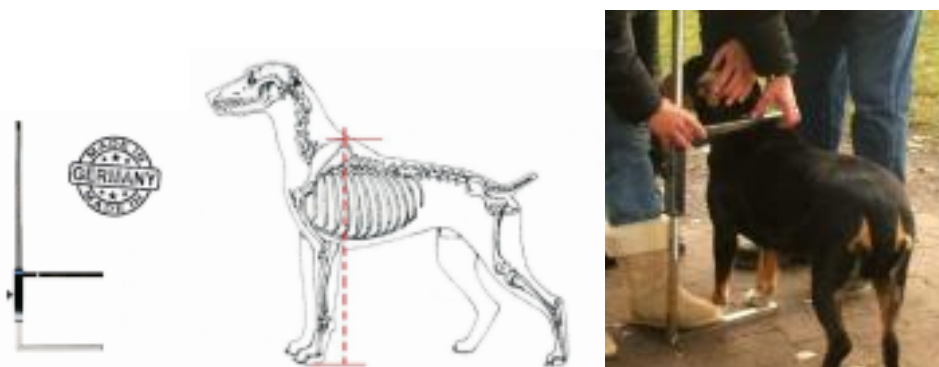


Cynogames Sport Championship

Misurazione dei cani

Una volta raggiunti i 18 mesi di età i cani verranno misurati ufficialmente, una sola volta nella loro vita. Il cane verrà posizionato a terra o su un tavolo piano e misurato con un cinometro ufficiale (Figura 1), il quale verificherà l'altezza del cane da terra al garrese. Si raccomanda la corretta esecuzione della misurazione come riportato nelle immagini sottostanti. L'asta superiore del cinometro dovrà essere posizionata sul garrese e non sulla schiena del cane, il punto esatto è riportato in Figura 2. L'asta inferiore del cinometro dovrà essere posizionata dietro alle zampe anteriori del cane, oppure in obliquo tra le zampe anteriori del cane ed il cane dovrà rimanere dritto e fermo durante la misurazione, nè in punta di piedi, nè schiacciato, nè piegato su un lato (Figura 3). Tale misurazione verrà effettuata per tre volte e la media ⁽¹⁾ risultante dalle tre misurazioni costituirà l'altezza ufficiale del cane.



L'altezza ufficiale verrà registrata in un archivio e condivisa con tutti i club o associazioni affiliati al circuito Cynogames Sport.

Sarà responsabilità del conduttore garantire una corretta misurazione del cane, il quale dovrà restare fermo durante il posizionamento dell'asta superiore del cinometro sul garrese, nel caso in cui fosse ravvisata l'impossibilità ad eseguire una corretta misurazione, il cane verrà squalificato e non potrà partecipare all'evento. Si invitano pertanto i conduttori a preparare i cani alla prova di misurazione per consentire al giudice e ai suoi assistenti di effettuare una corretta rilevazione dell'altezza del cane.

Per i cani di età inferiore ai 18 mesi, in caso di partecipazione ad un evento organizzato dal circuito Cynogames Sport, verrà effettuata la misurazione del cane nelle stesse modalità appena descritte con l'unica differenza che tale misurazione verrà ritenuta valida per quel solo evento e non verrà registrata in alcun archivio.

Per tutti quei cani che avevano già ricevuto la misurazione ufficiale e relativo certificato da parte del SBTSCI sarà il conduttore a scegliere se:

- Mantenere le misure rilevate durante la precedente misurazione ufficiale del SBTSCI considerando che per l'altezza ufficiale del Cynogames Sport verranno considerate solo le 3 misurazioni effettuate con il cinometro ufficiale (Figura 1) e l'altezza ufficiale sarà pertanto la media di quelle 3 misurazioni (dati in archivio presso SBTSCI, visibili previa richiesta).

(1) risultato approssimato ai decimi: se 0,05 o superiore approssimato per eccesso, se 0,04 o inferiore approssimato per difetto.

- Eliminare definitivamente la precedente misurazione ufficiale del SBTSCI e procedere con la nuova misurazione ufficiale nelle modalità sopra descritte. Attenzione, la nuova misurazione annullerà in ogni caso la precedente misurazione ufficiale.

