



## Regolamento Speed Race

Lo Speed Race è una competizione aperta a tutti i cani meticci e non, a partire dai 6 mesi. Verrà inserita, a discrezione delle associazioni che, organizzando una gara ufficiale di Rally Obedience, vogliono far competere i binomi in questa nuova disciplina, ispirata alla Rally-O. Lo Speed Race è aperto a tutti i binomi e non è suddivisa in gradi o livelli. Si tratta di uno stesso percorso montato dal giudice, formato da 10 cartelli. I cartelli che si possono utilizzare per lo Speed Race sono 21, sono gli stessi utilizzati nella Rally Obedience e sono elencati nella voce "Cartelli".

Per effettuare una gara di Speed Race devono essere presenti sul campo di gara almeno un Giudice ed un Tecnico di Rally Obedience.

### Regole generali

Lo Speed Race è una gara a eliminazione: si sfidano due binomi concorrenti alla volta su due percorsi distinti, paralleli. Passa il turno chi supera il cartello "Arrivo" per primo con il minimo di errori. Verrà effettuato il cambio campo ad ogni manche. Il percorso inizierà con il cartello "Partenza" e terminerà con il cartello "Arrivo".

I conduttori non dovranno introdurre in campo giochi di nessun tipo (anche se indossati e non visibili al cane) e non dovranno indossare sacchetti/contenitori con cibo.

Il binomio è obbligato ad eseguire il percorso seguendo la sequenza numerica delle stazioni. E' facoltativo l'uso del guinzaglio. Non sono previsti cartelli stazionari: non sono ammessi quindi premi.

Verranno conteggiati i seguenti errori:

- mancato svolgimento totale dell'esercizio
- guinzaglio in tensione
- condotta mal eseguita (intesa anche nell'andatura diversa da quella indicata nel percorso)
- esercizio mal eseguito
- ripetizione esercizio
- abbattimento cono, cartello, asta salto
- distante/largo dai cartelli

Per ciascun errore verranno aggiunti 5 secondi al tempo finale.

Il binomio verrà eliminato in caso di:

- deiezioni in campo
- invasione nel campo avversario
- problemi di comportamento del cane verso persone o altri cani
- conduttore che tocca il cane per correggerne le posizioni
- correzioni brusche con il guinzaglio o tono violento della voce del conduttore verso il cane
- comportamento scorretto o lesivo del conduttore nei confronti di persone e/o di cani propri o di altri concorrenti.

Il binomio, anche se eliminato, deve in ogni caso terminare il percorso perché, in caso ad esempio di eliminazione anche del binomio concorrente, si analizzeranno le penalità ed il tempo impiegato minori per determinare il vincitore della manche.

### Svolgimento della gara

Il giudice monta due percorsi identici (facendo attenzione che tra essi ci sia spazio sufficiente per non disturbare cani/conduttori mentre gareggiano), con una partenza ed un arrivo ed altri cartelli 10 cartelli scelti da quelli elencati nella voce "Cartelli".

I Concorrenti saranno sorteggiati per coppie con un ordine di partenza prestabilito. L'elenco dei concorrenti deve essere composto da un numero di partecipanti pari. In caso di impossibilità, verrà ripescato a sorteggio un binomio del turno precedente.

I due binomi concorrenti si disputano a sorteggio la posizione di partenza.

Il conduttore si presenta sul percorso, mette il suo cane in posizione ferma (in piedi, seduto o a terra) dietro la linea di partenza.



Il conduttore non deve tenere niente in mano durante lo svolgimento della prova.  
Il giudice controlla che i due conduttori siano pronti e successivamente da il via alla gara con un segnale acustico (fischio); il binomio non può superare la linea di partenza (o primo ostacolo) prima del fischio del giudice. Sono ammesse al massimo 2 false partenze, oltre le quali il binomio partito prima del fischio del giudice, verrà squalificato.

Vince e passa il turno chi supera il cartello "Arrivo" per primo e con il minimo di errori.

Andranno in Finale gli ultimi 4 binomi rimasti a seguito delle manche precedenti.

I due binomi perdenti della prima sfida di finale si contenderanno il terzo e quarto posto, i due binomi vincenti della prima sfida di finale si contenderanno in un'ultima sfida il primo e il secondo posto.

Per qualsiasi controversia rimarrà valido il giudizio del Giudice.

### **Cartelli**

I cartelli utilizzabili per una gara di Speed Race sono 21. Eccoli nel dettaglio (tra parentesi, quante volte è possibile inserire lo stesso cartello nel percorso):

Partenza

Arrivo

7 – Gira 90° destra (2)

8 – Gira 90° sinistra (2)

9 – Gira 180° destra (2)

10 – Gira 180° sinistra (2)

11 – Gira 270° destra (2)

12 – Gira 270° sinistra (2)

13 – Gira 360° destra

14 – Gira 360° sinistra

15 – Fronte-Piede (destra) Avanza

16 – Fronte-Piede (sinistra) Avanza

19 – Andatura Lenta

20 – Andatura Veloce

21 – Andatura Normale

22 – In Condotta – Passo Laterale Destra

25 – Spirale destra – cane esterno

26 – Spirale sinistra – cane interno

29 – Serpentina Andata Ritorno

30 – Serpentina Andata

31 – Figura 8

43 – Invia al Salto – Conduttore Corre Esterno

46 – Avanza Veloce da Seduto