



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

Regolamento ufficiale Rally-Tricks®

1. Introduzione

La Rally-Tricks è una disciplina cinofila che combina divertimento, creatività e abilità.

Questa attività prevede un percorso composto da stazioni in cui il team cane-conduttore esegue trick di diversa difficoltà, favorendo la collaborazione, il legame e il divertimento.

2. Obiettivi

- Valorizzare la sintonia tra cane e conduttore.
- Promuovere la creatività e l'apprendimento di trick utili e divertenti.
- Offrire una disciplina inclusiva, aperta a cani di tutte le razze, età e livelli di preparazione.

3. Struttura del percorso

1. Numero di stazioni: Ogni percorso è composto da 10-20 stazioni, a seconda del livello di difficoltà.
2. Cartelli: Ogni stazione ha un cartello che descrive il trick da eseguire, con istruzioni chiare per il conduttore.
3. Tempo: C'è un tempo massimo per completare il percorso, variabile in base al livello.
4. Trick richiesti: I trick sono classificati in tre categorie:

- Base: (Esercizi semplici che prevedono comandi base + passaggi sotto le gambe, gira intorno al conduttore)
- Intermedio: (Esercizi intermedi che prevedono trick leggermente più complessi: cammina indietro)
- Avanzato: (Salto tra le braccia, fai l'inchino, passaggi sotto le gambe indietro).

4. Livelli di competizione

1. Principiante:
 - 10 stazioni + Bonus facoltativo
 - Solo trick base.
 - Tempo massimo: 3 minuti.

2. Intermedio:

- 15 stazioni + Bonus facoltativo
- Mix di trick base e intermedi.
- Tempo massimo: 4 minuti.

3. Avanzato:

- 20 stazioni + Bonus facoltativo
- Include trick avanzati.
- Tempo massimo: 5 minuti.

5. Regole generali

1. Esecuzione dei trick: Il cane deve completare ogni trick con un massimo di due richieste. Penalità saranno assegnate per ripetizioni o esecuzioni incomplete.
2. Comunicazione: Il conduttore può utilizzare segnali vocali e gestuali, ma non è consentito toccare il cane per aiutarlo.
3. Premi: Sono ammessi premi (es. bocconcini o giocattoli) solo al completamento di un trick di posizione statica, non durante l'esecuzione effettiva del trick e nemmeno durante lo spostamento da una stazione all'altra.
4. Correttezza: Ogni conduttore deve mantenere un comportamento rispettoso nei confronti del cane, degli altri partecipanti e dei giudici.

6. Penalità

- Esecuzione errata: -5 punti.
- Ripetizione del trick: -3 punti.
- Aiuto fisico: -10 punti.
- Superamento del tempo massimo: -1 punto per ogni secondo oltre il limite.
- Non esecuzione corretta del Bonus in caso fosse stato scelto di farlo: -10 punti per base, -15 intermedio, -20 avanzato)

7. Sistema di punteggio

- Ogni stazione ha un valore massimo di 10 punti.
- Il valore del Bonus cambia a seconda del livello: 10 punti Base. 15 punti intermedio, 20 punti avanzato)
- Il punteggio totale è calcolato sommando i punti ottenuti in tutte le stazioni, sottraendo eventuali penalità.
- In caso di parità, verrà considerato il tempo impiegato.

8. Giudici

- I giudici valutano la precisione, la fluidità e la sintonia del team cane-conduttore.
- La loro decisione è insindacabile.

9. Abbigliamento e attrezzatura

1. Conduttore: Abbigliamento comodo e sicuro.
2. Cane: Collare fisso o pettorina. Non sono ammessi collari a strozzo o strumenti coercitivi.
3. Percorso: Ogni percorso deve essere sicuro e adeguato alle dimensioni e alle abilità dei cani partecipanti.

10. Premiazioni

- Ogni partecipante riceve un attestato di partecipazione.
- I primi tre classificati per ogni livello ricevono medaglie o premi speciali.

11. Inclusività

La Rally-Tricks è aperta a tutti i cani, inclusi quelli con disabilità, purché in buona salute. Eventuali adattamenti possono essere richiesti al giudice prima della gara.

Divertiti, impara e costruisci un rapporto unico con il tuo cane attraverso la Rally-Tricks!

Cartelli per Trick Base

1. Twist: Il cane deve fare un giro completo in senso orario (statico)
2. Spin: Il cane deve fare un giro completo in senso antiorario (statico)
3. Otto tra le gambe (statico)
4. Otto tra le gambe camminando - 2 cartelli - (4 passi) (movimento)
5. Otto tra le gambe andata e ritorno - 2 cartelli - (4+4) (movimento)
6. Bang! (Statico)
7. Inchino (statico)
8. Zampa: Il cane deve dare una zampa al conduttore. (Statico)
9. Resta: Il cane deve rimanere fermo nella posizione indicata (da abbinare a cartello 10 o 11)
10. Saluta: Il cane alza una zampa in segno di saluto. (Statico)
11. Casetta: Il cane passa sotto le gambe e si siede (statico)
12. Casetta camminando (movimento)
13. Casetta Camminando andata e ritorno (4 passi+ 4) (movimento)
14. Gira a destra - 2 cartelli - (movimento)
15. Gira a sinistra - 2 cartelli - (movimento)
16. Doppio spin (statico)
17. Doppio twist (statico)
18. 1 - 2 - 3 passi - Girare intorno al conduttore: Il cane deve girare attorno al conduttore ad ogni fermata (movimento)

Bonus:

- Fai girare il cane intorno ad un cono posto a 3 passi dalla postazione
- Lascia il cane - Richiamalo facendolo saltare nel cerchio

