un atteggiamento naturale.

11.1 Lett. j - Avvenuta la presentazione con il Giudice, l'unità cinofila può iniziare il percorso stabilito indicato dai cartelli numerati. Il conduttore deve assumere una postura tattica, ricurva in avanti con il cane in asse parallelo posto al suo fianco sinistro o tra le gambe. Il cane non deve ostacolare la fase di tiro al conduttore ed assume prontamente, di volta in volta, la posizione richiesta e segnalata sul cartello di riferimento.

11.1 Lett. k - Gli spostamenti devono sempre avvenire con l'ASG in modalità sicura.

11.1 Lett. l - Il percorso può essere eseguito da due (2) Unità Cinofile contemporaneamente (categoria "Doppio") e la sequenza di tiro, stabilita dal Giudice, deve avvenire in modo alternato e mai simultaneo.

11.1 Lett. m - Il conduttore può gratificare il cane dopo il superamento di ogni "Zona Tiro" con l'ASG in sicura, senza però fargli perdere la posizione.

11.1 Lett. n - Alla fine del percorso, nella "Zona della sorveglianza 360°" segnata a terra con un cerchio, il conduttore deve eseguire un giro completo in senso orario, con l'ASG impugnata, e il cane al fianco. Successivamente si procede alla fase di "Disarmo" con il rilascio dell'ASG, in modalità sicura, su un manufatto predisposto (es. tavolino).

11.1 Lett. o - Nella categoria "Doppio", le unità si posizionano schiena contro schiena per eseguire il giro contemporaneamente e successivamente procedono al "Disarmo", sopra descritto.

11.1 Lett. p - Tutto il percorso deve essere completato entro il Tempo Massimo di Percorrenza (TMP) fissato dal Giudice all'inizio della gara. Il superamento di tale limite è **penalizzato con un (1) punto ogni secondo di eccesso**. Vengono altresì penalizzati atteggiamenti non corretti o errori di esecuzione.

11.1 Lett. p - In questa fase gli esercizi da svolgere sono:

- "Seduto": si richiede ad ogni sosta, nella zona stabilita;
- "Terra": si richiede se il conduttore deve colpire un bersaglio mentre è nella posizione ginocchio a terra;
- "Seduto e resta": si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, ritorna dal cane che deve mantenere la posizione sino al suo rientro;
- "Terra e vieni": si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, invita il cane a raggiungerlo;
- "Rotazione 360°": il cane deve girare insieme al conduttore di 360°.

Il cane deve essere condotto senza guinzaglio dalla "Zona Tiro 1".

11.1 Lett. q - Movimenti del cane sottoposti a valutazione:

- "Seduto" e "Terra": il cane, al comando, deve assumere, prontamente ed in linea, la posizione di seduto o terra al fianco del conduttore;
- "Seduto e Resta" o Terra e Resta: il cane, in posizione di seduto o di terra, deve mantenere la posizione e rimanere vigile sul conduttore che si è allontanato, sino al suo rientro;

- “Terra e Vieni”: il cane, in posizione di terra, deve mantenere la posizione sino al richiamo del conduttore da una zona all'altra;
- Movimento del cane: il cane, durante gli spostamenti, deve esprimere collaborazione e vigilanza sul conduttore.

11.1 Lett. r - Spostamenti con il cane sottoposti a valutazione:

- Tra le gambe: viene valutata la capacità del cane di mantenere l'asse centrale mentre procede tra le gambe del conduttore;
- Vigilanza verso il conduttore: l'attenzione del cane verso il suo conduttore non viene valutata come elemento fondamentale;
- Zona Sorveglianza 360°: viene valutata la correttezza del movimento del conduttore che tiene l'ASG imbracciata e puntata, congiuntamente a quello del cane al suo fianco, mentre compiono un giro completo su se stessi.

Ogni imprecisione significativa è comunque penalizzata adeguatamente.

11.2 – FASE 2: “ RICERCA“

11.2 Lett. a - Al termine della Fase 1 “Tiro/Obbedienza” e posata la ASG su un tavolo posizionato lungo il percorso, il cane viene premiato con un oggetto personale di limitate dimensioni, ad esempio: salsicciotto, treccia, pallina o altro, che viene successivamente posto a terra e prelevato da un Tutor che provvede a nascondere, su indicazione del Giudice, all'interno di una valigetta in plastica che viene consegnata ad un secondo Tutor.