Categorie di gara

CATEGORIA:	ALTEZZA CANE:
MINIATURE	Fino ai 35 cm
SMALL	Da 35,1 cm a 40 cm
MEDIUM	Da 40,1 cm a 45 cm
LARGE	Da 45,1 cm a 50 cm

I cani con un'altezza di ± 2 mm rispetto al limite superiore o inferiore di una categoria potranno essere misurati nuovamente su richiesta del conduttore. Il conduttore potrà avanzare al giudice la richiesta di ri-misurazione al termine della misurazione ufficiale, prima che venga inserita in archivio e prima che inizi l'evento. Una volta avanzata la richiesta (nei termini previsti) sarà poi il giudice a comunicare al conduttore il momento in cui verrà effettuata la ri-misurazione compatibilmente con i tempi e il programma dell'evento. La ri-misurazione verrà effettuata con le stesse modalità indicate sopra e le tre nuove misurazioni andranno a sommarsi alle tre precedenti. La misura ufficiale e definitiva sarà data quindi dalla media delle 6 misurazioni effettuate. L'altezza ottenuta sarà insindacabile e non più modificabile.

YOUNG

Ci sarà una categoria dedicata ai cuccioli di età compresa tra i 7 mesi e i 12 mesi non compiuti. I cani di questa categoria completeranno tutte le discipline ma con alcune modifiche rispetto ai cani adulti, questo evento dovrà essere considerato una prova e un test delle attitudini dei cani più che una vera competizione. Le modifiche rispetto alle regole delle discipline sono riportate in fondo a ciascuna disciplina.

Regolamento “The Legend”

Evento riservato ai soli cani di razza Staffordshire Bull Terrier con pedigree FCI.

Durante l'evento tutti i cani iscritti dovranno completare tutte le n. 9 discipline (Coursing 50 metri – Sprintpull 50 metri – A-frame – Tug of War – Trackmill – High Jump – Long Jump – Hang Time – Wall Climbing).

Eventuali modifiche alle discipline potranno essere decise solo dal Comitato dei Giudici e solo a causa di problemi imprevisti (disguidi tecnici, metereologici, ...) che possano compromettere la

riuscita dell'evento. Tutte le decisioni prese dal direttore del torneo sono finali e non possono essere contestate.

Lo svolgimento di ciascuna disciplina farà totalizzare dei punti al cane in base al risultato ottenuto, come verrà riportato in dettaglio di seguito. Il totale dei punteggi accumulati in ciascuna disciplina darà il totale dei punti accumulati da ogni singolo cane e permetterà la creazione della classifica finale da cui verranno decretati i vincitori. La non esecuzione di una delle discipline non farà totalizzare alcun punto al cane in quella disciplina.

Oltre alla classifica individuale ci sarà anche una classifica dei team, ogni team sarà composto da un minimo di quattro cani partecipanti fino ad un massimo di sei. La scelta di far parte di un team è libera. L'attribuzione del punteggio al singolo team avverrà nel seguente modo:

- per ogni squadra saranno presi in considerazione i migliori quattro punteggi totalizzati da cani appartenenti al team.
- La somma dei n. 4 migliori punteggi totalizzati dai migliori componenti del team darà il totale del punteggio della squadra.

REGOLE GENERALI EVENTO:

NON POTRANNO PARTECIPARE:

- cagne in calore;
- cagne che abbiano avuto cucciolate da meno di 4 mesi alla data del 23 ottobre 2020;

È VIETATO:

- tenere i cani nell'area comune, anche se muniti di guinzaglio, durante lo svolgimento delle prove;
- mettere i cani muso a muso sia all'interno del campo che nelle zone limitrofe;
- svolgere attività sportive non inerenti alla manifestazione sia all'interno del campo che nelle zone limitrofe.

