



Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia





ITAL - RING GAME

LO SPORT CHE PIACE A NOI

INTRODUZIONE

L'Ital Ring Game è un programma sportivo che apre le porte a cani di qualsiasi razza e meticci, regolarmente iscritti all'anagrafe canina, provvisti o non provvisti di pedigree; si differenzia da altri programmi sportivi di analoga categoria e offre l'opportunità di gareggiare anche a cani di piccola taglia, con la previsione di opportuni adattamenti per quelli appartenenti alla sezione mini.

L'obiettivo fondamentale è far divertire concorrenti, conduttori e pubblico.

L'Ital Ring Game è strutturata con la partecipazione in squadre in numero e livelli dettati dal presente regolamento. Ogni squadra dovrà essere presentata al pubblico prima dell'inizio del concorso e sarà valutata come primo punteggio della competizione. Ogni squadra dovrà avere tra i suoi componenti un Figurante e un Ufficiale di gara (Valutatore).

Il regolamento stabilisce l'ordine degli esercizi da svolgere, i punteggi e le penalità ottenuti nello svolgimento degli esercizi previsti di obbedienza, salti e reattività al Figurante, che saranno uguali per tutti i concorrenti.

Per praticare l'Ital Ring Game occorre un terreno recintato con fondo calpestabile che non comporti pericolo per i conduttori ed i loro cani. Le misure minime dei campi di gara dovranno garantire una lunghezza di almeno 50mt per pari larghezza e dovranno essere preparati ogni volta con allestimenti a tema.

FINALITA'

La finalità dell'Ital Ring Game è di evidenziare il livello di addestramento del cane e la capacità dell'atleta nel condurlo in gara, ma soprattutto la capacità del binomio di lavorare in armonia nel rispetto dell'etologia canina e creare un clima di affiatamento e collaborazione di squadra per ottenere insieme il miglior risultato, sviluppando una sana competizione sportiva.

Ital Ring Game è una specialità sportiva progettata per coniugare insieme allo sviluppo delle abilità tecniche e atletiche anche le abilità sociali, perseguendo un comportamento equilibrato del cane in ogni situazione, educando l'utilizzo della bocca attraverso la predazione simulata ed escludendo in questo modo qualsiasi reazione di tipo aggressivo.

Ital Ring Game è fortemente caratterizzato come sport nazionale per rappresentare un punto di riferimento nella categoria, potrà essere praticato esclusivamente su territorio italiano sebbene vi possano partecipare atleti e squadre di qualsiasi nazionalità.

FIGURANTI (FAI FIGURANTI - ABILITATI - ITAL RING GAME)

I figuranti che partecipano ai concorsi sono di supporto ed in collaborazione con i Valutatori (Ufficiali di gara); devono rispettare le seguenti caratteristiche e/o prescrizioni:

1. Ottenere l'abilitazione alla pratica dell'Ital Ring Game tramite formazione e superamento di un esame presso commissione I.R.G. più delegato associazione o federazione affiliati;
2. Essere imparziale nell'esercizio del proprio incarico;
3. Non procurare nessun tipo di sofferenza al cane durante l'esercizio di gara;
4. Potrà effettuare schivate sul cane purché mantenga lo stesso livello di difficoltà per tutti i concorrenti;

5. Non potrà parlare al cane ne dare comandi vocali;
6. Potrà utilizzare la gestualità;
7. Nell'utilizzo del revolver dovrà effettuare lo sparo con una inclinazione minima di 45° sopra la testa del cane;
8. Nell' eventuale utilizzo di elementi liquidi è ammessa solo l'acqua;
9. Il costume potrà essere in sintetico o con protezioni in Yuta idonee a dar la presa al cane; per la taglie mini sono consentite gambiere in sintetico o yuta per consentire l'esercizi di reattività al figurante anche per loro.
10. Gli accessori dovranno essere attraversabili dal cane e non pericolosi per esso.

PRESCRIZIONI GENERALI

Le vaccinazioni e l'antirabica sono obbligatorie; verrà impedito lo svolgimento della competizione ai cani: anziani, con problemi fisici, in stato di gravidanza e/o allattamento.