11.2 Lett. b - La valigetta contenente l'oggetto, non deve essere identificabile visivamente dal cane.

11.2 Lett. c - Al segnale del Giudice entrano in campo altri sei (6) Tutor con delle valigette identiche. La ricerca è effettuata su sette (7) valigette tenute in mano dai Tutor che passeggiano su una zona del campo definita dal Giudice.

11.2 Lett. d - Il cane tenuto al guinzaglio di lunghezza massima di due (2) mt., al comando del conduttore, deve identificare la valigetta in cui è contenuto l'oggetto. Il cane può segnalare la valigetta contenente l'oggetto al conduttore abbaiando, mettendosi a terra, seduto o in altro modo dichiarato e approvato preventivamente dal Giudice. L'avvenuta indicazione della valigetta, viene segnalata dal conduttore al Giudice alzando una mano.

11.2 Lett. e - Successivamente il conduttore invita il Tutor con la valigetta segnalata a seguirlo fuori dalla zona di ricerca per effettuare la verifica del contenuto della valigetta. Nel caso in cui il cane abbia effettuato una segnalazione erronea l'esercizio è valutato con zero (0) punti.

11.2 Lett. f - Il conduttore può stimolare il cane con comandi acustici e/o atteggiamenti posturali ma senza comprometterne l'autonomia di lavoro. E' penalizzato il cane che, in generale, dimostra poca autonomia nel lavoro di “Ricerca”.

11.2 Lett. g - Il superamento del Tempo Massimo di Ricerca (TMR), fissato dal Giudice all'inizio della gara, determina la fine della sezione.

11.2 Lett. h - Nella sezione “Ricerca” vengono valutati i seguenti atteggiamenti del cane con un massimo di **cinque (5) penalità ciascuna**:

Distacco ed autonomia del cane;
Comportamento di ricerca;
Successo nel ritrovamento;
Perseveranza nel segnalare.

11.3 – FASE 3: “BLITZ”

11.3 Lett. a - Terminata la Fase 2 “Ricerca” il cane viene gratificato, poi l'Unità Cinofila, su indicazione del Giudice, raggiunge la posizione assegnata. L'intera prova non prevede l'uso del guinzaglio, pertanto il conduttore pone il cane a terra libero.

11.3 Lett. b - Al cenno del Giudice il Figurante (uomo d'attacco) entra in campo, preleva una valigetta e intraprende una fuga.

11.3 Lett. c - Al segnale del Giudice, il conduttore deve ordinare al cane di arrestare la fuga del Figurante inseguendolo e afferrando con decisione la manica o la tuta protettiva rimanendo attaccato alla stessa fintanto che il Figurante si ferma dopo aver continuato la sua corsa per altri cinque (5) passi. A questo punto, il cane deve lasciare la presa spontaneamente o dietro comando del conduttore e deve rimanere vigile sul Figurante, pronto ad intervenire a eventuali azioni dello stesso. Dopo cinque (5) secondi di vigilanza, il figurante esegue un secondo tentativo di fuga. Il cane deve afferrare con decisione la manica o la tuta protettiva del Figurante per bloccarlo nuovamente. In questa fase il Figurante può simulare un leggero combattimento della durata di altri cinque (5) secondi, senza però toccare mai il cane.

Terminati i cinque (5) secondi il conduttore dà al suo cane, a distanza, il comando di lasciare la presa (fase di “cessazione”).

11.3 Lett. d - Il cane deve rimanere vigile sul Figurante sino all'arrivo del conduttore che raggiunge il cane a passo normale dopo l'ordine del Giudice, recupera la valigetta e, insieme, assumono la posizione base (seduto in asse parallelo al conduttore). Raggiunto il cane, il conduttore posiziona il cane a terra dietro il Figurante eseguendo una conduzione con richiamo. A questo punto il conduttore esegue una perquisizione al Figurante mentre il cane rimane a terra. Terminata la perquisizione il Figurante simula un attacco improvviso al conduttore mentre il cane deve bloccare il Figurante senza ordine di attacco.