COMITATO DEI GIUDICI:

Ci sarà un comitato di giudici ai quali potranno essere presentate eventuali contestazioni all'interno della club house. Il comitato è composto da:

GIAN LUCA MELES
FEDERICA CHIESA
LEONARDO SALARIS

ORARIO:

Le attività inizieranno alle ore 09:30, come da programma pubblicato dal Club. Gli iscritti dovranno presentarsi dalle ore 07:30 del giorno 23/10/2020 per la registrazione e per le misurazioni ufficiali che inizieranno alle ore 08:00. Nel caso in cui, nel momento del turno di un team mancasse uno dei partecipanti, una volta terminato il tempo dedicato al team per svolgere l'attività si passerà comunque al team successivo come indicato nel programma.

Coursing 50 metri

Il cane dovrà percorrere i 50 metri nel minor tempo possibile. La misurazione del tempo sarà effettuata elettronicamente, il cane alla partenza dovrà essere posizionato con le zampe anteriori sulla linea di partenza posta 1 metro prima della prima fotocellula. I tempi verranno misurati al centesimo di secondo. Verranno effettuate due run per cane e si terrà in considerazione il tempo migliore.

I punti verranno assegnati secondo la seguente formula:

$$((4,5 - \text{PERFORMANCE MIGLIORE}) \times 2) + 10$$

N.B.: Nel caso in cui il risultato di $(4,5 - \text{PERFORMANCE MIGLIORE})$ sia un numero negativo, il punteggio assegnato sarà 0.

EXTRA PUNTI CLASSIFICA

Conteggiati per la classifica generale solo se tutte le categorie hanno almeno 10 iscritti, in caso contrario conteggiati solo per la classifica della categoria di appartenenza.

Oltre al punteggio ottenuto verranno sommati i punti classifica che verranno attribuiti ai primi 10 migliori di ogni classifica di categoria e verranno assegnati solo quando una categoria avrà almeno 10 componenti e solo a quei cani che avranno totalizzato un punteggio superiore a 0.

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
+ 10	+ 9	+ 8	+ 7	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1

Regola per i team/gruppi:

Nel momento del turno di un team, il capitano dovrà radunare tutti i cani che lo compongono e decidere l'ordine di partenza. Poi dovrà far avvicinare il primo cane alla posizione di partenza mentre gli altri membri del team attenderanno nell'area indicata dallo Staff. Una volta partito il primo cane, il secondo si recherà alla posizione di partenza e così via. Una volta finito con l'ultimo cane si ripartirà dal primo e si farà la seconda run. Finito il tempo a disposizione indicato nel programma si passerà al team successivo.

Giudici:

Ci sarà 1 giudice esterno al team che controllerà la correttezza della partenza e che la prova si svolga nel rispetto del regolamento.

PER LA CATEGORIA YOUNG → nessuna modifica rispetto a quanto sopra

Dragpull 50 metri

Il cane dovrà percorrere i 50 metri nel minor tempo possibile trainando uno slittino. La misurazione del tempo sarà effettuata elettronicamente, il cane alla partenza dovrà essere posizionato con le zampe anteriori sulla linea di partenza posta 1 metro prima della prima fotocellula. I tempi verranno misurati al centesimo di secondo. Il peso da trainare sarà equivalente alla metà del peso del cane. Si potrà usare collare o pettorina, a discrezione del proprietario. Verranno effettuate due run per cane e si terrà in considerazione il tempo migliore.

Per semplificare, il peso del cane sarà arrotondato al chilo sia in difetto che in eccesso, esempio:

- Per un cane che pesa 14,5 Kg, il suo peso sarà arrotondato a 15 Kg e dovrà trainare 7,5 Kg.
- Per un cane che pesa 14,4 Kg, il suo peso verrà arrotondato a 14 Kg e dovrà trainare 7 Kg.

I punti verranno assegnati secondo la seguente formula:

$$((7 - \text{PERFORMANCE MIGLIORE}) \times 2) + 10$$

N.B.: Nel caso in cui il risultato di $(7 - \text{PERFORMANCE MIGLIORE})$ sia un numero negativo, il punteggio assegnato sarà 0.

EXTRA PUNTI CLASSIFICA

Conteggiati per la classifica generale solo se tutte le categorie hanno almeno 10 iscritti, in caso contrario conteggiati solo per la classifica della categoria di appartenenza.