Ciascuna deve disporre di un Figurante e di un Ufficiale di Gara che devono essere in possesso dei requisiti prescritti dalla Commissione Tecnica della specialità e preventivamente qualificati dalla stessa; la Commissione Tecnica stabilisce il protocollo di qualifica e aggiornamento periodico di Figuranti e Ufficiali di Gara. L'Ufficiale di gara (Valutatore) di ciascuna squadra assume il ruolo di capitano. Nell'eventualità che una squadra non disponga del proprio Figurante e/o Valutatore, il club organizzatore d'intesa con la Commissione Tecnica provvede alla designazione d'ufficio per la sostituzione del ruolo.

Per ciascuna gara la Commissione Tecnica designa un Commissario supervisore, che garantisce l'omogeneità e la coerenza delle valutazioni espresse dai diversi Ufficiali di Gara.

Ogni caposquadra 15 giorni prima del concorso deve inviare via mail alla segreteria del club organizzatore la scheda di iscrizione compilata con i dati dei concorrenti e gli esercizi che andrà a effettuare ogni membro della squadra, tale modulo viene consegnato all'atto della richiesta di iscrizione; le schede di valutazione verranno consegnate ai Valutatori all'entrata della squadra in campo di gara.

Ogni squadra deve presentarsi con cani al guinzaglio e collare a scorrimento a catena fissa nella posizione prestabilita.

Ogni esercizio inizia e finisce col suono del corno a fiato dell'Ufficiale di gara addetto.

I comandi possono essere in qualunque lingua a scelta.

Prima dell'esecuzione dell'esercizio occorre effettuare la preparazione a circa 3mt dalla posizione di partenza in seduto al 1° suono del corno.

Il richiamo del cane può essere effettuato a voce (è concesso fischiare) o con fischietto e dev'essere breve ed unito.

Il comportamento nel campo di gara dev'essere educato e corretto a pena di squalifica di tutta la squadra. In nessun caso sono tollerati comportamenti antisportivi nei confronti dei propri compagni di squadra, dei componenti delle altre squadre, di Ufficiali di gara e Figuranti. È in ogni caso vietato qualsiasi maltrattamento del cane, sia in fase di addestramento che a maggior ragione nella condotta di gara. I Valutatori premieranno un atteggiamento positivo del cane che

dimostrerà piacere di lavorare in combinazione con il proprio conduttore e penalizzeranno nel punteggio i cani che dimostreranno un atteggiamento chiuso e sottomesso sintomo di un cattivo rapporto.

Le squadre possono essere composte da cani appartenenti alle varie classi.

L'organizzazione di un concorso di gara dev'essere preventivamente autorizzata dalla Commissione Tecnica; i concorrenti della squadra devono stare tutti in campo con il proprio cane per tutta la durata della loro gara, verrà allestito un box con sedie e ombra, sarà responsabilità del caposquadra la gestione dei conduttori.

Durante la gara è possibile fare una sostituzione che porterà una penalità, tranne se il cane si fa male, in questo caso non ci sarà nessuna penalità.

Nella categoria 1 è possibile premiare il cane ma la squadra ha una penalità del 10% sul totale.

Pistole perla REATTIVITÀ AL FIGURANTE DI FRONTE: cani medi o grandi calibro 9, cani mini calibro 6, deve essere messa a disposizione dall'organizzazione della prova.

Possono partecipare cani con e senza Pedigree e con minimo 15 mesi di età, dovranno aver eseguito una prova di equilibrio caratteriale quale BH o CAE 1.

Punti per ogni attacco 50, per ogni schivata -1 pnt; se il cane durante un attacco atterra il figurante avrà a prescindere il punteggio pieno in quell'esercizio.

Ogni squadra verrà presentata sul podio, verranno indicati tutti i nomi dei concorrenti e dei loro cani, è possibile inserire una musica tipo Inno ed i vari ringraziamenti, con una valutazione iniziale a punteggio da 1 a 5; in questa occasione ci sarà il controllo del microchip su tutti i cani del Team.

Il costo di iscrizione a cane è di € 10,00.

Il club che organizza la competizione deve avere a disposizione un figurante 'neutro'.

