



# LIBRO GENEALOGICO DEL CANE DI RAZZA NORME TECNICHE ED ORGANIZZATIVE DEI TORNEI DI FLYBALL

## Art. 1 - Disposizioni generali

1. L'Ente Nazionale Cinofilia Italiana (ENCI) organizza e promuove, al fine di valutare le doti caratteriali dei cani, nonché la loro capacità di recepire qualsiasi tipo di addestramento per il loro inserimento nella vita sociale, la disciplina del *Flyball*.
2. L'organizzazione delle prove è affidata ai gruppi cinofili e alle associazioni specializzate, soci dell'ENCI, denominati nel presente disciplinare "Comitati organizzatori".
3. Le prove di *flyball* vengono svolte sulla base del presente disciplinare.

## Art. 2 - Scopo

Il *Flyball*, disciplina aperta a tutti i cani, ha come fine l'insegnamento al cane di un comportamento controllato e collaborativo. Si tratta di una disciplina sportiva che favorisce la sua buona integrazione nella società. Questa disciplina implica una buona armonia tra il cane e il suo conduttore e permette lo sviluppo delle attitudini all'invio in avanti, al riporto di oggetti, alla velocità nella corsa, al salto, al richiamo, alla sociabilità.

## Art. 3 - Prove riconosciute dall'ENCI

1. L'ENCI riconosce le prove (Tornei) strutturate nei modi seguenti:
  - a) Torneo Round Robin (RR)
  - b) Torneo a Doppia Eliminazione (DE)
  - c) Torneo a Singola Eliminazione (SE o KO)
  - d) Tornei misti tra a), b) e c)
  - e) Tornei speciali (squadre di veterani, squadre di 4 razze differenti, ...)
2. I tornei si basano sullo svolgimento di più Corse (Race), ciascuna composta di più Manches (Run), secondo queste possibilità:
  - 1 Corsa = 3 manches
  - 1 Corsa = 5 manches
  - 1 Corsa = meglio di 3 manches (la squadra che vince due manches vince la Corsa)
  - 1 Corsa = meglio di 5 manches (la squadra che vince tre manches vince la Corsa)

## Art. 4 - Condizioni generali di ammissione alle prove

1. Potranno partecipare ai tornei di Flyball:
  - a) Tutti i cani, di età superiore ai 15 mesi.
  - b) I partecipanti italiani dovranno possedere il libretto delle qualifiche rilasciato dall'ENCI.
  - c) Le femmine in calore non potranno partecipare.
2. Non potranno prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, aggressivi, sordi, ciechi, feriti o con zoppie, visibilmente in stato di gravidanza o di allattamento. I cani che portano bendaggi al fine di evitare ferite (per es. per proteggere il polpastrello superiore) o per proteggere ferite in corso di guarigione, devono avere l'autorizzazione del giudice, che può in ogni momento ispezionare il bendaggio, per partecipare.
3. Squalifica: nel corso della prova, una cane che tenta di mordere o attacca delle persone o dei cani, è escluso per decisione del giudice, da tutte le prove del giorno.
4. I cani devono essere in possesso di certificato antirabbico in corso di validità.
5. E' richiesto da parte dei concorrenti un comportamento corretto. In nessun modo essi potranno mostrarsi aggressivi verso i cani, i concorrenti e gli aiutanti della stessa o di altre squadre, il giudice, gli assistenti, gli

spettatori, i membri del Comitato organizzatore o qualunque altra persona presente al Torneo, dentro e fuori del campo di gara.

6. Qualsiasi atto di brutalità contro il proprio cane, o cane altrui, da parte di un conduttore sarà severamente punito con squalifica immediata. Altri procedimenti potranno essere comunque presi a carico dell'interessato.

7. Il Comitato organizzatore si riserva il diritto di rifiutare le iscrizioni oltre i termini e le modalità previste dalle norme stabilite dall'ENCI.

8. I conduttori italiani devono essere membri di un sodalizio riconosciuto dall'ENCI.

9. I conduttori stranieri devono essere associati ad un Kennel Club riconosciuto dalla FCI.

10. Per ogni squadra, i conduttori non potranno essere diversi da quelli indicati nella scheda di iscrizione.

## **Art. 5 - Programma dei Tornei**

1. Il programma del Torneo comprende una serie di Corse le cui modalità di svolgimento sono riportate in allegato n. 1.

2. La modalità di svolgimento di un Torneo è decisa dal Comitato organizzatore, all'interno delle possibilità riportate nell'allegato n. 2.

## **Art. 6 - Organizzazione di un Torneo**

1. I Comitati organizzatori che intendono organizzare un torneo di Flyball devono:

- rispondere ai requisiti richiesti dalla normativa generale per le manifestazioni ENCI;
- procurarsi un terreno cintato di almeno 28 m x 9 m (un terreno di 40 m x 15 m è preferibile); la natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore;
- designare un esperto/giudice, appartenente all'Albo ufficiale dell'ENCI o appartenente ad un Paese riconosciuto dalla FCI;
- nominare le persone che sono necessarie al buon svolgimento del torneo, in particolare due assistenti all'esperto/giudice che:
  - a) svolgano le funzioni di aiutanti di linea e coadiuvino l'esperto/giudice nella valutazione della regolarità dei passaggi e degli scambi;
  - b) riportino la composizione delle squadre che si scontrano nelle varie manches sugli appositi fogli di gara approvati dall'ENCI (allegato n. 8);
  - c) riportino in maniera ben evidente, nell'apposito spazio dei fogli di gara, l'eventuale tempo limite dichiarato dalla squadra;
  - d) trascrivano sui fogli di gara l'altezza degli ostacoli che i diversi cani devono saltare, come risulta dalla misura dei cani effettuata da un giudice ufficiale ENCI;
  - e) trascrivano l'esito delle singole manches, riportando anche i relativi tempi di corsa, se previsto dall'organizzazione o dal tipo di torneo;
- predisporre una segreteria funzionante per trascrivere i risultati sui tabelloni di gara approvati dall'ENCI;
- predisporre un tabellone con l'elenco delle Corse, lo schema delle Corse del torneo (secondo i modelli approvati dall'ENCI), una lista dei cani la cui altezza è stata misurata e la corrispondente altezza degli ostacoli da utilizzare;
- predisporre il campo di gara, segnando con una linea la posizione delle apposite macchinette per il rilascio delle palline (di seguito "flybox"), la posizione delle due corsie di quattro ostacoli, la posizione della linea di partenza/arrivo, secondo le misure riportate nell'allegato n. 3 (e relativo schema), nonché un certo numero di riferimenti relativi alla distanza (in metri) dalla linea di partenza/arrivo;
- mettere a disposizione 2 gruppi di quattro ostacoli regolamentari (4 per corsia) con le caratteristiche riportate nell'allegato n. 4;
- mettere a disposizione un Sistema Elettronico di Giudizio e Misura dei Tempi (sistema EGM), nei casi in cui il programma del Torneo lo preveda. Un cronometraggio manuale è accettabile al solo fine di definire un *tempo di percorrenza* utilizzabile per l'iscrizione a competizioni successive. *I tempi di percorrenza misurati in assenza di sistema EGM non sono validi ai fini della definizione di qualunque tipo di record.*

2. Il numero minimo di squadre per lo svolgimento di un Torneo è 4. Se il torneo è organizzato in Divisioni, il numero minimo di squadre per divisione è 4.