Oltre al punteggio ottenuto verranno sommati i punti classifica che verranno attribuiti ai primi 10 migliori di ogni classifica di categoria e verranno assegnati solo quando una categoria avrà almeno 10 componenti e solo a quei cani che avranno totalizzato un punteggio superiore a 0.

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
+ 10	+ 9	+ 8	+ 7	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1

Regola per i team/gruppi:

Nel momento del turno di un team, il capitano dovrà radunare tutti i cani che lo compongono e decidere l'ordine di partenza. Poi dovrà far avvicinare il primo cane alla posizione di partenza mentre gli altri membri del team attenderanno nell'area indicata dallo Staff. Una volta partito il primo cane, il secondo si recherà alla posizione di partenza e così via. Una volta finito con l'ultimo cane si ripartirà dal primo e si farà la seconda run. Finito il tempo a disposizione indicato nel programma si passerà al team successivo.

Ogni Team inizierà l'attività di Dragpull subito dopo aver finito il Coursing 50 metri.

Giudici:

Ci sarà 1 giudice esterno al team che controllerà la correttezza della partenza e del peso della slitta oltre che la prova si svolga nel rispetto del regolamento.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG, indipendentemente dal loro peso, traineranno lo slittino senza alcun peso aggiuntivo

High Jump

Il cane dovrà saltare il più in alto possibile e afferrare un manicotto o un altro giocattolo in modo da tirarlo verso il basso. La corda a cui è legato il manicotto/gioco non verrà messa in tensione ma sarà fissata in modo tale da accompagnare il cane durante l'atterraggio. Si è autorizzati ad indicare il manicotto, per facilitarne l'individuazione da parte del cane, ma non si è autorizzati a toccarlo dopo la partenza del cane. Se necessario, sarà il giudice di gara a tenerlo fermo (in caso di vento) usando un'asta. Ogni cane avrà a disposizione 10 minuti per effettuare la sua miglior prestazione.

I punti verranno assegnati secondo la formula:

((PERFORMANCE MIGLIORE : ALTEZZA CANE) x 12) + ((PERFORMANCE MIGLIORE – PERFORMANCE MEDIA DELLA CATEGORIA) : 3)

Regola per i team/gruppi:

Nel momento del turno di un team il capitano deciderà l'ordine di partenza ed il primo cane dovrà entrare nell'area dedicata al High Jump. Finito il tempo a disposizione del primo cane, il secondo dovrà essere già pronto fuori dall'area per entrare e cominciare la sua prestazione. E così via. Finito il tempo a disposizione si passerà al team successivo.

Giudici:

Ci sarà 1 giudice esterno al team che controllerà che la prova si svolga nel rispetto del regolamento

e che scriverà i risultati realizzati dai cani del team sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate sopra ma avranno a disposizione un tempo massimo di 7 minuti e l'altezza massima del gioco non potrà superare 1,50 m di altezza.

Long Jump

Il cane dovrà saltare il più lontano possibile oltrepassando la struttura senza far cadere o spostare dalla loro sede nessuno dei tubi presenti sulla struttura. La distanza massima per la rincorsa è di 15 metri dall'inizio della struttura. Ogni cane avrà a disposizione 10 minuti per effettuare a sua miglior prestazione.

I punti verranno assegnati secondo la formula:

((PERFORMANCE MIGLIORE : ALTEZZA CANE) x 5) + ((PERFORMANCE MIGLIORE – PERFORMANCE MEDIA DELLA CATEGORIA) : 20)

Regola per i team/gruppi:

Nel momento del turno di un team il capitano deciderà l'ordine di partenza ed il primo cane dovrà entrare nell'area dedicata al Long Jump. Finito il tempo a disposizione del primo cane, il secondo dovrà essere già pronto fuori dall'area per entrare e cominciare la sua prestazione. E così via. Finito il tempo a disposizione si passerà al team successivo.