CLASSI

CLASSI STANDARD

CLASSI MINI: sotto i 35 cm al garrese

ITAL - RING GAME

LO SPORT CHE PIACE A NOI

NORME E SPECIFICHE ESERCIZI

CATEGORIA 1:

Ogni squadra sarà composta da due binomi, più una riserva facoltativa

CATEGORIA 2:

Ogni squadra sarà composta da tre binomi, più una riserva

CATEGORIA 3:

Ogni squadra sarà composta da quattro binomi, più una riserva.

Ogni squadra ha un caposquadra che può gareggiare insieme al suo team.

I **VALUTATORI** sono gli Ufficiali di Gara designati dai vari team, che gareggiano con la propria squadra in qualità di Capitano. Le prestazioni di ciascuna squadra vengono valutate collegialmente dagli Ufficiali di Gara designati dalle altre squadre (ma non dal proprio) con il coordinamento e la supervisione del Commissario designato dalla Commissione Tecnica.

Esercizi Obbligatorie nelle varie categorie:

Categoria 1: esercizi a scelta per ogni binomio; tranne la fase di reattività al figurante non obbligatoria per entrambi.

Categoria 2: almeno due esercizi dell'ubbidienza e un esercizio di difesa per binomio;

Categoria 3: almeno due esercizi dell'ubbidienza e due esercizi di difesa per binomio,

I SALTII SONO A SCELTA DELLA SQUADRA SIA PER ALTEZZA CHE TIPOLOGIA. Il salto in Alto avrà delle bacchette in plastica.

Cane in Bianco e FIGURANTI:

Durante il cane in bianco saranno presenti in campo i concorrenti della categoria interessata, i capisquadra si faranno portavoce delle domande e dubbi sul percorso di gara.

Ogni team dovrà portare alla manifestazione il proprio figurante, anche il club organizzatore dovrà mettere a disposizione un figurante.

Durante la manifestazione i figuranti saranno in una zona delimitata del campo, tranne per la ricerca dove il secondo figurante sarà fuori dal raggio del cane.

Al termine del cane in bianco i capisquadra sorteggiano l'ordine di passaggio dei team.

Durante il concorso sarà scrupolo del caposquadra organizzare lo scambio dei binomi in base alla sequenza degli esercizi prescelti all'iscrizione seguendo sempre il programma definito e mostrato durante il cane in bianco. Gli scambi dovranno effettuarsi entro e non oltre il minuto all'interno dell'area delimitata.

CONDOTTA

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il percorso può variare ad ogni concorso, sarà obbligatorio:

- La presenza di un ostacolo (non più lungo di 2mt e alto max 50cm)
- Incontro con una persona, unica fermata obbligatoria della condotta con il cane seduto di fianco a noi ed il conduttore saluterà questa persona con una stretta di mano
- Dopo la stretta di mano il conduttore sempre con il cane seduto toglierà il guinzaglio e metterà al cane la museruola terminando il suo percorso.
- Il percorso avrà una lunghezza max di 50 passi, minimo 30 passi.

ASSENZA

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio.

Il cane sarà posizionato in una zona predefinita ed il suo conduttore andrà a sedersi insieme alla sua squadra, la durata dell'esercizio è di 60 secondi a partire da quando il conduttore si siede nella zona delimitata.

Se il cane cambia posizione è zero.

Nelle categorie 1 e 2 la posizione potrà essere sia a terra che seduto.

Nella categoria 3 la posizione potrà essere terra, seduto o in piedi.

La distrazione sarà scelta dal campo organizzatore in base al tema della competizione.

In questo esercizio è vietato: colpo di pistola e fruste di ogni tipo; la distrazione avverrà per tutte le categorie a 5mt dal cane, senza avere atteggiamenti aggressivi o di sfida.

RIFIUTO AL CIBO

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Nella Categoria 1 il cane viene messo a terra nel punto prestabilito con il boccone già presente.

Nella Categoria 2 il cane viene messo a terra nel punto prestabilito ed un addetto lancerà/lascerà cadere il boccone tra le zampe del cane.