3. Se il Torneo è organizzato in Divisioni, la collocazione delle squadre nelle Divisioni sarà effettuata sulla base dei *tempi di percorrenza* delle singole squadre nelle precedenti competizioni. Se non esiste un *tempo di percorrenza* precedente, la collocazione della squadra nelle Divisioni sarà effettuata in base al *tempo limite* comunicato dalla squadra al momento dell'iscrizione o, se il Torneo lo prevede, in base al *miglior tempo realizzato* nelle Corse di qualificazione.
4. La chiusura delle iscrizioni, accompagnate dal relativo importo, deve pervenire al Comitato organizzatore entro 15 giorni dallo svolgimento della prova con deroga fino a 10 giorni dalla prova, con una maggiorazione della tassa di iscrizione pari al 20%.
5. Secondo le modalità previste dalle norme generali delle manifestazioni cinofile deve essere redatto il catalogo delle squadre iscritte alla prova, nel quale sono indicati i dati dei cani partecipanti (nome, data di nascita, numero certificato, marcatura o microchip, conduttore).
6. Il Comitato organizzatore dovrà essere provvisto di lettore universale di microchip e di cinometro.

## **Art. 7 – Classificazione delle squadre**

1. La lista di classificazione delle squadre sulla base dei *tempi di percorrenza* è detenuta e aggiornata dall'ENCI (o da ente o persona delegata), è fornita al Comitato organizzatore del Torneo ed è comunque resa pubblica.
2. Il *tempo di percorrenza* di una squadra è il minor tempo ottenuto in una manche dalla squadra nelle tre competizioni più recenti.
3. La lista dei tempi di percorrenza non terrà conto dei risultati ottenuti più di sei mesi prima della chiusura delle iscrizioni per quel torneo.

## **Art. 8 – I tempi limite**

1. Se il tempo di percorrenza di una squadra non è più rappresentativo delle prestazioni di quella squadra, la squadra può fornire un *tempo limite*. Se il torneo è strutturato in Divisioni, al momento della ripartizione delle squadre nelle Divisioni si terrà conto del tempo limite e non del tempo riportato nella lista di classificazione delle squadre.
2. Il tempo limite sarà comunicato al momento dell'iscrizione e non potrà essere cambiato durante il torneo.
3. Una squadra che non ha ancora partecipato ad alcuna competizione non è tenuta a fornire un tempo limite e sarà posta automaticamente in ultima Divisione. Tale squadra può comunicare un tempo limite al fine di essere posta in una Divisione superiore.
4. Una squadra che non partecipa a competizioni da più di sei mesi non avrà più un tempo di percorrenza e dovrà fornire un tempo limite.
5. Se una squadra fornisce un tempo limite minore del suo tempo di percorrenza, sarà classificata sulla base del tempo limite ma non si terrà conto di questo tempo, e la squadra non sarà penalizzata se realizzerà un tempo minore.

## **Art. 9 - Giudizi**

1. Tutti i giudizi sono inappellabili.
2. Risultati e classifiche saranno riportati sugli appositi fogli di gara approvati dall'ENCI.
5. I fogli di gara sui quali segnare i risultati e le classifiche sono riportati nell'allegato n. 5.

## **Art. 10 - Titoli**

1. Ogni anno l'ENCI organizza un torneo per l'assegnazione del titolo di **Campione Italiano di Flyball**. Tale titolo è assegnato alla *squadra* vincitrice del torneo, svolto con le modalità presentate nell'allegato n. 6.
2. Titoli individuali sono assegnati ai cani che abbiano ottenuti i seguenti risultati:
  - se una squadra corre con un tempo compreso tra 27,99 e 24,00 secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Dog**;
  - se una squadra corre con un tempo compreso tra 23,99 e 22,00 secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Fanatic**;
  - se una squadra corre con un tempo di 21,xx secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Club 21**;

- se una squadra corre con un tempo di 20,xx secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Club 20**;
- se una squadra corre con un tempo di 19,xx secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Club 19**;
- se una squadra corre con un tempo di 18,xx secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Club 18**;
- se una squadra corre con un tempo di 17,xx secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Club 17**;
- se una squadra corre con un tempo di 16,xx secondi, tutti i cani della squadra che corrono per la prima volta con quel tempo ricevono il titolo di **Flyball Club 16**.

3. In nessun caso può essere assegnato un titolo inferiore a quello già corrisposto in precedenza.

4. L'assegnazione dei titoli avviene alle seguenti condizioni:

- il Torneo sia ufficialmente riconosciuto dall'ENCI;
- competano effettivamente almeno 4 squadre (o 4 squadre per Divisione, se il Torneo lo prevede);
- il Torneo sia giudicato da un giudice ufficiale ENCI;
- i fogli di gara siano correttamente compilati e firmati dal giudice;
- sia utilizzato un sistema EGM conforme alle specifiche riportate nell'allegato n. 7;

5. In deroga al punto 4, per l'attribuzione del titolo di Flyball Dog e Flyball Fanatic non è necessaria la presenza del sistema EGM, ma è sufficiente il cronometraggio manuale.

## **Art. 11 - Disposizioni finali**

Per quanto non previsto nel presente disciplinare, si applicano le norme generali per le manifestazioni cinofile.

# Allegato n. 1

## Regolamento dei Tornei e delle Corse

### 1. Generalità

- a) Le competizioni di flyball consistono sempre in due squadre che si affrontano su due corsie parallele.
- b) Le squadre possono essere formate da cani di varie altezze al garrese.
- c) La composizione della squadra è così stabilita:
  - minimo quattro (4) coppie cane-conduttore
  - massimo sei (6) cani e sei (6) conduttori
  - n. 1 addetto al flybox
  - n. 1 trainer o capitano (facoltativo)
  - n. 1 o 2 aiutanti (facoltativi), per raccogliere palline disperse, raddrizzare salti abbattuti, o assistere la squadra in altro modo, purché ciò non interferisca né con i giudici, né con la squadra opposta, né rappresenti assistenza ai cani o violazione delle regole di gara.
- d) Ogni squadra deve avere quattro (4) cani che corrono in ogni manche, con un massimo di due cani sostituiti in attesa. I sostituti possono essere utilizzati a discrezione della squadra, anche nella stessa Corsa, ma le sostituzioni possono essere fatte solo alla fine di una manche.
- e) La partecipazione di tutti i cani della squadra, compresi i sostituti, deve essere confermata prima della prima Corsa del Torneo o della Divisione. Quando le Corse del Torneo (o della Divisione) sono iniziate, la composizione della squadra non è più modificabile.
- f) La squadra partecipante alla competizione deve avere con sé la seguente dotazione:
  - flybox e flybox di riserva o altro immediatamente disponibile;
  - palline da tennis (non forate) di qualunque colore, in numero sufficiente per lo svolgimento della Corsa. In funzione delle dimensioni del cane, o per agevolarne la presa, possono essere utilizzate anche palline di altro tipo purché si comportino come le palline da tennis (rimbalzano e rotolino).
- g) I cani che gareggiano possono essere provvisti di collare o pettorina in stoffa, cuoio o altro materiale morbido. È vietato l'uso di collari metallici, a strangolo, o elettrici sul campo di gara.
- h) È vietato trattenere il cane per la pelle del collo.

