



Mundialito



AGILITY DOG

gara a squadre, anno 2026

Regolamento

Il presente regolamento conferma i propri obiettivi legati alla crescita della disciplina e l'incremento della partecipazione attraverso prove che soddisfano le attese e incontrano le esigenze dei praticanti: esso si riferisce ad un evento singolo denominato **MUNDIALITO CSEN senza frontiere (gara a squadre)** della durata di due giorni.

Tale evento ha frequenza annuale e verrà ripetuto negli anni finché manterrà un alto livello di gradimento. Esso è stato pensato all'insegna del divertimento e della collaborazione tra i partecipanti.

L'iscrizione dovrà essere effettuata sul sito del Mundialito entro il **04 ottobre 2026**, il contributo organizzativo per ogni squadra è di € 180,00, (€ 45,00 a binomio).

1. Obiettivi

L'obiettivo di questo evento è di avere 4 (quattro) cani di altezze miste e 4 (quattro) conduttori che collaborino insieme riuscendo ad affrontare più gare a squadre combinate fra loro. È ammesso, anche se non auspicato, che lo stesso conduttore conduca un massimo di 2 (due) cani nella stessa squadra. Lo stesso cane non può essere iscritto più volte, anche se in squadre diverse.

2. Classifica

Al fine di massimizzare il divertimento, di dare a ogni squadra la possibilità di recuperare una prova andata male e anche per evitare qualsiasi possibile errore di calcolo nella stesura delle classifiche, in ciascuna prova del MUNDIALITO CSEN la classifica viene stilata tenendo conto del tempo cronometrico totale cumulato da tutta la squadra a cui verranno sommate tutte le penalità di tempo di ciascun concorrente:

1. per ogni errore 5 secondi
2. per ogni rifiuto 5 secondi
3. per ogni eliminazione in qualsiasi prova 100 secondi.

Ottenendo così il tempo totale della squadra per quella prova.

In caso di eliminazione di un binomio non verranno considerate le altre penalità di tempo di quello stesso binomio in quella stessa prova (ad eccezione dalle staffette).

Quindi la classifica di ciascuna manche e della supercombinata, nonché quella della finale, verrà stilata solo in base al tempo totale di ogni squadra (risultante dal tempo cronometrico dei 4 binomi + penalità tempo date dai rifiuti dei 4 binomi se non eliminati + penalità tempo date dagli errori dei 4 binomi se non eliminati + penalità tempo degli eliminati) (non ci sono scarti).

Una squadra particolarmente veloce con delle penalità di tempo potrebbe quindi ritrovarsi in una posizione più alta in classifica rispetto a una squadra lenta senza penalità.



Mundialito



NOTA: in agility e jumping e tunnel cup in caso di eliminato non verrà considerato il tempo cronometrico di quel binomio.

3. Tipologie di altezza

I binomi sono divisi in due tipologie di altezza:

- 1) Piccoli: 250 CSEN con altezza inferiore a 32 cm, 300 CSEN con altezza al garrese da 32 cm e fino a 38 cm, 400 CSEN con altezza al garrese da 38 cm e fino a 44 cm,
- 2) Grandi: 500 CSEN con altezza al garrese da 44 cm e fino a 50 cm o peso superiore ai 30 kg, 600 CSEN con altezza al garrese oltre 50 cm.

4. Composizione delle squadre

Squadre miste: ogni squadra deve essere composta da almeno 1 (un) cane di tipologia diversa dagli altri componenti.

Una squadra, perciò, non può essere composta da tutti binomi della stessa tipologia: tutti binomi 250, 300 e 400 o tutti binomi 500 e 600.