Nella categoria 3 ci sarà un incontro con l'addetto al rifiuto del cibo, non verranno dati comandi di fissazione per la posizione al cane e durante una breve conversazione, l'addetto offrirà del cibo al cane.

È vietato l'utilizzo di ossa e carne di maiale cruda.

RIPORTO

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Non c'è differenza di oggetti per le varie categorie.

In Categoria 1 il riporto può essere lanciato o frontale o dal lato opposto al cane .

In Categoria 2 il riporto può essere lanciato frontale o ai due lati .

In Categoria 3 può essere lanciato nelle quattro direzioni, se da sorteggio viene lanciato all'indietro il conduttore non dovrà voltarsi per effettuare il lancio.

Il conduttore dovrà posizionarsi all'interno di un cerchio del diametro di 1 mt che sarà marcato a terra all'interno del quale in caso il cane lasci cadere il riporto potrà ricomandarlo senza la perdita di punti.

Il riporto deve essere lanciato almeno a 4 mt dal cane.

Sono Vietati: riporti superiori ad 1 kg, no vetro, ceramica o ferro.

CLASSI MINI: peso massimo per i riporti 250gr e dovrà essere lanciato oltre i 2 mt.

Tempo massimo: 20 sec.

INVIO


SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio.


Il conduttore dovrà posizionarsi nel punto stabilito e comandare il cane, Il cane dovrà correre in linea retta fino al richiamo o al comando di fissazione del conduttore; in caso di richiamo il cane deve tornare al piede del conduttore ed in caso di fissazione dovrà mantenere la posizione comandata fino all'arrivo del conduttore.


I punti variano a seconda della zona dove si richiama il cane, per una distanza massima di 30 mt.

Ci saranno 3 zone marcate da una linea, ogni zona è lunga 5mt e larga 15mt

La prima zona si trova a 15 mt da punto di partenza, la seconda zona si trova a 20 mt e la terza zona si trova a 25 mt dal punto di partenza.

15 pnt da 25 a 30 mt 

10 pnt da 20 a 25 mt 

5 pnt da 15 a 20 mt 

Tempo massimo del ritorno: 20 sec. dal richiamo del cane.

L'esercizio viene considerato nullo se: il cane non entra nelle zone, se oltrepassa la zona dei 30 mt dopo il richiamo o se non rispetta il comando di fissazione; non sono concessi doppi comandi.

CLASSI MINI: 15 mt di distanza dal punto di partenza e verranno considerate solo le prime due zone.

POSIZIONI

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Categoria 1: posizione di partenza + 3 posizioni

Categoria 2: posizione di partenza + 6 posizioni

Categoria 3: posizione di partenza + 9 posizioni

Se il cane si muove in qualsiasi direzione c'è una franchigia di 1 mt, il conduttore può dare il comando di fissazione ma questo comporta la perdita di un punto a comando

Alla fine dell'esercizio il conduttore si posiziona dietro al cane e lo richiama al piede al suono del corno.

Penalità: -5 pnt se il cane viene bloccato, se si sposta o si alza dopo il secondo comando, oppure se non torna al richiamo.

DISCRIMINAZIONE OLFATTIVA

Questo esercizio è presente solo per Categoria 2 e 3.

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto dove lascerà cadere il calzettone, esso si sposterà in linea perpendicolare alla linea di preparazione. Durante lo spostamento un addetto posizionerà due calzettoni a 30 cm di distanza tra loro e di cui almeno uno dello stesso colore di quello del concorrente per la categoria 2; per la categoria 3 invece verranno posizionati tre calzettoni due dei quali dello stesso colore del calzettone del conduttore.

Modello del calzettone Domyos n.500

Si userà il proprio calzettone di spugna di colore bianco, rosso o verde che viene lasciato cadere dal conduttore durante la condotta al piede, al quale il giudice ne aggiungerà altri due per la Categoria 2 ed altri tre per la Categoria 3.

Tempo massimo: 1 min.