11.3 Lett. e - Una volta bloccato il Figurante il conduttore ordina al cane di lasciare la presa ed al Figurante di girarsi e allontanarsi di dieci (10) passi per procedere verso il Giudice a braccia alte (scorta da dietro). Una volta partiti in direzione del Giudice, il Figurante tenta un'altra fuga. Il cane, al comando del conduttore, deve inseguire e bloccare il Figurante.

11.3 Lett. f - Bloccato il Figurante il conduttore ordina di lasciare la presa e riprende la scorta da dietro del Figurante sino al Giudice. Durante la scorta da dietro il cane deve avanzare seguendo attentamente il Figurante senza disturbarlo. Il cane può essere trattenuto dal collare o pettorina ma non deve ostacolare né tirare il conduttore. Arrivati davanti al Giudice al cane viene fatta assumere la posizione del terra ed il conduttore consegna la valigetta recuperata in precedenza.

11.3 Lett. g - Nella sezione “Blitz” viene valutata:

Velocità di esecuzione;
Decisione nell'intervento;
Presenza sulla manica o tuta integrale;
Prontezza nelle cessazioni;
Controllo del cane.

11.3 Lett. h - Per la fase di cessazione (rilascio della manica o tuta integrale) è ammesso un comando base più due (2) aggiuntivi penalizzati (dieci (10) ogni doppio comando). Se il cane entro tre (3) richiami non lascia la presa, l'esercizio viene considerato a zero (0) punti.

11.3 Lett. i - Il conduttore non può spostarsi dalla posizione iniziale prima che il cane abbia lasciato la presa.

11.3 Lett. l - L'organizzazione della prova deve stabilire e comunicare con preavviso se il Figurante di gara utilizzerà una tuta integrale (tipo Ring - Mondioring) o una manica. Qualora venisse utilizzata una tuta integrale, il cane può intervenire sul Figurante su tutte le parti del costume protettivo.

Art. 12 – G.T.D. MASTER

12.1 – FASE 1: “ TIRO/OBBEDIENZA“

12.1 Lett. a - Il percorso di “Tiro dinamico a tempo” è composto da cinque (5) “Zone” ovvero nascondigli artefatti o naturali, le cui misure sono:

- per il tiro a bersaglio “in piedi” : altezza da 80 a 100 cm – larghezza da 120 a 200 cm;
- per il tiro a bersaglio “in ginocchio”: altezza da 60 a 80 cm – larghezza da 120 a 200 cm.

12.1 Lett. b - Le “Zone Tiro” sono numerate in modo sequenziale da uno (1) a cinque (5) e posizionate secondo un percorso non lineare, da cui l’atleta deve colpire dei bersagli, anche mobili, di 24 cm di diametro posti ad una distanza di 12 mt . L’Unità Cinofila, raggiunta la quinta “Zona Tiro”, deve tornare alla prima “Zona Tiro” seguendo un percorso stabilito dal Giudice. Lungo il percorso è inoltre possibile incontrare elementi disturbatori visivo/olfattivi (fumogeni senza fiamma) e sonori (trombette, sirene, musica o effetti sonori in generale).

12.1 Lett. c - Le altezze dei bersagli, variabili da un minimo di 60 cm ad un massimo di 170 cm, e la loro disposizione è curata dal Giudice prima dell’inizio gara.

12.1 Lett. d - I bersagli saranno presenti davanti soltanto in quattro (4) zone su cinque (5). La “Zona Tiro priva di bersaglio”, serve per far eseguire al cane il comando “Terra e resta”. Il posizionamento di “Zone Tiro” e bersagli è variabile da gara a gara. Qualora la gara si svolgesse in ambienti urbani o boschivi, la distanza tra le “Zone Tiro” ed i bersagli, viene stabilita dal Giudice a seconda dello scenario proposto.

12.1 Lett. e - I bersagli delle “Zone Tiro” devono essere in materiale metallico per segnalare acusticamente l’avvenuto contatto con il pallino dell’arma giocattolo, sono posizionati ad una distanza, l’uno dall’altro, da un minimo di 10 mt, ad un massimo di 20 mt. e non devono essere rivolti verso un ambiente urbano, civili, animali, stalle od oggetti.

12.1 Lett. f - Per ogni bersaglio si hanno tre (3) tiri a disposizione e ogni errore è valutato con una **penalità di 5 punti**.