Giudici:

Ci sarà 1 giudice esterno al team che controllerà che la prova si svolga nel rispetto del regolamento e che scriverà i risultati realizzati dai cani del team sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate ma avranno a disposizione un tempo massimo di 7 minuti.

Hang Time

Il cane dovrà restare appeso al manicotto o ad un giocattolo il più a lungo possibile. Le quattro zampe del cane non devono toccare nulla. Si è autorizzati a toccare il proprio cane e/o a tenere la corda e/o il manicotto (o giocattolo). È vietato sostenere il cane in qualsiasi modo. Una volta che il cane lascia la presa sul manicotto (o giocattolo) il tempo viene fermato. Il conduttore avrà a disposizione 3 minuti per trovare la presa migliore e dare il via alla prova. Il tempo partirà quando il cane avrà tutte e 4 le zampe sollevate da terra. Il tempo massimo della prova è di 20 minuti.

Per ogni minuto completato verranno assegnati 2,5 punti a cui verranno aggiunti 1,25 punti per ulteriori 30 secondi in caso di interruzione prima dei 20 minuti.

Esempio n° 1:

Un cane che resta appeso per venti minuti (TEMPO MASSIMO) totalizza 50 punti.

$$20 \times 2,5 = 50$$

.

Esempio n° 2:

Un cane che resta appeso per 8 minuti e 45 secondi totalizza 21,25 punti.

$$(8 \times 2,5) + 1,25 = 21,25$$

Regole per i team/gruppi:

Nel momento del turno di un team il capitano deciderà l'ordine di partenza ed il primo cane dovrà entrare nell'area dedicata al Hang Time. Finito il tempo a disposizione del primo cane, il secondo dovrà essere già pronto fuori dall'area per entrare e cominciare la sua prestazione. E così via. Finiti tutti i cani del team si passerà al team successivo.

Giudici:

Ci sarà 1 giudice esterno al team che controllerà che la prova si svolga nel rispetto del regolamento e che scriverà i risultati realizzati dai cani del team sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate sopra ma con una durata massima della prova di 5 minuti.

A-Frame

Il cane dovrà superare il telaio il maggior numero di volte in un minuto. Un passaggio sarà ritenuto valido ogni volta che le zampe anteriori del cane toccheranno terra dopo aver passato il telaio. Il conduttore non potrà toccare il cane durante la prova o aiutarlo in alcun modo durante la discesa e la risalita della struttura. Il giudice di gara conterà i passaggi validi e, per misurare il tempo, userà un timer. Ogni cane avrà due tentativi a disposizione con un riposo di 2 minuti tra un tentativo e l'altro. Sarà considerato solo il punteggio migliore. Per ogni passaggio valido verranno assegnati 1,25 punti.

Regole per i team:

Nel momento del turno di un team il capitano deciderà l'ordine di partenza. Il primo cane dovrà entrare nell'area dedicata al A-Frame e il secondo dovrà prepararsi. Finito il minuto a disposizione del primo cane entrerà il secondo e così via.
sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

Giudici:

Ci saranno 2 giudici esterni al team, uno che conterà i passaggi e uno che darà il via e terrà il tempo. I giudici controlleranno che la prova si svolga nel rispetto del regolamento e scriveranno i risultati realizzati dai cani del team sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate sopra ma la struttura sarà aperta in modo che l'altezza sia di 1 metro per agevolare il movimento del cane.

Wall Climbing

Il cane dovrà arrampicarsi sulla parete ed afferrare un manicotto o un altro giocattolo facendolo scendere verso il basso. Si è autorizzati ad indicare il manicotto, per facilitarne l'individuazione da parte del cane, ma non si è autorizzati a toccarlo dopo la partenza del cane. Se necessario, sarà il giudice di gara a tenerlo fermo (in caso di vento) usando un'asta. Il conduttore o un suo assistente dovrà prendere al volo il cane dopo il salto per evitare che ricada a terra. Ogni cane avrà a disposizione 7 minuti per effettuare a sua miglior prestazione.