Non sono ammesse le seguenti combinazioni perché appartenenti alla stessa tipologia:

- A. 3 cani 600 + 1 cane 500 (tutti grandi)
- B. 3 cani 500 + 1 cane 600 (tutti grandi)
- C. 2 cani 400 + 1 cane 300 + 1 cani 250 (tutti piccoli)
- D. 2 cani 300 + 1 cane 400 + 1 cani 250 (tutti piccoli)
- E. 2 cani 600 + 2 cani 500 (tutti grandi)
- F. 2 cani 400 + 1 cani 300 + 1 cani 250 (tutti piccoli)

Sono ammesse le seguenti combinazioni (perché appartenenti a due tipologie di altezza differenti):

- A. 3 cani 400 + 1 cane 500
- B. 3 cani 500 + 1 cane 400
- C. 2 cani 400 + 2 cani 500

5. Sostituzioni

Se per qualsiasi motivo fossero necessarie delle sostituzioni all'interno di una squadra (cane o concorrente) ciò è ammesso fino a 24 ore prima dell'inizio della prima gara dell'evento rispettando la regola di avere 2 tipologie di altezza differenti.

Durante la gara, in caso di infortunio dimostrato, si può sostituire o il cane o il conduttore (non entrambi), ma il cane deve essere un non iscritto alla gara e deve avere la stessa tipologia di altezza del cane sostituito (piccoli o grandi).

Se l'infortunio avviene durante il percorso il binomio è eliminato, la sostituzione può avvenire per le gare successive.



Mundialito



6. Altezze dei salti

Le altezze dei salti per l'Agility a staffetta, il Jumping e l'Agility individuale saranno fisse:
per le categorie 250, 300 e 400 = 25 cm, per le categorie 500 e 600 = 50 cm

Le altezze dei salti d'inizio e di fine di tutte le gare sono fisse per tutte le altezze: 20 cm

7. Prove

L'evento ha durata di 2 giorni nei quali si disputeranno 4 gare di selezione, alla fine del secondo giorno si disputeranno 2 gare di FINALE.

Qualificazione sabato:

- Agility
- Jumping

Qualificazione

domenica:

- Tunnel Cup a staffetta
- Agility a staffetta

Finale domenica:

- Tunnel Cup a staffetta
- Agility a staffetta
-

Per tutte le prove i singoli risultati della squadra sono tutti validi (non ci sono scarti).

8. Accesso alla finale

Accedono alla finale:

- Il 20% delle squadre iscritte (minimo 10) prese dalla supercombinata.
- la vincitrice della gara delle magliette se non già qualificata (vedi regolamento gara magliette).
- la miglior squadra (escluse le già qualificate) del club con più binomi iscritti.
- la migliore squadra composta da soli binomi under 18.

Se una squadra è arrivata prima in una delle 4 gare di qualificazione e non è tra le finaliste essa avrà comunque diritto e si aggiungerà a quelle già selezionate.



Mundialito



9. Vincitori e premi

Ad ogni squadra vincitrice delle 4 singole Prove di qualifica verrà riconosciuto un premio del valore di € 160,00.

Vince il MUNDIALITO CSEN senza frontiere la squadra prima classificata nella combinata della FINALE.

I premi saranno corrisposti in buoni acquisto Amazon:

Per la prima squadra classificata sarà del valore di € 2.000,00;

Per la seconda classificata sarà del valore di € 500,00;

Per la terza classificata sarà del valore di € 320,00.

I premi vengono confermati al raggiungimento di n. 55 squadre iscritte. In caso contrario subiranno una diminuzione in percentuale alle iscrizioni.

Per i componenti della migliore squadra under 18 riceveranno in omaggio l'iscrizione alla gara Juniores della Finale di Cattolica.

La classifica della combinata della finale sarà stilata in funzione dei tempi accumulati da ogni singola squadra nelle due prove di finale: somma di tutti i tempi + penalità trasformate in tempo (5 sec rifiuti, 5 sec errori 100 eliminato anche in tunnel) non ci sono scarti.