12.1 Lett. g - Prima della gara, l’Unità Cinofila deve recarsi verso il tecnico di “controllo ASG joule” (potenza).

12.1 Lett. h - Il conduttore con il cane libero dal guinzaglio posto al fianco o tra le gambe, procede verso un gruppo di persone che formano un cerchio. L’Unità Cinofila deve entrare ed uscire dal cerchio di persone, descrivendo un percorso a “8”, per poi dirigersi verso il Giudice per la successiva presentazione del binomio stesso. Il cane, durante passaggio all’interno del gruppo di persone, non deve mostrare timore o aggressività verso il gruppo, ed il conduttore non deve condizionare il cane su se stesso, ma mantenere un atteggiamento naturale.

12.1 Lett. i - Avvenuta la presentazione con il Giudice, l’unità cinofila può iniziare il percorso stabilito indicato dai cartelli numerati. Il conduttore deve assumere una postura tattica, ricurva in avanti con il cane in asse parallelo posto al suo fianco sinistro o tra le gambe. Il cane non deve ostacolare la fase di tiro al conduttore ed assume prontamente, di volta in volta, la posizione richiesta e segnalata sul cartello di riferimento.

12.1 Lett. j - Gli spostamenti devono sempre avvenire con l’ASG in modalità sicura.

12.1 Lett. k - Il percorso può essere eseguito da due (2) unità cinofile contemporaneamente (categoria “Doppio”) e la sequenza di tiro, stabilita dal Giudice, deve avvenire in modo alternato e mai simultaneo.

12.1 Lett. l - Il conduttore può gratificare il cane dopo il superamento di ogni “Zona Tiro” con l’ASG in sicura, senza però fargli perdere la posizione. Alla fine del percorso, nella “Zona della sorveglianza 360°” segnata a terra con un cerchio, il conduttore deve eseguire un giro completo in senso orario, con l’ASG impugnata, e il cane al fianco. Successivamente si

procede alla fase di “Disarmo” con il rilascio dell’ASG, in modalità sicura, su un manufatto predisposto (es. tavolino).

12.1 Lett. m - Nella categoria “Doppio”, le unità si posizionano schiena contro schiena per eseguire il giro contemporaneamente e successivamente procedono al “Disarmo”, sopra descritto.

12.1 Lett. n - Tutto il percorso deve essere completato entro il Tempo Massimo di Percorrenza (TMP) fissato dal Giudice all'inizio della gara. Il superamento di tale limite è penalizzato con 1 punto ogni secondo di eccesso. Vengono altresì penalizzati atteggiamenti non corretti o errori di esecuzione.

12.1 Lett. o - In questa fase gli esercizi da svolgere sono:

- “Seduto”: si richiede ad ogni sosta, nella zona stabilita;
- “Terra”: si richiede se il conduttore deve colpire un bersaglio mentre è nella posizione ginocchio a terra;
- “Seduto e resta”: si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, ritorna dal cane che deve mantenere la posizione sino al suo rientro;
- “Terra e vieni”: si richiede quando, nella zona stabilita, il conduttore si allontana verso la successiva e, una volta colpito il bersaglio, invita il cane a raggiungerlo;
- “Retro”: si richiede quando il cane deve seguire un percorso in retromarcia da un punto X sino ad un punto Y, indicati dal Giudice;
- “Reverse”: si richiede quando il conduttore deve seguire un percorso in una direzione unitamente al cane che si muove nel senso contrario camminando entrambi sulla stessa linea (es. cane in condotta frontale e conduttore in retromarcia);
- “Rotazione 360°”: il cane deve girare insieme al conduttore di 360°.

12.1 Lett. p - Terminate le 5 “Zona Tiro” il conduttore deve tornare alla “Zona Tiro 1” seguendo un percorso stabilito dal Giudice.

12.1 Lett. q - I comandi da eseguire per ogni “Zona Tiro” assegnati all'inizio della prova.

12.1 Lett. r - Il cane deve essere condotto senza guinzaglio dalla “Zona Tiro 1”.

12.1 Lett. s - Movimenti del cane sottoposti a valutazione:

- “Seduto” e “Terra”: il cane, al comando, deve assumere, prontamente ed in linea, la posizione di seduto o terra al fianco del conduttore;
- “Seduto e Resta” o terra e resta: il cane, in posizione di seduto o di terra, deve mantenere la posizione e rimanere vigile sul conduttore che si è allontanato, sino al suo rientro;
- “Terra e vieni”: il cane, in posizione di terra, deve mantenere la posizione sino al richiamo del conduttore da una zona all'altra;
- Movimento del cane: il cane, durante gli spostamenti, deve esprimere collaborazione e vigilanza sul conduttore.