I punti verranno assegnati secondo la formula:

((PERFORMANCE MIGLIORE : ALTEZZA CANE) x 8) + ((PERFORMANCE MIGLIORE – PERFORMANCE MEDIA DELLA CATEGORIA) : 15)

Regola per i team/gruppi:

Nel momento del turno di un team il capitano deciderà l'ordine di partenza ed il primo cane dovrà entrare nell'area dedicata al Wall Climbing. Finito il tempo a disposizione del primo cane, il secondo dovrà essere già pronto fuori dall'area per entrare e cominciare la sua prestazione. E così via. Finito il tempo a disposizione si passerà al team successivo.

Giudici:

Ci sarà 1 giudice esterno al team che controllerà che la prova si svolga nel rispetto del regolamento e che scriverà i risultati realizzati dai cani del team sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate sopra ma avranno a disposizione 5 minuti di tempo.

Trackmill

Il cane dovrà effettuare il maggior numero di passaggi, in un percorso delimitato di 30 metri, in 10 minuti. I 30 metri sono segnati da due linee, un all'inizio ed una alla fine del tracciato. I pali saranno posizionati a 5 metri dalle linee. Il cane deve percorrere la distanza tra le due linee più volte possibile. Un passaggio viene ritenuto valido quando il cane tocca/supera una delle due linee completando il tracciato. All'interno dell'area dedicata al Trackmill, se il conduttore lo desidera, potrà accedere anche un suo assistente che potrà posizionarsi sulla linea di fondo e un altro assistente per guidare il trackmill. Per ogni passaggio valido verrà assegnato 1 punto.

Regole per i team:

Nel momento del turno di un team il capitano deciderà l'ordine di partenza ed il primo cane dovrà entrare nell'area dedicata al Trackmill. Finito il tempo a disposizione del primo cane, il secondo dovrà essere già pronto fuori dall'area per entrare e cominciare la sua prestazione. E così via. Finito il tempo a disposizione si passerà al team successivo.

Giudici:

Ci saranno 2 giudici esterni al team, posizionati alle due estremità del tracciato e che controlleranno la corretta esecuzione dei passaggi, uno terrà il conto dei passaggi e uno terrà il tempo. I giudici scriveranno poi i risultati realizzati dai cani del team sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate sopra ma la durata sarà di 5 minuti.

Tug of War

Il cane dovrà tenere un manicotto/gioco il più a lungo possibile in un confronto diretto con un avversario di un altro team, di peso quanto più simile possibile. Gli accoppiamenti saranno fatti a seguito delle misurazioni del peso dei cani partecipanti e seguendo il programma. Per i cani che saranno richiamati a fare un secondo match contro quei cani che sono senza sfidante, si precisa che questo match non avrà valore per il cane che aveva già fatto il suo match ma solo per l'altro cane.

I cani saranno imbragati mediante pettorina in buono stato e non danneggiata e legati al paletto tramite una catena, la lunghezza della catena sarà impostata in modo tale da creare la massima tensione possibile tra i due cani e dipenderà dalla lunghezza del cane e dal tipo di pettorina utilizzata. Questo per evitare il più possibile momenti di stallo tra i due cani. Verranno legati ad una molla n. 2 manicotti ed entrambi i cani avranno a disposizione un minuto di tempo, cronometrato dal giudice di gara, per trovare una buona presa. Sarà il proprietario a dare l'ok al giudice una volta trovata la

presa per lui corretta, quando entrambi i proprietari avranno dato l'ok, avrà inizio l'incontro e partirà il cronometro. Se un cane non troverà la presa corretta e il proprietario non darà quindi l'ok per partire entro il minuto a disposizione, il cane verrà considerato perdente. La durata massima del match è di 20 minuti.