### 2. Misurazioni dei cani

- a) A discrezione della squadra, i cani che saltano meno di 40 cm possono essere misurati dal giudice della gara prima dell'inizio delle Corse del Torneo;
- b) se il giudice verifica che la squadra non salta almeno all'altezza minima definita dalla misura dei cani, nel formato Round Robin sarà dichiarata perdente in tutte le manches vinte saltando all'altezza non corretta. Nel formato ad eliminazione (DE o SE), la squadra sarà esclusa dalla competizione;
- c) il giudice può misurare un cane in ogni momento. Quando un cane è stato misurato, il giudice non ha nessun obbligo di rimisurarlo;
- e) se un cane è rimisurato e il giudice decide che ha commesso un errore nella misura precedente, la squadra non sarà penalizzata in alcun modo, ma dovrà saltare all'altezza corretta per tutte le manches successive;
- f) ogni protesta relativa all'altezza degli ostacoli deve essere verbalizzata entro 30 minuti dalla fine della manche in questione;
- g) le misure dei cani sono aperte all'osservazione del pubblico, che non deve intralciare l'opera del giudice;
- h) nell'area di misura è ammesso un solo conduttore per cane;
- i) se non risulta possibile misurare un cane, il giudice lo definirà "non misurabile" e al cane sarà associata l'altezza degli ostacoli di 40 cm;
- l) le misure di altezza devono essere registrate e firmate dal giudice. Una copia del foglio di misura deve essere esposta a fianco del tabellone di gara per la visione da parte dei partecipanti al Torneo. Se vi sono più giudici che misurano, l'altezza definita e registrata da uno dei giudici diventa l'altezza ufficiale degli ostacoli per quel Torneo;
- m) l'area di misura è definita dal giudice;

n) il cane sarà misurato al garrese. Il cane deve essere misurato in una posizione naturale. Se il giudice è incerto sull'altezza del cane dopo tre (3) misure accurate, per il beneficio del cane l'altezza misurata sarà stabilita al valore minore tra quelli misurati.

o) L'ENCI può definire un sistema di registrazione dei cani, nel quale risulti l'altezza degli ostacoli che il cane deve saltare, stabilita in seguito ad opportune verifiche ufficiali. In questo caso il cane è esentato dalle misure successive.

### **3. Regole di gara**

#### **a) Forfait**

- Se al momento di iniziare la Corsa una squadra è in ritardo per più di cinque minuti, mentre tutti gli altri sono pronti, il giudice può dichiarare il forfait della squadra. Il giudice può decidere se applicare o no la regola, dal momento che lo scopo è quello di evitare eccessivi ritardi nello svolgimento del Torneo, e di rispettare gli altri concorrenti e gli spettatori.

- Le squadre che vincono per forfait devono correre il numero minimo di manches richieste per qualificarsi ed ottenere punti nel Round Robin o per avanzare nelle competizioni a Doppia/Singola Eliminazione. Se non vi sono altre squadre disponibili per competere, la squadra correrà senza una squadra contrapposta.

- Se la squadra si ripresenta ancora in ritardo sul campo di gara, il giudice può decidere di squalificarla per quel Torneo.

#### **b) Riscaldamento**

- L'organizzazione decide quanto tempo dedicare al riscaldamento.

- Al di fuori del periodo di tempo concesso per il riscaldamento, non si può effettuare un allenamento o addestramento sul campo di gara durante tutto lo svolgimento del torneo. L'addestramento sul campo di gara durante la competizione porta al forfait della squadra in quella manche.

- Quando l'ingresso sul campo di una squadra è ritardato per cause di forza maggiore (ad es. è ancora presente la squadra della precedente Corsa), il riscaldamento non potrà cominciare prima che entrambe le squadre siano presenti contemporaneamente sul campo di gara. La squadra già presente e in attesa può posizionare il flybox e regolare l'altezza degli ostacoli.

- E' permesso allenarsi fuori dal campo di gara, purché questo non crei problemi alle altre squadre, o non rechi disturbo alle squadre che si affrontano sul campo di gara.

#### **c) Altezza degli ostacoli**

- L'altezza minima degli ostacoli è di 20 cm e la massima di 40 cm. L'altezza varia ad intervalli di 2,5 cm, e viene calcolata sottraendo 10 cm all'altezza al garrese del cane risultato più basso nella squadra. La cifra così ottenuta deve sempre essere arrotondata per difetto (es. cane di altezza al garrese di 47,4 cm salta a 35 cm). L'altezza possibile degli ostacoli è quindi: 20 - 22,5 - 25 - 27,5 - 30 - 32,5 - 35 - 37,5 - 40 cm.

- L'altezza degli ostacoli deve essere regolata sulla base dei quattro (4) cani che partecipano effettivamente alla manche.

#### **d) La manche**

##### *1) Cani partecipanti*

In ogni manche possono partecipare solo quattro (4) cani di una stessa squadra. L'ordine di partenza dei cani deve essere comunicato agli assistenti di linea prima della manche.

▪ L'ordine di partenza può variare tra una manche e l'altra, e i cani stessi possono essere sostituiti durante lo svolgimento di una Corsa, sempre previa segnalazione al giudice. In questo caso tutti i cani della squadra che prenderanno parte alla manche devono essere presenti sul campo di gara o nelle immediate vicinanze, al fine di non interrompere la continuità della Corsa.

▪ Se si effettuano sostituzioni di cani, l'altezza degli ostacoli deve essere regolata in base alla nuova composizione della squadra nella manche.

## 2) *Svolgimento della manche*

- Ogni cane che compete in quella manche deve saltare i quattro ostacoli in successione, premere sulla pedana del flybox, afferrare la pallina e, con la pallina in bocca, fare a ritroso il percorso. Solo quando il cane che torna oltrepassa la linea di partenza/arrivo il secondo cane può attraversare la linea di partenza, e così via sino a che tutti i membri della squadra non abbiano effettuato il percorso, compresi i cani che devono eventualmente ripetere.
- I cani possono partire da fermi o in corsa.

## 3) *Falsa partenza*

- Quando il primo cane, o il suo conduttore o un oggetto del conduttore, oltrepassa la linea di partenza prima del segnale e dell'inizio del cronometraggio, l'assistente di linea o il giudice segnalano la penalità e il giudice farà ricominciare la manche.
- Se la stessa squadra commette una seconda volta la stessa infrazione in quella manche, il cane riceverà una penalità e dovrà ripetere dopo il passaggio degli altri tre cani.
- Se la seconda falsa partenza della squadra coincide con la prima falsa partenza della squadra opposta, la manche deve ricominciare.

## 4) *Malfunzionamento del flybox*

L'addetto al flybox deve segnalare al giudice il malfunzionamento. Se il giudice, dopo averlo esaminato, ne verifica il malfunzionamento, la manche viene ripetuta. In caso contrario la squadra perde quella manche. Se non è disponibile un altro flybox e se quello originale non è riparabile in un tempo ragionevole, la squadra perde tutte le manches di quella Corsa. Se il malfunzionamento si ripete (anche se del flybox di riserva) la squadra perde tutte le manches di quella Corsa.