12.1 Lett. t - Spostamenti con il cane sottoposti a valutazione:

- Tra le gambe: viene valutata la capacità del cane di mantenere l'asse centrale mentre procede tra le gambe del conduttore;
- Vigilanza verso il conduttore: l'attenzione del cane verso il suo conduttore non viene valutata come elemento fondamentale;

- Zona Sorveglianza 360°: viene valutata la correttezza del movimento del conduttore che tiene l'ASG imbracciata e puntata, congiuntamente a quello del cane al suo fianco, mentre compiono un giro completo su se stessi.

Ogni imprecisione significativa è comunque penalizzata adeguatamente.

12.2 – FASE 2: “RICERCA“

12.2 Lett. a - Al termine della Fase 1 “Tiro/Obbedienza” e posata la ASG su un tavolo posizionato lungo il percorso, il cane viene premiato con un oggetto personale di limitate dimensioni, ad esempio: salsicciotto, treccia, pallina o altro, che viene successivamente posto a terra e prelevato da un Tutor che provvede a nascondere, su indicazione del Giudice, all'interno di una valigetta in metallo o alluminio con codice password di apertura o lucchetto. La chiave o la combinazione per l'apertura della valigetta viene custodita dal Figurante che la consegna al conduttore durante la fase “Blitz”. La valigetta è nascosta nell'area dove si svolge la prova. Il cane libero dal guinzaglio, al comando del conduttore (cerca/trova), deve trovare la valigetta nascosta. Il cane può segnalare la valigetta contenente l'oggetto al conduttore abbaiando, mettendosi a terra, seduto o in altro modo dichiarato e approvato preventivamente dal Giudice. L'avvenuta indicazione della valigetta, viene segnalata dal conduttore al Giudice alzando una mano.

12.2 Lett. b - Il conduttore può stimolare il cane con comandi acustici e/o atteggiamenti posturali ma senza comprometterne l'autonomia di lavoro. E' penalizzato il cane che, in generale, dimostra poca autonomia nel lavoro di “Ricerca”.

12.2 Lett. c- Il superamento del Tempo Massimo di Ricerca (TMR), fissato dal Giudice all'inizio della gara, determina la fine della sezione.

12.2 Lett. d - Nella sezione “Ricerca” vengono valutati i seguenti atteggiamenti del cane con un massimo di cinque (5) penalità ciascuna:

Distacco ed autonomia del cane;
Comportamento di ricerca;
Successo nel ritrovamento;
Perseveranza nel segnalare.

12.3 – FASE 3: “ BLITZ“

12.3 Lett. a - Trovata e segnalata la valigetta, il Figurante, protetto obbligatoriamente da una tuta integrale (tipo Mondioring o ring francese), entra in campo, si dirige verso l'unità cinofila e stringe la mano al conduttore come gesto di saluto. Successivamente si appropria della valigetta tenuta dal conduttore e si allontana inizialmente a passo normale (10 passi) e successivamente “in fuga”. Il conduttore, durante questa fase, trattiene inizialmente il cane dal collare. Raggiunta la distanza stabilita (10 passi), il Giudice dà un segnale al quale il cane viene lasciato libero di correre verso il Figurante per arrestarlo.

12.3 Lett. b - Durante la corsa il Giudice può ordinare al conduttore di annullare l'attacco del cane e richiamarlo al piede. La sospensione dell'attacco è segnalata al Figurante alzando una bandierina di colore rosso. Al suddetto segnale, il Figurante deve rallentare la sua corsa per poi fermarsi. Nel caso in cui il Giudice non decida di annullare l'attacco del cane, ciò viene segnalato al Figurante alzando una bandierina di colore verde, per cui il cane continua la fase di rincorsa ed arresta il Figurante afferrandolo sulla tuta protettiva con un morso deciso. Al segnale del Giudice il conduttore, ancora fermo al punto di partenza, dà il comando per far lasciare la presa al cane e, una volta raggiunto il cane e il Figurante, ordina a quest'ultimo di abbandonare la valigetta e la recupera. Recuperata la valigetta dal conduttore, il Figurante scappa dall'unità cinofila e va all'interno di un nascondiglio mentre il binomio resta fermo in attesa.