REGOLE MATCH:

- Il cane verrà chiamato dagli organizzatori e dovrà raggiungere la postazione entro 5 minuti, passato questo tempo il cane verrà considerato sconfitto.
- Sarà compito del proprietario verificare il buono stato della pettorina in quanto in caso di rottura a match iniziato il cane verrà considerato sconfitto.
- Sarà possibile utilizzare manicotti o cuscini da morso di qualsiasi materiale (non elastico), oppure un gioco scelto dal proprietario, la massima lunghezza consentita sarà di 50 cm.
- Il gioco scelto dovrà essere esibito durante il controllo del peso del cane poiché verrà controllato e contrassegnato dai giudici di gara.
- Sarà compito del proprietario verificare il buono stato del gioco scelto in quanto in caso di rottura a match iniziato il cane verrà considerato sconfitto.
- Sarà consentito l'accesso alla postazione ad un solo handler per cane.
- Nell'area del match potranno accedere solo i due handler dei cani partecipanti ed il giudice di gara.
- Sarà possibile toccare il cane ed incitarlo purché questo non crei disturbo al cane avversario.

È VIETATO:

- Disturbare il cane avversario.
- Toccare/tirare la catena del cane, sarà possibile toccare la catena solo dopo autorizzazione del giudice e solo nel caso possa essere un pericolo/fastidio per il cane.
- Oltrepassare la linea di mezzo che divide i cani.
- Mettersi in piedi di fronte al proprio cane ostacolando la visuale del cane avversario.
- Fumare o bere alcolici durante il match.
- Contestare il giudizio del giudice di gara, eventuali contestazioni potranno essere presentate al comitato dei giudici all'interno della club house al termine del turno
- Toccare i manicotti e la molla a cui sono legati

È facoltà del giudice, dopo essersi consultato con un altro giudice, fermare un incontro qualora ravvisasse un pericolo per la salute di un cane (per esempio in caso di perdite di sangue, eccessivo affanno nella respirazione, rischio di collasso, etc.). I cani verranno legati ad una distanza tale da mantenere sempre i manicotti in tensione. Se un cane dovesse riuscire a tenere il manicotto con le zampe e/o a masticarlo e/o fermarsi per cambiare presa il match continuerà solo se il cane terrà sempre l'interno della bocca a contatto con il manicotto, non appena il manicotto verrà lasciato a terra senza contatto con l'interno della bocca del cane il match si concluderà e il cane sarà considerato sconfitto. Il match termina quando uno dei due cani perde/lascia a terra il manicotto.

I cani che vinceranno il match e i cani che raggiungeranno i 20 minuti si aggiudicheranno 50 punti.

I cani perdenti riceveranno, per ogni minuto completato, 2,5 punti a cui verranno aggiunti 1,25 punti per ulteriori 30 secondi.

Esempio n° 1:

Un cane che vince un match o pareggia dopo 20 minuti (TEMPO MASSIMO) totalizza 50 punti.

Esempio n° 2:

Un cane che perde dopo 8 minuti e 45 secondi totalizza 21,25 punti.

$(8 \times 2,5) + 1,25 = 21,25$

Giudici:

Per ogni incontro ci sarà un giudice esterno ai team di entrambi i cani sfidanti che controllerà che la prova si svolga nel rispetto del regolamento e che scriverà i risultati dei cani sulle schede punteggio di ogni singolo cane.

PER LA CATEGORIA YOUNG → I cani della categoria YOUNG effettueranno la prova nelle modalità indicate sopra ma la durata massima sarà di 10 minuti.

TITOLO DI CAMPIONE CYNOGAMES SPORT

I punti ottenuti nelle gare approvate Cynogames Sport assegneranno il titolo di campione Cynogames Sport al cane che avrà ottenuto i quattro certificati di Agilità, Endurance , Velocità, Tenacia nelle singole discipline raggiungendo i punteggi indicati nella seguente tabella:

Disciplina	Punteggio	Note	Certificato
Long Jump	>= 50		Agilità
High Jump	>= 50		
Wall Climbing	>= 50		
Aframe	>= 50		Resistenza (endurance)
Trackmill	>= 100		
Dragpull, Coursing 50 e Coursing 100	>= 50	La somma dei tre punteggi ottenuti nelle tre discipline deve essere >= 50 con la condizione di aver ottenuto punti classifica in tutte e tre le discipline	Velocità
Hang time	50		Tenacia
Tug of war	50	Il punteggio ai fini del titolo sarà ritenuto valido solo se avrà raggiunto il tempo di 20 minuti in un match ufficiale	