## 5) *Sporcare*

Se un cane orina o defeca sulla corsia di gara, la squadra perde quella manche.

## 6) *Addetto al flybox*

- Eccetto che durante il riscaldamento, per recuperare una pallina o per caricare una nuova pallina nel flybox, o per ripristinare le scorta di palline da caricare per la manche successiva, l'addetto al flybox deve restare in posizione eretta *dietro* il flybox con le mani dietro la schiena.
- E' consentito incoraggiare il cane esclusivamente in modo verbale, senza che questo distraiga la squadra opposta.
- Se il giudice ritiene che l'addetto al flybox abbia violato qualcuna di queste regole, la squadra può perdere la manche.
- L'addetto al flybox deve restare in posizione fino a quando il giudice non decreta la fine della manche.
- Quando il cane arriva al flybox, questo deve essere già stato caricato con la pallina e l'addetto deve essere in posizione eretta.

## 7) *Aiutanti*

Al di là della linea di partenza/arrivo è ammessa la presenza di aiutanti (per es. allo scopo di incitare i cani o recuperare palline perdute) purché non intralcino il regolare svolgimento della gara e non impediscano al giudice di osservare adeguatamente la competizione. A questo scopo gli aiutanti dovranno mantenersi sul lato esterno della corsia di gara di ogni squadra.

## 8) *Interferenza*

E' intesa come un ostacolo al normale svolgimento della gara per i cani dell'altra squadra. L'interferenza può verificarsi nella corsia di gara, nell'area circostante o nell'area dove i cani si preparano a partire.

- Se un cane o un membro di una squadra o un aiutante interferisce con la squadra opposta durante una manche, la squadra che interferisce perde la manche.
- Il cane che raccoglie una pallina perduta nell'area dell'altra squadra, senza intralciare lo svolgimento della manche, non commette interferenza.
- Se un fattore esterno al terreno di gara, non attinente allo svolgimento della manche o alle due squadre in competizione, interferisce con una squadra, la manche deve essere ripetuta.

### 9) *Distrazioni*

I membri di una squadra non devono distrarre la squadra opposta in nessun modo, né lanciare oggetti per i cani (palline, giochi, frisbees, riportelli, guanti, bocconcini, ...). Devono inoltre recuperare le palline perdute. Alla prima infrazione la squadra riceverà un ammonimento dal giudice e alle successive (anche in Corse differenti) perderà la manche.

### 10) *Situazioni di pericolo*

Se il giudice ritiene che si verifichi una situazione di pericolo durante la manche, la manche sarà interrotta e fatta ricominciare dopo avere rimosso la situazione di pericolo.

### 11) *Penalità*

Il cane che commette penalità deve ripetere il percorso dopo che hanno gareggiato tutti i cani della squadra. Se più cani commettono penalità, questi ripeteranno nell'ordine in cui hanno svolto la manche. Le penalità che comportano la ripetizione del percorso sono:

- passaggio anticipato alla linea di partenza, indicato dal sistema elettronico di controllo o dall'assistente di linea o dal giudice di gara. In assenza del sistema elettronico, l'assistente di linea segnalerà l'avvenuta infrazione. Se durante il percorso di ritorno il cane passa a lato della linea di partenza/arrivo, il cane successivo deve comunque attendere che lo stesso superi detta linea prima di attraversarla senza incorrere in penalità;
- non effettuare tutti i salti;
- non effettuare i salti nel giusto ordine e con la palla in bocca;
- prelevare la palla dal porta pallina senza far scattare il flybox;
- non riattraversare con la palla in bocca la linea di partenza/arrivo;
- assistenza da parte dell'addetto al flybox (ad es. per far scattare il flybox, per indicare la palla, ...), degli spettatori o del conduttore;
- il superamento della linea di partenza/arrivo da parte del conduttore o dei suoi oggetti durante la corsa del cane. E' ammesso attraversare la linea di partenza/arrivo solamente per raddrizzare un salto o raccogliere una pallina perduta.

L'attribuzione di una penalità è segnalata visivamente dagli aiutanti del giudice o dal giudice stesso.

*E' responsabilità dei componenti della squadra osservare tali segnali e far ripetere il percorso al cane.*

### 12) *Ostacoli abbattuti*

Se durante il percorso il cane fa cadere un ostacolo non vi è penalizzazione, ma l'ostacolo deve essere superato come se fosse in posizione corretta.

- Il conduttore e/o l'aiutante può intervenire per ripristinare l'ostacolo stesso senza però intralciare in alcun modo il normale svolgimento della manche e senza aiutare in alcun modo il cane.
- Se l'ostacolo viene lasciato abbattuto, tutti i cani che seguono devono comunque effettuare il salto come se l'ostacolo fosse in posizione corretta. Le stesse considerazioni si applicano nel caso in cui una pallina rimanga nel percorso.
- Se è in funzione il sistema EGM, non è possibile per nessuna ragione attraversare la linea di partenza/arrivo all'interno dello spazio tra le fotocellule. Se questo avviene, il cane deve ripetere il percorso.

### 13) *Intervento al flybox*

Se la pallina ricade nel porta-pallina mentre il cane sta cercando di prenderla, l'addetto al flybox può ricaricare perché il cane lo faccia scattare, senza che vi sia penalità. Solo in questo caso l'addetto al flybox può segnalare al cane di premere la pedana.

### 14) *Conclusione della manche*

La manche termina quando l'ultimo dei cani che deve effettuare il percorso attraversa la linea di arrivo con qualunque parte del corpo. La squadra che per prima completa con successo il percorso vince la manche.

#### *15) Definizione del vincitore*

- In ogni manche, la squadra vincente è quella che termina per prima il percorso con tutti i cani.
- Quando si usa un sistema Elettronico di Giudizio e Misura, la squadra vincitrice di una manche incerta si stabilisce dal confronto dei tempi di percorrenza cronometrati. Differenze nei tempi di percorrenza minori di 1/100 di secondo portano alla parità.
- In caso di giudizio manuale (per assenza o difetto del sistema elettronico), la decisione dei due assistenti di linea e del giudice deve essere unanime e deve essere basata sul giudizio visivo, *non sul tempo eventualmente cronometrato*. Nel caso che i due assistenti di linea non siano in accordo starà al giudice, dopo averli consultati, valutare se attribuire la vittoria ad una squadra o dichiarare parità.

#### *16) Parità*

In caso di parità il giudice attribuirà una vittoria a ciascuna delle due squadre.

#### *17) Conclusione della Corsa*

La Corsa termina quando una delle due squadre raggiunge le due vittorie (al meglio di tre manches) o le tre vittorie (al meglio delle cinque manches), oppure quando è stato effettuato il numero di manches previste, secondo quanto stabilito dall'organizzazione per quel Torneo.

