



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



REGOLAMENTO GAMBLER IFCS - FISC

Tratto dal regolamento IFCS – ultimo aggiornamento Febbraio 2017

Gamblers è un gioco di strategia che mette alla prova la capacità del concorrente di lavorare il proprio cane a distanza. Il compito del concorrente nel Gamblers è quello di accumulare punti per eseguire con successo una sequenza di ostacoli (scelta concorrente) durante il "periodo" di apertura e lo svolgimento, secondo le regole indicate dal giudice, per lavorare il cane a distanza durante il periodo di chiusura senza errori. Il concorrente dovrebbe cercare di accumulare il massimo dei punti entro il tempo fissato dal giudice durante la sequenza di apertura e successivamente portare il cane nella posizione corretta per l'inizio della sequenza di chiusura, in modo da consentire al cane di completare la sequenza di chiusura (a distanza) entro il tempo indicato dal giudice e senza errori.

4.1. Nel gambler sono utilizzate le zone di contatto, ma non devono essere per forza eseguite tutte. Il tavolo non viene utilizzato.

4.2. Il gambler consiste in una sequenza / periodo di apertura per accumulare i punti e una sequenza di chiusura / periodo chiamata Gamble.

4.3. Il giudice deve indicare due tempi, uno per la sequenza di apertura e un altro per la sequenza di chiusura. Il tempo totale viene utilizzato per l'assegnazione del punteggio e l'esecuzione del percorso. Suona un fischio per indicare la fine della sequenza di apertura e l'inizio della sequenza di chiusura. Suonerà un secondo fischio per mostrare la fine del tempo totale.

4.4. E' vietato al conduttore usare qualsiasi dispositivo per la misurazione del tempo, produrre suoni o altri segnali etc. durante lo svolgimento della gara. Un giudice può squalificare qualsiasi conduttore iscritto alla competizione per qualsiasi tentativo di controllo del tempo per se stesso o fuori dal ring che possa influenzare o aiutare lui o un altro concorrente nella verifica del tempo durante la competizione. Se un allenatore o un team manager di una squadra (o di un'altra squadra) è coinvolto in un episodio simile, l'intero team potrebbe essere squalificato, anche se l'allenatore e/o team manager non è ufficialmente iscritto alla competizione.

4.5. L'inizio e la fine dovrebbero essere due salti diversi.



Iscritto al Registro Nazionale
delle Associazioni di
Promozione Sociale al nr. 190



4.6. Non possono essere utilizzati meno di 15 ostacoli nella sequenza di apertura e tra i 3 e i 6 ostacoli nella sequenza di chiusura.

4.7. Gli ostacoli nella sequenza di chiusura sono contrassegnati da numeri per mostrare la sequenza corretta.

4.8. Sequenza di apertura

4.8.1. Tempo parte quando il cane attraversa la linea di partenza o salta il primo ostacolo.

4.8.2. Il compito di un concorrente è quello di accumulare punti eseguendo correttamente gli ostacoli in qualsiasi sequenza a propria scelta e nel tempo fissato dal giudice per la sequenza di apertura.

4.8.3. Il tempo consentito per il periodo di apertura può variare e di solito è compreso tra 30 e 50 secondi, in base al tipo di percorso e al numero di ostacoli. Ci sarà un tempo per i cani Toy / Mini e un tempo più breve per i cani Midi / Maxi.

4.8.4. Ogni ostacolo eseguito con successo permette di accumulare i punti indicati per tale ostacolo (cfr. 4.8.8.).

4.8.5. Gli ostacoli eseguiti con successo permettono di accumulare punti. Le penalità non vengono giudicate, ma non vengono guadagnati punti.

4.8.6. I rifiuti e (runs-out) non vengono giudicati nella sequenza di apertura.

4.8.7. Nel periodo di apertura i punti possono essere ottenuti solo due volte per ogni ostacolo eseguito con successo. Se un cane esegue un ostacolo per una terza o la quarta volta durante il periodo di apertura, i punti non vengono assegnati.

4.8.8. I giudici e il regolamento di gara della manifestazione, possono utilizzare uno dei seguenti sistemi di punti a loro discrezione.



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di

Promozione Sociale al nr. 190



Ostacoli	1-3-5-7 combinazione	1-2-3-5 combinazione
Salti	1	1
Tubi e gomma	3	2
Zone di contatto e slalom	5	3
Slalom e passerella	7	5

4.8.9. I giudici a loro discrezione possono modificare il punteggio di un qualsiasi ostacolo o della combinazione di ostacoli se la posizione o la combinazione è particolarmente difficile da assegnare punti extra. Questo è chiamato "Joker". Il "Joker" può consentire una mini sfida a discrezione del giudice. Il "joker" è infatti un bonus che può essere aggiunto alla sequenza di apertura.

4.8.10. Quando vengono assegnati i punti per un "Joker", il giudice dovrebbe prendere in considerazione la collocazione degli ostacoli e la loro difficoltà, qualora sia stata fissata una sfida a distanza. Un metodo spesso utilizzato per un "Joker" è raddoppiare i punti degli ostacoli coinvolti se il "Joker" ha successo. I punti "Joker" possono essere guadagnati solo una volta. Se un "Joker" viene utilizzato nella sequenza di apertura, non è obbligatorio e può essere fatto a discrezione del conduttore.

4.8.11. La sequenza di apertura termina con il segnale di un fischio collegato al timer, ma il tempo va avanti.

4.8.12. Se un cane si trova sull'ostacolo, quando suona il fischio (per indicare la fine del tempo), vengono assegnati punti per tale ostacolo se tale ostacolo viene eseguito senza nessuna penalità segnalata da giudice (per ad esempio, il cane è già in zona di contatto o sta eseguendo l'ultimo paletto dello slalom).