12.3 Lett. c - Il conduttore durante questa fase, può trattenere il cane dal collare (valutazione: cinque (5) punti) o scegliere di lasciarlo libero e sotto controllo (valutazione: 10 punti).

12.3 Lett. d - Il conduttore dà al cane il comando per la ricerca del Figurante. Una volta raggiunto il Figurante all'interno del nascondiglio, il cane deve segnalare la presenza con un abbaio deciso e attendere l'arrivo del conduttore. Raggiunto il cane, il conduttore si allontana di cinque (5) metri dal nascondiglio con il cane al fianco, dopodiché fa mettere il cane nella posizione di terra e ordina al Figurante di uscire dal nascondiglio. Il Figurante esce dal nascondiglio e attende l'arrivo del conduttore senza il cane, che deve rimanere nella posizione di terra. Il conduttore perquisisce il Figurante che consegna la chiave o combinazione per aprire la valigetta.

12.3 Lett. e - Il Figurante, al segnale del Giudice, simula un'aggressione al conduttore. A questo punto il cane lascia la posizione di terra per andare a difendere il conduttore. Bloccato il Figurante il conduttore dà al cane il comando per lasciare la presa e successivamente posiziona il cane dietro il Figurante. Il conduttore ordina al Figurante di girarsi e allontanarsi di cinque (5) passi per procedere verso il Giudice a braccia alte (scorta da dietro). Durante la scorta da dietro il cane deve avanzare seguendo attentamente il Figurante senza disturbarlo.

Arrivati davanti al Giudice l'unità cinofila può andare ad aprire la valigetta. All'interno della valigetta c'è, oltre al gioco, una trombetta che il conduttore deve attivare per bloccare il tempo e concludere la prova. Il Figurante abbandona il campo una volta che il conduttore ha suonato la trombetta. Il cane deve seguire il conduttore, perdendo quindi interesse verso il Figurante.

12.3 Lett. f - Nella sezione "Blitz" viene valutata:

Velocità di esecuzione;
Decisione nell'intervento;
Presa sulla tuta integrale;
Prontezza nelle cessazioni;
Controllo del cane.

Per la fase di cessazione (rilascio della tuta integrale) è ammesso un comando base più due aggiuntivi penalizzati (10 ogni doppio comando). Se il cane entro tre (3) richiami non lascia la presa, l'esercizio viene considerato a zero (0) punti. Il conduttore non può spostarsi dalla posizione iniziale prima che il cane abbia lasciato la presa.

Art. 13 – SCHEMA RIASSUNTIVO

13 Lett. a - G.T.D./G.T.D. BLITZ - LIVELLO 1

Gruppo alla presentazione, con cane al guinzaglio;
n. 5 Zone Tiro;
n. 4 bersagli larghi 28 cm a 7 m dalla Zona Tiro;
Zona sorveglianza 360°;
Tavolo Disarmo;
Obbedienza: in condotta al guinzaglio;
Comandi: seduto, terra, resta, richiamo, giro a 360°;
Ricerca : n. 4 valigette posizionate a terra;
Blitz: tentativo di fuga con valigetta, secondo tentativo di fuga, riaffronto, scorta da dietro.

13 Lett. b - G.T.D./G.T.D. BLITZ - LIVELLO 2

Gruppo alla presentazione, con cane libero dal guinzaglio;
n. 5 Zone "Tiro";
n. 4 bersagli larghi 24 cm a 10 m dalla " Zona Tiro;
Zona sorveglianza 360°;
Tavolo Disarmo;
Obbedienza: condotta libera al fianco o tra le gambe dalla seconda Zona Tiro;
Comandi: seduto, terra, resta, richiamo, giro a 360°;
Ricerca: n. 5 valigette tenute in mano da Tutor in un gruppo di persone;
Blitz: tentativo di fuga con valigetta, secondo tentativo di fuga, riaffronto, perquisizione, scorta da dietro.