REGOLE PARTICOLARI VALIDE PER TUTTE LE PROVE

10. Scarti risultati

Saranno prese in considerazione tutti risultati della squadra (non ci sono scarti)

11. Penalità

Tutte le penalità sono trasformate in penalità di tempo, la classifica è determinata solo dalla somma di tutti i tempi (tempi percorso + tempi penalità):

1. per ogni errore 5 secondi
2. per ogni rifiuto 5 secondi
3. per ogni eliminazione in qualsiasi prova 100 secondi.

Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

12. Partenze e arrivi

Non si applica mai la regola della persona d'avanti al primo salto: quando il giudice dà il segnale il cane può partire.



Mundialito



Tutti i percorsi inizieranno con un ostacolo salto e termineranno con un ostacolo salto di altezza 20 cm per tutti.

Questi ostacoli servono solo per fare partire il tempo all'inizio del percorso e per fermarlo alla fine, quindi l'eventuale caduta della stecca non comporta alcuna penalità.

Per le staffette il percorso è unico e va dal primo salto del primo cane fino all'ultimo salto dell'ultimo cane, tutti gli ostacoli intermedi comportano penalità.

13. Percorsi con altezze miste

Nei percorsi con la presenza di ostacoli ad altezze diverse, Staffette, Jumping e Agility, tutti gli ostacoli sono "attivi", pertanto, se il cane esegue un salto non della propria tipologia è eliminato.

14. Comportamento del conduttore

Il conduttore non può attraversare gli ostacoli né passando sopra né passando sotto gli stessi, se ciò avviene il binomio è eliminato.

RIFERIMENTI

Ente di Promozione Sportiva: CSEN

Settore: CINOFILIA

Club Organizzatori:

Toby Dog - Zampe Moleste

Responsabili:

Giuseppe Pinchetti – Gianfranco Ricci



Mundialito



Regole per le singole prove

AGILITY e JUMPING

Per le prove di Agility e Jumping saranno presi in considerazione tutti risultati della squadra (non ci sono scarti).

L'obiettivo di queste prove è di superare un percorso completo. Ci sono minimo 19 (diciannove) ostacoli e massimo 22 (ventidue). Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nel verso indicato dai numeri. I numeri devono essere posizionati dal lato corretto dell'ostacolo per indicare il verso in cui l'ostacolo deve essere affrontato.

La prova di Agility deve includere la passerella, la palizzata, la bascula, e lo slalom a 12 (dodici) paletti. Altri ostacoli consentiti: tubi rigidi, salti, gomma, salti doppi o "larghi", muro, salto in lungo. Il tavolo non è consentito.

Il Jumping deve includere alcuni salti e uno slalom da 12 (dodici) paletti. Sono ammessi anche il tubo rigido, i salti doppi o "larghi", il castello, il salto in lungo e la gomma. La prova del Jumping a squadre non ammette il tubo morbido, la palizzata, la passerella, la bascula e il tavolo.

Vige regolamento WAO

Ad un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane commette errore (zona non toccata, caduta di una stecca, ecc.) saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), non verranno considerate le altre penalità di tempo né il tempo cronometrico di quel binomio.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

TUNNEL CUP A STAFFETTA

Per la prova di Tunnel Cup saranno prese in considerazione tutti risultati della squadra (non ci sono scarti).

Ogni cane di ciascuna squadra affronterà un minimo di 12 (dodici) tubi e un massimo di 15 (quindici) compresi i salti di partenza e arrivo.

Vengono posizionati tre ostacoli, in partenza, con altezza cm 20 per tutti, (vedi disegno) il primo e l'ultimo conduttore devono obbligatoriamente effettuare il salto con le fotocellule per definire il tempo totale della squadra.



Mundialito



I Tutti i tunnel devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso.

Alcuni tunnel potranno eventualmente avere l'ingresso valido da entrambi i lati, in quel caso il numero sarà posizionato al centro del tunnel.

Il giudice o un suo delegato attiverà un segnale sonoro quando il cane avrà affrontato l'ultimo ostacolo e solo dopo detto segnale il concorrente successivo può partire.