SALTI

Salto in alto:

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Per tutte le categorie il salto può essere richiesto o ad 80cm (8 pnt) o ad 1 mt (10 pnt),

CLASSI MINI: 30cm o 50CM

Per penalità allegato C

Palizzata:

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Per tutte le categorie il salto può essere richiesto o ad 180cm (8 pnt) o ad 2 mt (10 pnt),

CLASSI MINI: 80 cm o 1 mt

Salto in lungo:

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Per tutte le categorie il salto può essere richiesto o ad 3 mt (8 pnt) o ad 3,5 mt (10 pnt),

CLASSI MINI: 1 mt o 1,5 mt

Gli ostacoli per tutte le classi devono essere presenti sul campo di gara.

Per misure ostacoli allegato D.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CATEGORIA 1

Punti totali per esercizio: 50 = 10 – 30 – 10

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON BAMBÙ

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che si andrà a posizionare a 30 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio, la parte di reattività al figurante avrà una durata di 10 secondi; al segnale del Valutatore il conduttore richiamerà il cane.

Tempo massimo del ritorno: 20 sec. dal richiamo del cane.

DIFESA DEL CONDUTTORE

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

In questo esercizio il conduttore dopo il segnale del Valutatore dovrà impartire al cane un solo comando di partenza e seguire il percorso predefinito, il conduttore non potrà parlare.

Dopo l'aggressione al segnale del Valutatore il conduttore comanderà la cessazione della presa lasciando il cane in vigilanza (sono ammessi comandi di fissazione); la vigilanza del cane dura 5 secondi dopo i quali al segnale del Valutatore il conduttore potrà richiamare o andare a prendere il cane.

Dovrà sempre essere fatta con due figuranti, il figurante che aggredisce non partecipa alla difesa e sarà nascosto, prima del contatto dovrà uscire dal nascondiglio per almeno 5 passi, la lunghezza della difesa sarà di 30 passi.

Il contatto dovrà essere chiaro, a una o due mani e sempre e solo dal figurante che aggredisce.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON PISTOLA

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che andrà a posizionare a 30 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio; appena il cane partirà per l'affronto il figurante sparirà due colpi di pistola in aria (attenzione: gli spari non devono essere effettuati quando il cane è in fase di presa); giunto a contatto con il figurante il cane rimarrà in presa per una durata di 10 secondi; al segnale del

Valutatore il conduttore darà un comando di cessazione e di bloccaggio del cane davanti al figurante, dopo di che il conduttore andrà a prendere il cane.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CATEGORIA 2

Punti totali per esercizio: 50 = 10 – 30 – 10

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON BAMBÙ

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che andrà a posizionare a 30 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio, il figurante farà una schivata e la fase con il cane in presa avrà una durata di 10 secondi; al segnale del Valutatore il conduttore richiamerà il cane.

Tempo massimo del ritorno: 20 sec. dal richiamo del cane.

DIFESA DEL CONDUTTORE

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

In questo esercizio il conduttore dopo il segnale del Valutatore dovrà impartire al cane un solo comando di partenza e seguire il percorso predefinito, il conduttore non potrà parlare.

Dopo l'aggressione al segnale del Valutatore il conduttore comanderà la cessazione della presa lasciando il cane in vigilanza (sono ammessi comandi di fissazione); la vigilanza del cane dura 5 secondi dopo i quali al segnale del Valutatore il conduttore potrà richiamare o andare a prendere il cane.

Sempre due figuranti, il figurante che aggredisce non partecipa alla difesa e sarà nascosto, prima del contatto dovrà uscire dal nascondiglio per almeno 5 passi, la lunghezza della difesa sarà di 40 passi.

Il contatto dovrà essere chiaro, a una o due mani e sempre e solo dal figurante che aggredisce.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON PISTOLA

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che andrà a posizionare a 30 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio, appena il cane partirà per l'affronto il figurante sparerà due colpi di pistola in aria (attenzione: gli spari non devono essere effettuati quando il cane è in fase di presa); giunto a contatto con il figurante il cane rimarrà in presa per una durata di 10 secondi; al segnale del

Valutatore il conduttore darà un comando di cessazione e di bloccaggio del cane davanti al figurante, dopo di che il conduttore andrà a prendere il cane.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON ACCESSORI

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che andrà a posizionare a 50 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio, il figurante NON farà nessun schivata, lungo il tragitto tra cane e figurante ci saranno due ostacoli che il cane dovrà superare

Misure ostacoli: lunghezza max 8mt, larghezza 50 cm, altezza 50cm; se si usa l'acqua profondità 30 cm max e larghezza 2 mt)

Misure accessori: max 1,50 mt di lunghezza

Al segnale del Valutatore il conduttore richiamerà il cane.