13 Lett. c - G.T.D./G.T.D. BLITZ - LIVELLO 3

Gruppo alla presentazione, con cane libero dal guinzaglio;
n. 5 Zone "Tiro";
n. 8 bersagli larghi 28 e 24 cm a 7 e 10 m dalla Zona Tiro;
Zona sorveglianza 360°;
Tavolo Disarmo;
Obbedienza: condotta libera al fianco o tra le gambe dalla prima Zona Tiro;
Comandi: seduto, terra, resta, richiamo, giro a 360°;
Ricerca: n. 7 valigette tenute in mano da Tutor in un gruppo di persone;
Blitz: tentativo di fuga con valigetta, secondo tentativo di fuga, riaffronto, perquisizione con attacco improvviso, scorta da dietro.

13 Lett. d - G.T.D. /G.T.D. BLITZ - MASTER

Gruppo alla presentazione, con cane libero dal guinzaglio;
n. 5 Zone Tiro;
n. 8 bersagli, anche mobili, larghi 24 cm a 12 m dalla Zona Tiro;
Zona sorveglianza 360°;
Tavolo Disarmo;
Obbedienza: condotta libera al fianco o tra le gambe;
Comandi: seduto, terra, resta, richiamo, giro a 360°, rotazioni (facoltativo tra le gambe), movimento retromarcia, movimento reverse;
Ricerca: n. 1 valigetta chiusa con lucchetto o combinazione
Blitz: tentativo di fuga con valigetta, bandiera verde-rossa (via-stop attacco), ricerca Figurante in un nascondiglio, perquisizione con attacco improvviso, scorta da dietro.

Art. 14 – PUNTEGGI E PENALITA'

14 Lett. a - La somma dei tempi di percorrenza e ricerca, sono presi in considerazione dal Giudice solo in caso di parità di punteggio, per decretare il vincitore.

14 Lett. b - Punteggi negativi nel corso di una competizione:

un (1) punto per tutti gli errori lievi;
cinque (5) punti per quelli gravi.

14 Lett. c - Penalità nel corso di una competizione:

1 punto :

Per ogni secondo impiegato oltre il "Tempo Massimo di Percorrenza" (TMP);
Lentezza, imprecisioni, esitazioni;
Comando aggiuntivo (doppio comando).

2 punti :

Il cane che ostacola o anticipa il conduttore;
Posizioni eccessivamente scomposte;
Marcata lentezza, ritardo o difficoltà nell'eseguire il comando;
Non mantenere la posizione.

3 punti:

Perdere la posizione;
Scarsa presa sulla manica o tuta (Blitz).

5 punti:

Ogni bersaglio mancato o ripetuto;
Mancata esecuzione dell'esercizio, del comando o parte della sezione "Blitz";
Tutte le altre irregolarità ritenute gravi;
Bersaglio mancato (Tiro);
Valigetta non identificata (Ricerca);
Fase di "cessazione" fallita (Blitz);
Perdita dell'attenzione verso il Figurante (Blitz);
Morso debole poco deciso, mastica la zona morsa (Blitz);
Reattività debole nelle fasi di attacco.

10 punti :

Il cane si disinteressa del Figurante e retrocede (Blitz);
Il cane lascia la presa in ritardo (oltre 3 secondi) rispetto al comando (Blitz)
0 punti o squalifica;
Per il mancato rilascio della manica, al terzo comando "lascia", in fase "Blitz";
Messa NON in sicura dell'ASG dopo la prima ammonizione.

14 Lett. d - Punteggi Positivi attribuzione per prova G.T.D.

5 punti ogni bersaglio colpito (G.T.D. 1);
10 punti ogni bersaglio colpito (G.T.D. 2);
10 punti ogni bersaglio colpito (G.T.D. 3);
15 punti ogni bersaglio colpito (G.T.D. MASTER);
10 punti fase bandiera verde-rossa (annullamento attacco MASTER);
50 punti obbedienza;
20 punti ricerca;
50 punti "Blitz" (G.T.D. 1);
30 punti "Blitz" (G.T.D. 2);
40 punti "Blitz" (G.T.D. 3);
60 Punti "Blitz" (G.T.D. MASTER).



Ed.1 del 11.04.2018



14 Lett. e - Tempo: 10 minuti il tempo massimo della prova

20 punti sotto i 5 minuti;
10 punti oltre il 5° minuto.

14 Lett. f - Punteggi totali

G.T.D. 1 : punti 140;
G.T.D. 2 : punti 160;
G.T.D. 3 : punti 200;
G.T.D. MASTER : punti 250,