#### ***e) Tempo limite***

1. Se una squadra realizza un tempo minore del tempo limite dichiarato, essa trasgredisce il suo tempo limite e perde la manche, qualunque sia la prestazione dell'altra squadra. Sul foglio di gara sarà annotato NESSUN TEMPO (NT). La squadra non riceverà punti o titoli per quella manche.
2. In prima Divisione il tempo limite si annulla. Se una squadra deve, per ragioni organizzative, correre in prima Divisione malgrado il suo tempo limite, non si terrà conto di questo e la squadra non sarà penalizzata se realizzerà un tempo minore.
3. Se entrambe le squadre realizzano un tempo inferiore al loro tempo limite, entrambe le squadre perdono la manche.
4. Quando una squadra realizza un tempo inferiore al tempo limite e l'altra squadra non termina la manche, entrambe le squadre perdono la manche.
5. Se la Corsa è terminata e solo dopo il giudice o gli assistenti di linea si accorgono che è stata violata la regola del tempo limite, la squadra vincente che ha violato la regola è dichiarata perdente in quella manche. Se dopo la variazione il risultato della Corsa è incerto (parità), le due squadre devono disputare altre manches per completare la Corsa.

#### ***f) Risultati***

E' compito dell'organizzazione esporre al più presto i risultati delle singole manche, con l'indicazione della squadra vincitrice e del miglior tempo di ogni squadra.

## Allegato n. 2

### Modalità di svolgimento di un Torneo

#### A) Round Robin (RR)

1. Un Torneo Round Robin è un Torneo nel quale ogni squadra compete contro tutte le altre.
2. L'ordine delle Corse è riportato nelle tabelle che seguono.
3. Ogni squadra in gara ottiene i seguenti punti:
  - 2 punti per ogni vittoria (V) nella manche
  - 1 punto per ogni pareggio (P) nella manche
  - 0 punti per ogni sconfitta (S) nella manche
4. Il Comitato organizzatore può decidere di far svolgere il Torneo sotto forma di Doppio Round Robin, al fine di dare maggiori opportunità di gareggiare ad ogni squadra.
5. Il punteggio totale di ogni squadra si ottiene sommando tutti i punti ottenuti nelle singole manches contro le altre squadre.
6. Vince il Torneo la squadra che totalizza il maggior punteggio.
7. A parità di punti:
  - se viene utilizzato il sistema EGM, vince la squadra che ha realizzato il minor tempo;
  - in assenza di sistema EGM, *non è ammesso basarsi sui tempi del cronometraggio manuale*, e vince la squadra che ha vinto lo scontro diretto.

#### B) Singola Eliminazione (SE) o Knock Out (KO)

1. Le Corse sono normalmente basate sul meglio di 5 manches.
2. Negli schemi di gara che seguono, la squadra che si trova in alto nel tabellone corre nella corsia di sinistra.
3. Nella preparazione del tabellone di gara, l'ordine delle squadre sarà stabilito sulla base dei tempi di percorrenza delle varie squadre, oppure della classifica derivante da un precedente Round Robin.

#### C) Doppia Eliminazione (DE)

1. Le Corse sono normalmente basate sul meglio di 5 manches.
2. Negli schemi di gara che seguono, la squadra che si trova in alto nel tabellone corre nella corsia di sinistra.
3. Nella preparazione del tabellone di gara, l'ordine delle squadre sarà stabilito sulla base dei tempi di percorrenza delle varie squadre, oppure della classifica derivante da un precedente Round Robin.

Round Robin 4 Squadre		Round Robin 5 Squadre		Round Robin 6 Squadre		Round Robin 7 Squadre		Round Robin 8 Squadre	
<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>
1	4 vs 1	1	5 vs 2	1	2 vs 3	1	1 vs 4	1	4 vs 8
2	2 vs 3	2	4 vs 1	2	6 vs 1	2	2 vs 5	2	3 vs 7
3	1 vs 3	3	3 vs 5	3	4 vs 5	3	3 vs 6	3	2 vs 6
4	4 vs 2	4	2 vs 4	4	3 vs 6	4	4 vs 7	4	1 vs 5
5	3 vs 4	5	1 vs 3	5	4 vs 2	5	5 vs 1	5	6 vs 1
6	1 vs 2	6	4 vs 5	6	5 vs 1	6	6 vs 2	6	8 vs 3
		7	2 vs 3	7	2 vs 6	7	7 vs 3	7	2 vs 5
		8	5 vs 1	8	1 vs 4	8	1 vs 3	8	4 vs 7
		9	3 vs 4	9	5 vs 3	9	5 vs 7	9	3 vs 6
		10	1 vs 2	10	6 vs 4	10	2 vs 4	10	5 vs 8
				11	2 vs 5	11	6 vs 1	11	7 vs 2
				12	3 vs 1	12	3 vs 5	12	1 vs 4
				13	5 vs 6	13	7 vs 2	13	8 vs 2
				14	4 vs 3	14	4 vs 6	14	4 vs 6
				15	1 vs 2	15	7 vs 1	15	7 vs 1
						16	2 vs 3	16	3 vs 5
						17	4 vs 5	17	6 vs 8
						18	6 vs 7	18	2 vs 4
						19	3 vs 4	19	5 vs 7
						20	5 vs 6	20	1 vs 3
						21	1 vs 2	21	8 vs 1
								22	6 vs 7
								23	4 vs 5
								24	2 vs 3
								25	7 vs 8
								26	5 vs 6
								27	3 vs 4
								28	1 vs 2

Per i vari formati è utile tener conto dei seguenti tempi *minimi* di svolgimento:

RR 4 squadre: 1 h  
RR 5 Squadre: 1 h 20 min  
RR 6 squadre: 2 h 10 min  
RR 7 squadre: 3 h  
RR 8 squadre: 4 h

Schema RR 4 squadre e DE 4 squadre: vedi file [RR4+DE4.xls](#)

Schema RR 5 squadre e DE 5 squadre: vedi file [RR5+DE5.xls](#)

Schema RR 6 squadre e DE 6 squadre: vedi file [RR6+DE6.xls](#)

Schema RR 7 squadre e DE 7 squadre: vedi file [RR7+DE7.xls](#)

Schema SE (KO) 4 squadre, SE (KO) 5 squadre, SE (KO) 6 squadre e SE (KO) 7 squadre:  
vedi file [SE4+5+6+7.xls](#)

<b>Doppio Round Robin 4 Squadre</b>		<b>Doppio Round Robin 5 Squadre</b>		<b>Doppio Round Robin 6 Squadre</b>	
<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>	<i>Corsa n.</i>	<i>squadre</i>
1	4 vs 1	1	5 vs 2	1	2 vs 3
2	2 vs 3	2	4 vs 1	2	6 vs 1
3	1 vs 3	3	3 vs 5	3	4 vs 5
4	4 vs 2	4	2 vs 4	4	3 vs 6
5	3 vs 4	5	1 vs 3	5	4 vs 2
6	1 vs 2	6	4 vs 5	6	5 vs 1
7	1 vs 4	7	2 vs 3	7	2 vs 6
8	3 vs 2	8	5 vs 1	8	1 vs 4
9	3 vs 1	9	3 vs 4	9	5 vs 3
10	2 vs 4	10	1 vs 2	10	6 vs 4
11	4 vs 3	11	2 vs 5	11	2 vs 5
12	2 vs 1	12	1 vs 4	12	3 vs 1
		13	5 vs 3	13	5 vs 6
		14	4 vs 2	14	4 vs 3
		15	3 vs 1	15	1 vs 2
		16	5 vs 4	16	3 vs 2
		17	3 vs 2	17	1 vs 6
		18	1 vs 5	18	5 vs 4
		19	4 vs 3	19	6 vs 3
		20	2 vs 1	20	2 vs 4
				21	1 vs 5
				22	6 vs 2
				23	4 vs 1
				24	3 vs 5
				25	4 vs 6
				26	5 vs 2
				27	1 vs 3
				28	6 vs 5
				29	3 vs 4
				30	2 vs 1