Cartelli per Trick Intermedio

19. Fai l'inchino: Il cane si abbassa con le zampe anteriori mentre tiene le zampe posteriori dritte.
20. Tocca: Il cane deve toccare con il naso un oggetto o la mano del conduttore.
21. Salto gamba: Il cane deve saltare sopra la gamba del conduttore.
22. Salta braccio: il cane deve saltare il braccio del conduttore
23. Orsetto
24. Avanti - Gira intorno al cono a dx (movimento)
25. Avanti - Gira intorno al cono a sx (movimento)
26. Rotola
27. Back Spin (statico)
28. Back Twist (statico)
29. Piede e posto (statico)
30. 1 - 2 - 3 Passi il cane deve girare intorno ad una gamba del conduttore
31. Clop Clop
32. Clop Clop camminando: il conduttore deve fare almeno 4 passi con le zampe del cane sui piedi (movimento)
33. Clop clop camminando andata e ritorno (4 passi + 4) (movimento)

Bonus:

- Lascia il cane in abbinamento con
- Back a distanza: il cane deve effettuare almeno 3 passi indietro ed essere richiamato nella posizione casetta

Cartelli per Trick Avanzato

34. Prendere in bocca un oggetto
35. Mettere un oggetto in un contenitore (in abbinamento con 34)
36. Tira una corda: Il cane deve afferrare e tirare una corda (es. aprire una porta).
37. Salto alto: Il cane deve superare un ostacolo elevato.
38. Rovescia un oggetto: Il cane deve spingere e far cadere un oggetto designato.
39. Cucù
40. Bonus: Porta un oggetto: Il cane deve prendere un oggetto e consegnarlo al conduttore.
41. Otto camminando all'indietro
42. Lascia il cane (in abbinamento con 43 e 44)
43. Spin a distanza
44. Twist a distanza
45. Incrocia le zampe
46. Rebound
47. Abbaire a comando

Bonus:

- Lascia il cane in abbinamento con:
- Chiama il cane che deve saltare in braccio al conduttore
- Chiama il cane che deve saltare sulla schiena del conduttore

Progetto formativo: Diventare istruttore e giudice Rally-Tricks®

1. Obiettivo del percorso formativo

Formare istruttori e giudici qualificati in grado di:

- Organizzare e gestire percorsi di Rally-Tricks.
- Valutare correttamente le performance dei partecipanti.
- Promuovere la disciplina attraverso una didattica coinvolgente e inclusiva.

2. Struttura del percorso per Istruttore 1° Livello

Fase 1: Formazione teorica

1. **Durata:** 4 ore (2 serate da 2 ore online).

2. Contenuti:

- Origine e filosofia della Rally-Tricks.
- Regolamento ufficiale.
- Comunicazione e motivazione del cane.
- Tecniche di apprendimento dei trick: Luring, Shaping e Clicker
- Etica e benessere animale.

Fase 2: Formazione pratica

1. **Durata:** 2 weekend (in campo cinofilo).

2. Contenuti:

- Tecniche di apprendimento dei trick: Luring, Shaping e Clicker in pratica.

- Dimostrazione e insegnamento dei trick base
- Creazione di percorsi di allenamento.
- Valutazione delle performance in simulazioni.
- Gestione di diversi tipi di cani e conduttori.

Fase 3: Esame finale durante il 2° weekend

3. Prove:

- **Teoria:** Test scritto sul regolamento e la didattica.
- Percorso da fare col proprio cane Livello Base

2. Struttura del percorso per Istruttore 2° Livello

Formazione pratica

1. **Durata:** 2 weekend (in campo cinofilo).

2. Contenuti:

- Dimostrazione e insegnamento dei trick di livello intermedio
- Creazione di percorsi di allenamento.
- Valutazione delle performance in simulazioni.
- Gestione di diversi tipi di cani e conduttori.

Esame finale durante il 2° weekend

3. Prove:

- **Teoria:** Test scritto sul regolamento e la didattica.
- Percorso da fare col proprio cane Livello Intermedio

2. Struttura del percorso per Istruttore 3° Livello

Formazione pratica

1. **Durata:** 2 weekend (in campo cinofilo).

2. Contenuti:

- Dimostrazione e insegnamento dei trick di livello avanzato
- Creazione di percorsi di allenamento.
- Valutazione delle performance in simulazioni

- Gestione di diversi tipi di cani e conduttori.

Esame finale durante il 2° weekend

3. Prove:

- **Teoria:** Test scritto sul regolamento e la didattica.
- Percorso da fare col proprio cane Livello Avanzato

Esame finale Giudice: (possibilità di farlo contestualmente con il corso istruttori 3° Livello)

- **Teoria:** Test scritto sul regolamento e la didattica.
- **Pratica:** Creazione di un percorso e valutazione di performance simulate.
- **Valutazione:** Simulazione di giudizio su un percorso.

3. Certificazione

Al superamento dell'esame, i partecipanti otterranno:

- **Certificato di Istruttore 1° livello di Rally-Tricks.**
- **Certificato di Istruttore 2° livello di Rally-Tricks.**
- **Certificato di Istruttore 3° livello di Rally-Tricks.**
- **Certificato di Giudice Rally-Tricks.**

4. Requisiti per l'accesso

1. Esperienza minima di 1 anno in cinofilia o discipline affini.
2. Età minima: 18 anni.
3. Conoscenza base delle tecniche di educazione cinofila.

5. Aggiornamenti e formazione continua

Gli istruttori e i giudici certificati devono partecipare a:

- Almeno 1 aggiornamento annuale (8 ore).
- Eventi o seminari ufficiali per mantenere la certificazione attiva.

Diventa un professionista della Rally-Tricks e contribuisci a diffondere questa disciplina innovativa!