Se un cane passa sul salto con le fotocellule durante il proprio percorso (non dopo il suo ultimo salto) è sequenza errata e saranno assegnati 100 secondi di penalità per eliminazione. Questi ostacoli servono solo per fare partire il tempo all'inizio del percorso e per fermarlo alla fine; quindi, l'eventuale caduta della stecca non comporta alcuna penalità.

Tra i due ostacoli salti saranno posizionati esclusivamente tunnel rigidi.

I membri della stessa squadra partiranno in sequenza, non è obbligatorio comunicare l'ordine alla segreteria.

Ogni volta che il cane commette un errore di sequenza errata, cioè l'ingresso in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza, verrà eliminato e si aggiungeranno 100 secondi al tempo totale della prova della squadra.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), il cane deve comunque terminare la sequenza per permettere al cane successivo di partire, in caso contrario verranno assegnati 400 punti di penalità per tutta la squadra e la prova verrà considerata conclusa.

Se un cane che parte per secondo o terzo alla fine del proprio percorso esegue anche il salto con le fotocellule saranno assegnati 5 secondi di penalità.



Mundialito



Il conduttore e il cane successivi della squadra attenderanno nell'area A che arrivi il proprio turno.

Svolgimento delle prove:

Il primo cane partirà dal salto con le fotocellule nel verso indicato dal giudice, il conduttore che deve ancora fare il percorso attende nell'area (A) i cani e i conduttori non devono rimanere obbligatoriamente all'interno del campo una volta che hanno terminato il percorso.

Se il cane affronta un ostacolo prima che il giudice abbia fatto attivare il segnale sonoro, sarà eliminato verranno assegnati 100 punti di penalità, deve ritornare in partenza se questo non avviene verranno assegnati 400 punti di penalità per tutta la squadra e la prova verrà considerata conclusa.

Il conduttore in attesa nella zona delimitata può trattenere il proprio cane in qualunque modo, purché non sia reputato eccessivamente duro dai giudici di gara. Inoltre, il cane può essere trattenuto anche da una persona esterna alla squadra in qualsiasi punto delle area A.

Anche gli altri componenti della squadra possono aiutare a trattenere il cane in partenza. I cani possono essere portati al guinzaglio sia prima sia dopo il loro giro, mentre gli altri compagni di squadra stanno gareggiando.

Non c'è la regola della persona d'avanti al primo salto: quando il giudice dà il segnale il cane può partire.

Il conduttore toglie il guinzaglio e il collare il cui uso, per ragioni di sicurezza, non è consentito durante la prova. Il conduttore non deve tenere niente in mano durante lo svolgimento della prova, ma può prendere posizione in un luogo di sua scelta nel percorso. Il giudice controlla che il binomio sia pronto e successivamente dà il via alla gara con un segnale acustico (fischio); il cane non può superare la linea di partenza (o primo ostacolo) prima del fischio del giudice, se ciò accade il concorrente non è eliminato ma commette errore, ogni errore comporta 5 secondi di penalità (aumento del tempo della prova): la partenza non è ritenuta valida e il cane deve essere rimesso in partenza attendendo fischio del giudice (il tempo intercorso viene comunque azzerato).

Conduttore che tocca l'attrezzatura o il cane, sia accidentalmente che volontariamente, in modo da aiutare la prestazione (il contatto accidentale con il cane o un ostacolo che non aiutino la prestazione non viene penalizzato) saranno assegnati 5 secondi di penalità.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.



Mundialito



AGILITY A STAFFETTA

Per la prova di agility a staffetta sarà presa in considerazione il risultato della squadra nel suo complesso (non ci sono scarti).