Tempo massimo del ritorno: 20 sec. dal richiamo del cane.

RICERCA E SCORTA

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e all'ordine del Valutatore il conduttore impartirà il comando di ricerca.

Il figurante sarà nascosto dietro un nascondiglio ed il cane avrà 2 minuti di tempo per trovarlo, nella scorta non ci sono ostacoli e ci saranno 2 tentativi di fuga da parte del figurante, al segnale del Valutatore il conduttore comanderà la cessazione della scorta/camminata del figurante lasciando il cane in vigilanza (sono ammessi comandi di fissazione); la vigilanza del cane dura 5 secondi dopo i quali al segnale del Valutatore il conduttore potrà richiamare o andare a prendere il cane.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CATEGORIA 3

Punti totali per esercizio: 50 = 10 – 30 – 10

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON BAMBÙ

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio.

Il figurante aspetterà il cane a 40 mt, il cane non si tocca con il bambù ed il figurante farà una schivata e ci sarà un ostacolo tra cane e figurante

Tempo massimo del ritorno: 20 sec. dal richiamo del cane.

DIFESA DEL CONDUTTORE

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

In questo esercizio il conduttore dopo il segnale del Valutatore dovrà impartire al cane un solo comando di partenza e seguire il percorso predefinito, il conduttore non potrà parlare.

Dopo l'aggressione al segnale del Valutatore il conduttore comanderà la cessazione della presa lasciando il cane in vigilanza (sono ammessi comandi di fissazione); la vigilanza del cane dura 5 secondi dopo i quali al segnale del Valutatore il conduttore potrà richiamare o andare a prendere il cane.

Sempre due figuranti, il figurante che aggredisce non partecipa alla difesa e sarà nascosto, prima del contatto dovrà uscire dal nascondiglio per almeno 5 passi, la lunghezza della difesa sarà di 50 passi.

Il contatto dovrà essere chiaro, a una o due mani e sempre e solo dal figurante che aggredisce.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON PISTOLA

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che andrà a posizionare a 40 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio; appena il cane partirà per l'affronto il figurante sparerà due colpi di pistola in aria (attenzione: gli spari non devono essere effettuati quando il cane è in fase di presa); giunto a contatto con il figurante il cane rimarrà in presa per una durata di 10 secondi; al segnale del Valutatore il conduttore darà un comando di cessazione e di bloccaggio del cane davanti al figurante, dopo di che il conduttore andrà a prendere il cane.

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON ACCESSORI

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il conduttore si posiziona nel punto stabilito e il figurante andrà a chiamare il cane a 10 mt di distanza, dopo di che andrà a posizionare a 50 mt, al comando del Valutatore il conduttore ordinerà l'inizio dell'esercizio, il figurante NON farà nessun schivata, lungo il tragitto tra cane e figurante ci saranno due ostacoli che il cane dovrà superare

Misure ostacoli: lunghezza max 8mt, larghezza 50 cm, altezza 50cm; se si usa l'acqua profondità 30 cm max e larghezza 2 mt)

Misure accessori: max 1,50 mt di lunghezza

Al segnale del Valutatore il conduttore richiamerà il cane.

Tempo massimo del ritorno: 20 sec. dal richiamo del cane.

RICERCA E SCORTA

SVOLGIMENTO ; conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

Il figurante sarà nascosto in qualsiasi nascondiglio all'interno del campo e il cane avrà 3 minuti di tempo per trovarlo, nella scorta non ci sono ostacoli e ci saranno 3 tentativi di fuga da parte del figurante

REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON PISTOLA E RICHIAMO

SVOLGIMENTO: conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio;

L'attacco è frontale con una distanza di 40 mt, il figurante spara due colpi dai 30 ai 10 mt per fermare il cane, nel cane in bianco il capo squadra dichiara se il cane in questo esercizio si richiama o si va a riprendere.