4.8.13. Gli ostacoli, abbattuti da un cane, non vengono ricostruiti e rimangono così fino alla fine del giro.

4.8.14. Durante la sequenza di apertura, un concorrente non può utilizzare due o più ostacoli di seguito (da entrambe le direzioni) che fanno parte della sequenza di chiusura (Gamble)



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di

Promozione Sociale al nr. 190



senza che sia posto tra i due un ostacolo non Gamble (sequenza di chiusura); pena la squalifica.

4.9. Sequenza di chiusura / Gamble

4.9.1. Il tempo per la sequenza di chiusura è deciso dal giudice e deve essere compreso tra 10 e 20 secondi (in base al numero di ostacoli, alla lunghezza della sequenza di chiusura e alla difficoltà). Ci sarà un tempo per i cani Toy / Mini e un altro tempo più breve per i cani Midi / Maxi.

4.9.2. La sequenza di gioco è una sequenza definita e composta da 3 a 6 ostacoli che devono essere eseguiti e rispettando una linea precisa disegnata a terra o definita da ostacoli (nota come la linea di gioco) è una sfida a distanza in cui il cane è obbligato a lavorare lontano dal conduttore. La scommessa non può essere raggiunta se il conduttore attraversa la linea di gioco.

4.9.3. Gli ostacoli, abbattuti dal cane, non vengono ricostruiti e rimangono fino alla fine del giro.

4.9.4. Un concorrente può utilizzare nella sequenza di chiusura gli ostacoli già utilizzati due volte durante il periodo di apertura.

4.9.5. Un giudice può indicare delle regole aggiuntive per la sequenza di chiusura (Gamble).

4.9.6. La sequenza di chiusura (Gamble) deve essere composta da non meno di 3 ostacoli e non più di 6 ostacoli (incluso l'ultimo ostacolo). È necessario un lavoro di distanza, questa distanza non deve superare i 7 metri tra il cane e il conduttore. I giudici dovrebbero prendere in considerazione la capacità dei cani Toy e Mini quando progettano il Gamble.

4.9.7. Il tempo per la sequenza di chiusura (Gamble) inizia quando si sente il fischio che segnala la fine della sequenza di apertura. I concorrenti devono provare la sequenza di chiusura prima di andare a chiudere.

4.9.8. La sequenza di chiusura (Gamble) richiede al concorrente di tentare il Gamble e di condurre il cane da dietro la linea di gamble (disegnato a terra o contrassegnato da una linea di ostacoli).

4.9.9. A discrezione del giudice, la sequenza di chiusura (Gamble) può anche includere una discriminazione.



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di

Promozione Sociale al nr. 190



4.9.10. Se la stecca di un salto che fa parte della sequenza di chiusura (Gamble) è stata abbattuta o durante la sequenza di apertura o durante la sequenza di chiusura, allora il concorrente non può ricevere i punti della sequenza di chiusura (manterranno i punti raggiunti nella sequenza di apertura) .

4.9.11. Il giudice ha la facoltà di decidere che:

4.9.11.1. I punti accumulati durante il periodo di apertura possono essere raddoppiati in caso di successo della sequenza di chiusura (Gamble) oppure, in alternativa, dare punti per ciascuno degli ostacoli Gamble e un piccolo bonus, ad esempio tra 5 e 10 punti se il gamble viene fatto con successo.

4.9.11.2. I rifiuti sono normalmente giudicati durante la sequenza di chiusura (Gamble), ma è a discrezione del giudice.

4.9.11.3. Altre regole per il gambler, possono essere inserite, nel regolamento dell'evento o nel brief del giudice.

4.9.12. Il tempo si ferma quando il cane attraversa la linea di arrivo o finisce di saltare con la parte anteriore del suo corpo. Gamblers è un gioco molto spettacolare in cui il concorrente deve battere il tempo e il fischio, per questo si consiglia di utilizzare il timing elettronico con salto di partenza e di fine e un suono legato al tempo elettronico. Se viene utilizzato un display digitale per mostrare il tempo, dovrebbe essere girato e non visibile al conduttore in campo.

4.9.13. Se il tempo scade prima che il cane attraversa la linea di arrivo della sequenza di chiusura (Gamble), suonerà il fischio per segnalare la fine del tempo e il fallimento della sequenza di chiusura (Gamble). In questo caso vengono mantenuti i punti ottenuti durante la sequenza di apertura, ma non vengono assegnati punti per la sequenza di chiusura (Gamble).

4.10. È vietato al binomio, durante il periodo di apertura, di stare fermi vicino all'inizio della sequenza di chiusura (Gamble) o eseguire ostacoli vicini all'inizio della sequenza di chiusura (Gamble) che non danno punti, al fine di perdere tempo e aspettare il fischio che indica la fine del periodo di apertura e l'inizio della sequenza di chiusura (Gamble). La pena sarà la squalifica.

4.11. Tutte le regole riguardanti il Gambler saranno stampate e consegnate a tutti i concorrenti prima della ricognizione e del briefing con il giudice.



Iscritto al Registro Nazionale

delle Associazioni di

Promozione Sociale al nr. 190



4.12. Il vincitore è un concorrente con la somma più alta di punti accumulati entro il tempo indicato. Nel caso dei concorrenti con gli stessi punti, il cane più veloce (con il tempo più breve) sarà il migliore.

4.13. Il giudice dovrebbe dire i punti ottenuti durante il percorso ad alta voce in modo che la segreteria possa sentire e annotare i punti.