<p>Per i vari formati è utile tener conto dei seguenti tempi <i>minimi</i> di svolgimento:</p> <p>Doppio RR 4 squadre: 2 h  Doppio RR 5 Squadre: 2 h 40min  Doppio RR 6 squadre: 4 h 20min</p>
--

# Allegato n. 3

## Disposizione del campo di gara

### 1. Fondo

- a) La natura del terreno dovrà essere tale da non presentare alcun pericolo per il cane e/o per il conduttore.
- b) Il Comitato organizzatore deve provvedere affinché sulle corsie di gara, al flybox e alla partenza vi sia un fondo non scivoloso.
- c) Se le corsie di gara sono poste su fondo duro o su moquette (come succede normalmente nelle competizioni al chiuso), per evitare bruciature e lesioni ai polpastrelli le corsie devono essere ricoperte di materiale antiscivolo per una larghezza non inferiore a 45 cm su ogni lato del centro della corsia, dal punto di partenza fino all'ultimo ostacolo prima del flybox. Dall'ultimo ostacolo fino al flybox il materiale antiscivolo deve coprire un'area di larghezza non minore di 2 m.

### 2. Barriere

Il Comitato deve provvedere un pannello di altezza minima 60 cm, posto a non meno di 2 m dalla base anteriore del flybox, disposto in modo da impedire che eventuali palline perse rotolino troppo lontano, ma senza che questo impedisca la corretta osservazione del flybox e impedisca la vista agli spettatori. Un pannello di altezza minima 60 cm deve essere posto tra i due flybox, fino alla linea di posizionamento, al fine di rendere minime le interferenze.

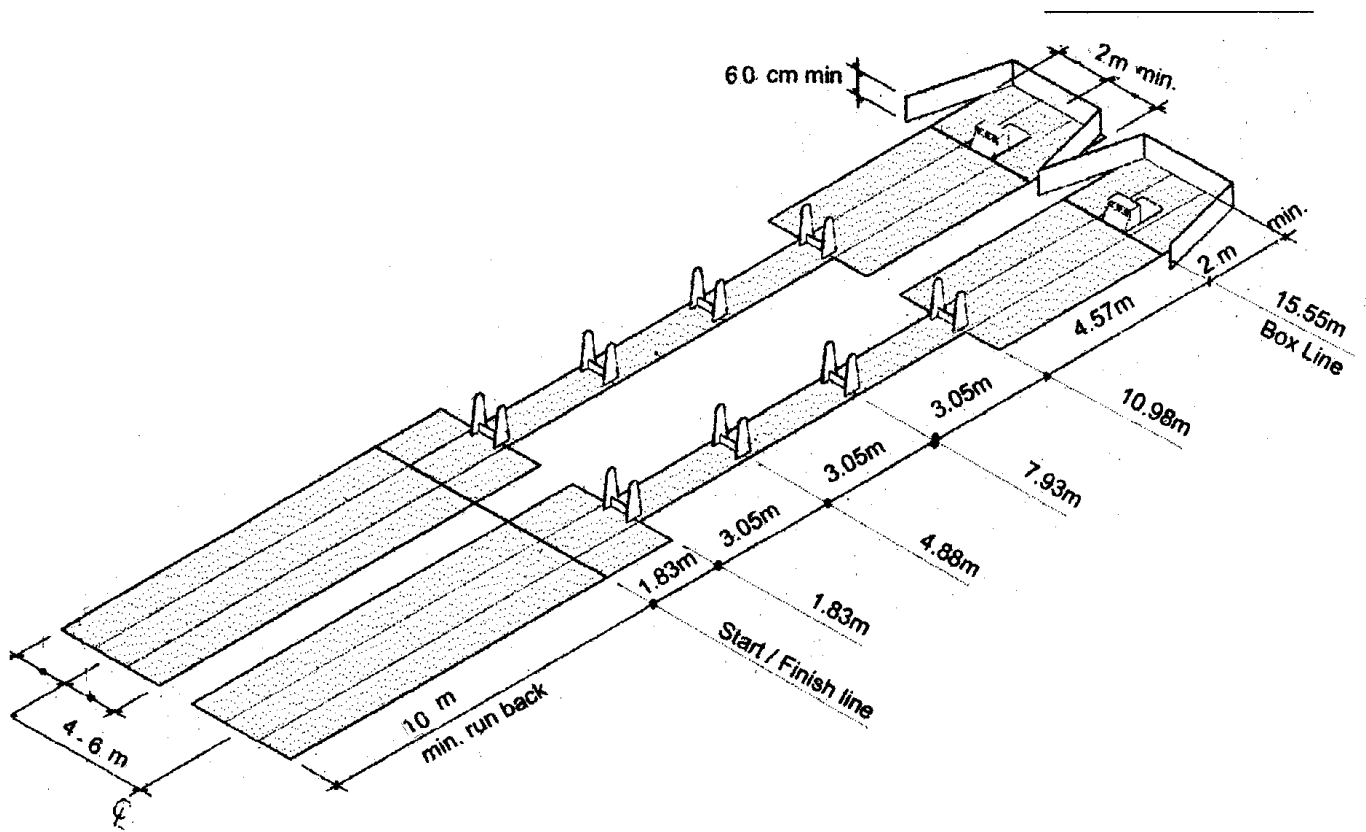
### 3. Misure del percorso

Le misure del percorso di gara sono le seguenti:

- distanza tra la linea di *partenza/arrivo* e il primo ostacolo m 1,83
- distanza tra ogni ostacolo m 3,05
- distanza fra l'ultimo ostacolo e la base anteriore del flybox m 4,57
- distanza minime tra il *centro* delle due corsie 4 metri, distanza massima 6 metri.

### 4. Disposizione del campo

- a) Le misure minime per un campo regolamentare sono di 28 m x 9 m (un campo di 40 m x 15 m è preferibile).
  - b) Devono esserci due corsie poste ad una distanza minima di 4 m da centro a centro e massima di 6 m da centro a centro.
  - c) Davanti alla linea di partenza/arrivo deve essere disponibile un'area di almeno 10 m di lunghezza (meglio se 15 m) da dove i cani possono essere preparati alla partenza.
  - d) Dietro la linea di posizionamento del flybox deve esserci un'area di almeno 2 metri di lunghezza chiusa da pannelli che impediscano alle palline perse di rotolare troppo lontano.
- Lo schema seguente riporta la tipica disposizione del campo di gara.