NB: IL CANE CHE FA LA PROVA DI REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON PISTOLA E RICHIAMO DEVE FARE ANCHE LA REATTIVITÀ AL FIGURANTE CON PISTOLA.

GUARDIA ALL'OGGETTO

SVOLGIMENTO ; conduttore e cane si posizionano ad una distanza massima di 2 metri dal punto di partenza dell'esercizio, al segnale dei valutatori si posizioneranno al punto di partenza al successivo segnale l'esercizio ha inizio.

L'oggetto sarà sempre un cestino di vimini e ci saranno 2 passaggi dei figuranti: uno libero e uno con accessori.

Commissione Tecnica

L'idea alla base della specialità sportiva Ital Ring Game è nata a un tavolo di amici il 15 agosto 2017; è stata elaborata e sviluppata da preparatori professionisti e agonisti che hanno conseguito risultati ad alti livelli in discipline sportive internazionali di difesa. Il Comitato che ha elaborato il presente Regolamento è composto da: Mauro Borsa, Francesca Conte, Alessio Vanini e Ivan Perusi; tale Comitato promotore costituisce la Commissione Tecnica della disciplina, definisce i programmi di formazione e aggiornamento per gli Ufficiali di Gara e i Figuranti, stabilisce i protocolli di qualifica degli stessi e verifica il possesso dei necessari requisiti per titoli ed esami, presiede all'organizzazione di campionati e gran premi, controlla il regolare svolgimento di ogni manifestazione avvalendosi di Commissari appositamente designati e intervenendo direttamente con poteri esecutivi ove necessario.

® TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI.

TABELLA PUNTEGGI ITALRINGAME

Punteggio totale per ogni singolo esercizio nella fase di obbedienza 10 punti

Escluso esercizio di invio che varia da 5 a 15 punti

Punteggio totale per ogni singolo esercizio di reattività 50 punti

Per ogni penalità viene detratto dal punteggio totale -1 punto

PENALITA'

Anticipa;ripetizione del comando;tocca il salto (alto,lungo);mastica; -1 punto

Ogni colpo di denti;ogni metro nelle diverse valutazioni .1 punto

Jolly: la possibilità di raddoppiare il punteggio di un esercizio di *reattività* a scelta dal caposquadra.

Per avere il doppio dei punti dell'esercizio Jolly il binomio dovrà eseguirlo senza commettere nessuna penalità.

Esempio di punteggi:

- se esegue l'esercizio in Jolly senza commettere errori: 50 pnt in più al punteggio dell'esercizio.
- Se non esegue correttamente l'esercizio in Jolly: - 50 pnt.

REGOLAMENTO VALUTATORI

- La figura dei valutatori è direttamente collegata ai capisquadra di ogni gruppo partecipante.
- Il valutatore nonché caposquadra non può giudicare la propria squadra.
- Ogni valutatore deve essere a conoscenza del regolamento IRG e regolamento figuranti con superamento di un esame stabilito dal Comitato IRG, unico organo abilitato al rilascio delle qualifiche.
- Il valutatore di una squadra non può essere sostituito dopo l'iscrizione, fatto salvo motivi di salute, comportamento scorretto o cause di forza maggiore.
- Il Valutatore può essere sostituito solo da un Valutatore delegato che non abbia una squadra in gara.
- Il Valutatore deve giudicare l'operato delle squadre in gioco in modo imparziale attenendosi rigorosamente al regolamento IRG; in caso contrario il Valutatore delegato può ammonirlo ed escluderlo dal giudizio.
- Alla seconda ammonizione in due gare diverse, il Valutatore viene sospeso per 12 mesi; se alla ripresa delle gare riceve ulteriori ammonizioni dovrà sostenere nuovamente l'esame.
- Il Valutatore delegato non partecipa alle competizioni e viene nominato o dal comitato IRG o dal comitato organizzatore della gara.
- I Fondatori e rappresentanti del Comitato IRG possono sempre supervisionare lo svolgimento delle gare.
- I Valutatori dovranno essere dotati di cronometro e corno a fiato.
- I Valutatori concordano le penalità ed in caso di disaccordo si decide a maggioranza.