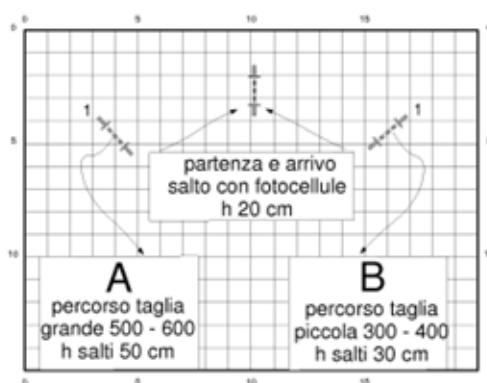
Ogni cane di ciascuna squadra affronterà un minimo di 12 (dodici) ostacoli e un massimo di 15 (quindici).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso.

L'agility a staffetta **può** includere lo slalom da 12 (dodici) paletti, la palizzata e la passerella. Sono ammessi anche il tubo rigido, i salti, i salti doppi o "larghi", il castello e il salto in lungo. La prova dell'agility a staffetta non ammette la bascula, il tubo morbido, la gomma e il tavolo.

I percorsi saranno due e specchiati perché predisposti con due altezze di salto in modo tale che ogni cane percorra la stessa lunghezza e la stessa sequenza (anche se specchiata); le due altezze sono: h 25 cm (250, 300 e 400) e h 50 cm (500 e 600).

Pertanto, i due percorsi (che sono speculari) partono dalla linea di scambio che è disegnata al centro del campo di gara perpendicolarmente alla direzione generale dei percorsi (vedi disegno).



Il giudice o un suo delegato attiverà un segnale sonoro quando il cane avrà affrontato l'ultimo ostacolo e solo dopo detto segnale il concorrente successivo può partire.

Il primo e l'ultimo conduttore devono passare il salto con le fotocellule per definire il tempo totale della squadra.

Se un cane passa sul salto con le fotocellule durante il proprio percorso (non dopo il suo ultimo salto) è sequenza errata e saranno assegnati 100 secondi di penalità per eliminazione.



Mundialito



Se un cane che parte per secondo o terzo alla fine del proprio percorso esegue anche il salto con le fotocellule saranno assegnati 5 secondi di penalità.

Il conduttore e il cane successivi della squadra attenderanno nelle aree A o B che arrivi il loro turno.

I cani e i conduttori non devono rimanere nella zona di cambio una volta che hanno terminato il percorso, possono uscire dal campo.

Lo scambio avviene con la seguente regola:

il conduttore che deve ancora fare il percorso attende nell'area (A o B) non calpestata dal conduttore che sta gareggiando indipendentemente dalla direzione che dovrà prendere.

Ovvero: se il conduttore arriva dalla parte A il successivo lo aspetta nell'area B senza toccare con i piedi la linea di scambio; viceversa, se un conduttore arriva dalla parte B il successivo lo aspetta nell'area A senza toccare con i piedi la linea di scambio, Il giudice o un suo delegato attiverà un segnale sonoro quando il cane avrà affrontato l'ultimo ostacolo e solo dopo detto segnale il concorrente successivo può partire.

Se il concorrente (che deve partire) calpesta la linea di scambio saranno assegnati 5 secondi di penalità.

Inoltre, se il cane affronta un ostacolo prima che il giudice abbia dato il segnale sonoro, sarà eliminato.

Il conduttore in attesa nella zona delimitata può trattenere il proprio cane in qualunque modo, purché non sia reputato eccessivamente duro dai giudici di gara. Inoltre, il cane può essere trattenuto anche da una persona esterna alla squadra in qualsiasi punto delle aree di scambio.

Anche gli altri componenti della squadra possono aiutare a trattenere il cane in partenza.

I cani possono essere portati al guinzaglio sia prima sia dopo il loro giro, mentre gli altri compagni di squadra stanno gareggiando.

Ogni volta che il cane rifiuta la sequenza numerica saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Ogni volta che il cane commette errore (zona non toccata, caduta di una stecca, ecc.) saranno assegnati 5 secondi di penalità, e il cane deve continuare con la sequenza corretta. In caso di eliminazione (100 secondi di penalità), verranno considerate le altre penalità di tempo di quel binomio fino all'eliminazione e verrà comunque considerato il suo tempo cronometrico. Non verranno conteggiate le penalità di quel binomio a partire dall'eliminato.