Schema pratico di disposizione del campo di gara

# Allegato n. 4

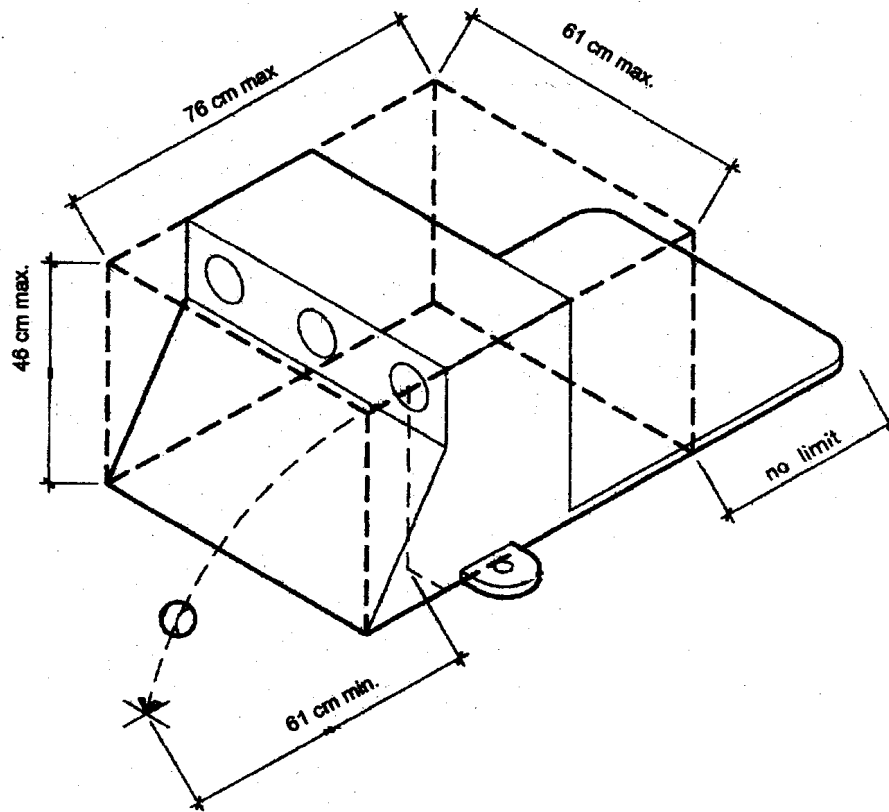
## Flybox e Ostacoli del flyball

### 1. Flybox

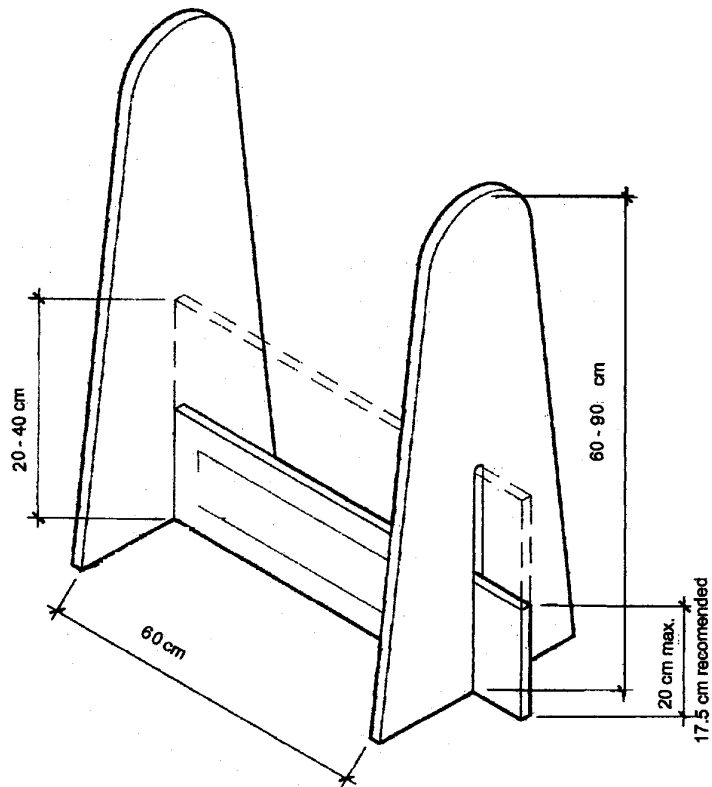
- a) Ogni squadra deve disporre del flybox.
  - b) Il flybox deve essere azionato da un dispositivo meccanico, non elettrico.
  - c) Il flybox può essere colorato o dipinto secondo i gusti della squadra.
  - d) Le palline rilasciate da tutti i fori del flybox devono compiere un volo libero di non meno di 61 cm dal punto di rilascio, in direzione della linea di partenza/arrivo.
  - e) Le misure del flybox sono le seguenti:
    - larghezza non superiore a 61 cm e altezza non superiore a 46 cm dalla superficie inferiore, escludendo l'eventuale dispositivo/materiale antiscivolo e dispositivi per fissarlo all'esterno;
    - profondità non superiore a 76 cm. La base di appoggio sulla quale sta l'addetto può sporgere oltre i 76 cm;
    - il dispositivo/materiale antiscivolo non può avere altezza superiore a 1 cm;
    - il flybox non può in nessun momento superare queste misure durante la gara (includendo dispositivi di caricamento, maniglie per il trasporto o altri oggetti fissati permanentemente)
  - f) La forma del flybox, la posizione dei fori lancia palline, la forma della pedana e la sua inclinazione sono libere, purché rispettino i requisiti suesposti.
  - g) Per la sicurezza del cane, il flybox deve essere in grado di ammortizzare l'urto delle zampe. A tal fine è necessario che la superficie della pedana sia ricoperta da adeguata imbottitura (gomma, spugna densa, ...), in abbinamento ad ulteriori dispositivi ammortizzanti (ad es. pedana flessibile, molle posteriori, ...)
- Lo schema riportato nella figura seguente è puramente indicativo.*

### 2. Ostacoli

- a) Il Comitato organizzatore deve provvedere due serie di ostacoli regolari sul campo di gara per tutta la durata del Torneo.
- b) Le misure degli ostacoli sono le seguenti:
  - Gli ostacoli devono avere la parte trasversale di colore bianco e una larghezza interna di cm. 60. I montanti devono avere una altezza minima di 60 cm e una massima di 90 cm, con i lati esterni dipinti di qualunque colore, purché identico per ogni corsia. In caso di colore uguale l'organizzazione provvederà a segnare le corsie a mezzo di numeri o lettere (es. corsia 1 e 2, o corsia A e B). La presenza di un logo o di scritte sulla parte trasversale è ammessa purché lasci un bordo bianco di circa 5 cm su ogni lato.
  - L'altezza degli ostacoli deve essere regolabile con incrementi di 2,5 cm.
  - Tutti i pannelli di altezza 2,5 e 5 cm devono avere uno spessore non superiore a 1,2 cm e devono essere di materiale plastico flessibile.
  - I pannelli (di qualunque materiale) che siano rotti o piegati devono essere eliminati e sostituiti con pannelli integri.
  - La tolleranza sull'altezza degli ostacoli è di 0,6 cm.
  - Si consiglia di utilizzare una base trasversale alta 17,5 cm e di disporre sulla parte superiore un pannello di 2,5 cm per raggiungere l'altezza minima richiesta.
- c) Si consiglia di utilizzare ostacoli con montanti laterali di forma triangolare o trapezoidale. Tuttavia qualunque salto che rispetti le misure previste è accettato. *Lo schema riportata in figura è puramente indicativo.*



Schema flybox



Schema di ostacolo del flyball

# Allegato n. 5

## Giudizi

I Tornei di flyball sono giudicati da giudici riconosciuti dall'ENCI, o appartenenti ad un kennel club riconosciuto dalla FCI.

a) Durante lo svolgimento della gara il giudice sarà assistito da aiutanti:

- due aiutanti, forniti dall'organizzazione, per l'osservazione della linea di partenza/arrivo. Questi si posizioneranno alla linea di partenza/arrivo di ogni corsia, all'esterno delle corsie in modo da essere rivolti l'uno verso l'altro. In caso di utilizzo del sistema elettronico di Giudizio e Misura (EGM), i due aiutanti devono saper utilizzare il dispositivo di controllo di ogni corsia.
- due aiutanti, forniti dall'organizzazione, per l'osservazione dell'addetto al flybox. Questi si posizioneranno all'altezza del flybox, sempre all'esterno delle corsie, in modo da poter vedere bene l'addetto al flybox, ma in modo da non interferire o distrarre il cane.

Gli aiutanti devono restare fermi durante ogni manches. Il loro compito è:

- osservare se si verificano irregolarità sulla corsia di gara loro assegnata e segnalare l'avvenuta violazione delle regole;
- registrare sugli appositi fogli di gara i cani che partecipano in ogni manche, registrare la vittoria (V), sconfitta (S) o pareggio (P) della squadra in quella manche e il tempo impiegato, in caso di utilizzo del sistema EGM. Se è utilizzato il cronometraccio manuale, il tempo registrato non può essere utilizzato per stabilire l'esito della manche;
- segnalare al giudice la violazione eventuale della regola del tempo limite, registrando la sconfitta della squadra sul foglio di gara e segnando NT (Nessun Tempo) nella casella dei tempi;
- in caso di utilizzo di un sistema EGM, uno dei due aiutanti azionerà il sistema elettronico dopo il via del giudice.

b) Il giudice si posizionerà tra le due corsie, in un'area compresa tra la linea di partenza/arrivo e il primo cane che parte, per dare il via alla manche. Se lo riterrà necessario, si posizionerà in maniera tale da assistere gli aiutanti alla linea di partenza/arrivo per determinare il vincitore di una manches incerta, se non è utilizzato il sistema elettronico.

c) Il giudice può conferire con gli assistenti alla linea di partenza/arrivo e al flybox per decidere se assegnare la vittoria ad una squadra o il pareggio.

d) In assenza di sistema elettronico, il giudice farà il possibile per mantenere una cadenza regolare, con intervalli di circa 1 secondo, per dare il via alla manche per tutta la durata del Torneo.

e) Il giudice e gli aiutanti devono segnalare visivamente la necessità di ripetere il percorso, nel caso rilevino una violazione delle regole.

*E' responsabilità dei componenti della squadra osservare tali segnali e far ripetere il percorso al cane.*

f) Il giudice può interrompere motivatamente la manche. In questo caso dovrà utilizzare un fischietto. Il giudice può interrompere la manche per interferenza, aggressione da parte di un cane o conduttore o nel caso che un cane abbia sporcato sulla corsia e assegnare quindi la vittoria all'altra squadra.

e) Il giudice segnala con un fischietto la fine della manche e con un fischio ripetuto la fine della Corsa. Al fischio di fine Corsa i componenti delle squadre devono lasciare sollecitamente il terreno di gara per permettere l'ingresso alle squadre successive.

## **Allegato n. 6**

### **Campionato Italiano di Flyball**

Il regolamento sarà definito al momento dell'ufficializzazione della disciplina.

# Allegato n. 7

## Sistema Elettronico di Giudizio e Misura (EGM)

Il sistema Elettronico di Giudizio e Misura dei tempi utilizzabile nei Tornei di flyball deve possedere i requisiti elencati di seguito.

### 1. Semaforo di partenza.

Il sistema luminoso di segnalazione della partenza della manche (“semaforo”) è costituito da una o più colonne di tre o quattro luci colorate, sormontate da una luce bianca, affiancate da altre due colonne di quattro luci che indicano l’ordine di partenza del cane che deve ripetere. Le luci colorate si accendono secondo la sequenza:

- luce rossa, luce gialla o arancio, luce verde (tre luci)

- luce rossa, luce gialla o arancio, luce gialla o arancio, luce verde (quattro luci)

Ad ogni partenza della manche, tale sistema fornisce un intervallo di tempo tra l’accensione della luce rossa e l’accensione della luce verde compreso tra 1”70/100 e 2 secondi. L’intervallo di tempo per l’accensione delle luci intermedie deve essere circa costante, e deve essere identico in tutte le partenze.

a) L’accensione della luce verde costituisce il segnale di via libera per l’attraversamento della linea di partenza/arrivo da parte del cane. Contemporaneamente all’accensione della luce verde il sistema deve provvedere allo start contemporaneo dei cronometri di gara delle due corsie, che devono avere una precisione di almeno 1/100 di secondo.

b) Le luci che segnalano l’ordine di partenza del cane che deve ripetere sono accese manualmente dagli aiutanti del giudice addetti alla linea di partenza/arrivo, e possono indicare l’ordine del cane mediante un codice di colori o con un numero.

c) La posizione del semaforo deve essere tale da rendere ben visibili le luci di segnalazione. Esso va collocato nella zona intermedia tra le due corsie, normalmente circa all’altezza del secondo salto.

### 2. Barriera di fotocellule

All’altezza della linea di partenza/arrivo di ogni corsia devono essere posizionate le colonnine contenenti le fotocellule per il controllo della regolarità delle partenze e degli scambi.

Le colonnine sono costituite da due barriere di fotocellule, distanti tra loro non più di 21 cm. Le fotocellule devono:

- essere posizionate in modo tale da assicurare un regolare funzionamento al passaggio di cani di tutte le taglie, in particolare cani piccoli che saltano all’altezza minima di 20 cm;
- essere posizionate con la prima barriera di fotocellule sulla linea di partenza/arrivo e la seconda barriera dal lato degli ostacoli;
- essere collegate opportunamente al semaforo e alle due consolle in modo tale da segnalare il passaggio anticipato del cane sulla linea di partenza/arrivo prima del verde, oppure il passaggio del cane in ingresso prima che il cane che ritorna abbia attraversato la barriera di fotocellule dal lato dei salti;
- la barriera di fotocellule posizionata sulla linea di partenza/arrivo deve essere collegata alla consolle della corsia per fermare il cronometro al momento del passaggio dell’ultimo cane della squadra che corre su quella corsia;
- far scattare la luce bianca in testa alla colonnina del semaforo dal lato della corsia, per segnalare l’errore nell’attraversamento della barriera di quella corsia.

### 3. Consolle

Il dispositivo di controllo dell’avvio del semaforo (“consolle”) è costituito da due unità identiche, poste sul lato esterno alle corsie di gara, all’altezza della linea di partenza/arrivo, dove sono posizionati gli aiutanti del giudice.

Oltre al collegamento con la barriera di fotocellule, ciascuna consolle deve permettere:

- l’accensione della sequenza di luci di partenza;
- l’accensione manuale delle luci di segnalazione di errore da parte degli aiutanti del giudice;
- l’accensione manuale delle luci che segnalano quale cane della squadra deve ripetere;
- il reset del sistema (semaforo + cronometro).