A un cane eliminato saranno assegnati 100 secondi di penalità. Il cronometro continua a girare. Il conduttore dovrà mantenere un comportamento sportivo e tentare di finire il resto del percorso in modo corretto. Se il giudice di gara si accorgerà che un concorrente eliminato cerca di recuperare tempo tornando al punto di scambio senza aver completato il percorso, si assegneranno ulteriori 100 secondi extra di penalità per un totale di 200 secondi.

Se durante la performance della squadra ci sono due cani in campo della stessa squadra tutti i cani saranno eliminati e si assegneranno 400 secondi di penalità a tutta la squadra.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.



Mundialito



TUNNEL CUP A STAFFETTA DELLA FINALE

Per la prova di tunnel cup a staffetta sarà presa in considerazione il risultato della squadra nel suo complesso (non ci sono scarti).

Il percorso inizierà con un ostacolo salto e terminerà con un ostacolo salto di altezza 20 cm per tutti. Questi ostacoli servono solo per fare partire il tempo all'inizio del percorso e per fermarlo alla fine, quindi l'eventuale caduta della stecca non comporta alcuna penalità. Tra i due ostacoli salti saranno posizionati esclusivamente tunnel rigidi.

Ogni cane di ciascuna squadra affronterà un minimo di 12 (dodici) ostacoli e un massimo di 15 (quindici).

Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine e nella direzione indicata dai numeri. I numeri dovranno essere sistemati sul giusto lato di ogni ostacolo, per mostrare da che parte deve essere preso.

La partenza dei concorrenti è ai quattro angoli del campo di gara.

Il cane-concorrente dovrà effettuare il percorso indicato con la sequenza numerica.

Ogni volta che il cane commette un errore di sequenza errata, cioè l'ingresso in un tubo diverso da quello previsto nella sequenza, il binomio sarà eliminato e si aggiungeranno 100 secondi al tempo totale della prova.

Il cane dovrà comunque completare il percorso con la corretta sequenza, riprendendo quindi dal tubo corretto previsto nella sequenza, e il cronometro continuerà a girare. Il concorrente dovrà finire la sua parte di percorso in modo corretto. Se un concorrente involontariamente non concluderà la sequenza in modo corretto si aggiungeranno 100 secondi di penalità al tempo totale della prova.

Ogni volta che il cane rifiuta un tunnel saranno assegnati 5 secondi di penalità, il cane deve continuare con la sequenza corretta. Con tre rifiuti il cane è eliminato e saranno assegnati 100 secondi di penalità.

Nel caso di giro non completato nella corretta sequenza con conseguente eliminazione (100 secondi di penalità), verranno considerate le altre penalità di tempo di quel fino all'eliminazione e verrà comunque considerato il suo tempo cronometrico. Non verranno conteggiate le penalità di quel binomio a partire dall'eliminato.

Le partenze avverranno in sequenza: il percorso verrà studiato in modo che il salto di arrivo del primo cane sia contiguo con quello del secondo cane e così via. Il giudice o un suo delegato attiverà un segnale sonoro quando il cane avrà affrontato l'ultimo ostacolo e solo dopo detto segnale il concorrente successivo può partire.



Mundialito



Se durante la performance della squadra ci sono due cani in campo della stessa, tutti i cani saranno eliminati e si assegneranno 400 secondi di penalità a tutta la squadra.

Il buon senso del Giudice deve risolvere tutte le questioni che il presente regolamento non tratta.

Per tutte le regole generali non presenti nel presente regolamento valgono comunque quelle del REGOLAMENTO CSEN e WAO in vigore.

Il Comitato Tecnico per il Mundialito Csen si riserva la possibilità di apportare piccole modifiche anche all'ultimo momento, se necessarie alla buona riuscita dell'Evento.

Direttori di Gara:
Lorenzo Pavese
Maurizio Del Greco

