



MEMBRO ACCREDITATO DELLA I.F.S.S.
*International Federation Sleddog Sport **



REGOLAMENTO UFFICIALE DI GARA

(estratto dal regolamento E.S.D.R.A. nella versione del Novembre 2004 **)
revisionato ed aggiornato al 13 Dicembre 2004

* F.I.M.S.S. – Divisione Open

**Per gentile concessione della EUROPEAN SLED DOG RACING ASSOCIATION



INDICE

REGOLE PARTE II

A. REGOLE DI GARA

1 REGOLE GENERALI (per tutti gli stili e classi)

- 1.2 AMMISSIONE
- 1.3 DIMENSIONI DEL TEAM
- 1.4 CURE MEDICHE DEI CANI
- 1.5 EQUIPAGGIAMENTO
- 1.6 PARTENZA
- 1.7 ARRIVO
- 1.8 REGOLE DI PERCORSO
- 1.9 COMPORTAMENTO
- 1.10 VIOLAZIONI DEL REGOLAMENTO
- 1.11 AZIONI DISCIPLINARI

2 REGOLE SPECIALI PER LO STILE SLITTA

- 2.1 CLASSI
- 2.2 EQUIPAGGIAMENTO
- 2.3 REGOLE DI PERCORSO

3 REGOLE SPECIALI PER LO STILE PULKA

- 3.1 CLASSI
- 3.2 EQUIPAGGIAMENTO
- 3.3 REGOLE DI PERCORSO E DI PARTENZA
- 3.4 REGOLE PER LA STAFFETTA

4 REGOLE SPECIALI PER LO SKIJORING

- 4.1 CLASSI
- 4.2 EQUIPAGGIAMENTO
- 4.3 REGOLE DI PARTENZA
- 4.4 REGOLE DI PERCORSO

5 REGOLE SPECIALI PER GARE DI DISTANZA

- 5.1 AMMISSIONE
- 5.2 EQUIPAGGIAMENTO
- 5.3 REGOLE DI PERCORSO
- 5.4 PUNTI DI CONTROLLO (Checkpoints)
- 5.5 REGOLAMENTO D' ARRIVO
- 5.6 REGOLE AGGIUNTIVE E FACOLTATIVE

6 REGOLE SPECIALI PER GARE A TAPPA

- 6.1 AMMISSIONE
- 6.2 EQUIPAGGIAMENTO
- 6.3 CLASSI / DIMENSIONE DEI TEAMS
- 6.4 CANI DROPPATI
- 6.5 REGOLE DI PERCORSO
- 6.6 PROTESTE
- 6.7 REGOLE AGGIUNTIVE E FACOLTATIVE

7 REGOLE SPECIALI PER GARE SU STERRATO

- 7.1 CLASSI
- 7.2 CANI – CROSS
- 7.3 1 – DOG BIKE
- 7.4 2 – DOG BIKE
- 7.5 CLASSI DI TEAM

B. REGOLE DI ATTUAZIONE

1 GENERALE

- 1.1 CLAUSOLE GENERALI
- 1.2 DEFINIZIONI
- 1.3 AMMINISTRAZIONE
- 1.4 APPLICAZIONE DELLE REGOLE

2 AMMISSIONE

- 2.1 ISCRIZIONI
- CANI
- MALATTIE
- TEMPERATURE
- STAGIONE SU STERRATO

REGOLE DI PARTENZA E DI ARRIVO

- 3.1 IDENTIFICAZIONE
- 3.2 INTERVALLI DI PARTENZA
- 3.3 ORDINE DI PARTENZA
- 3.4 CLASSIFICAZIONE
- 3.5 TEMPO DI SQUALIFICA
- 3.6 POSIZIONE FINALE
- 3.7 REGOLAMENTO DEL TEAM

4 LA PISTA

- 4.1 REQUISITI DELLA PISTA
- 4.2 LUNGHEZZA DELLA PISTA
- 4.3 SEGNALAZIONE DELLA PISTA
- 4.4 BLOCCO DELLA PISTA

C. LINEE GUIDA PER LE SANZIONI

- GENERALE
- RICHIAMO E RIMPROVERO
- SQUALIFICA
- DOPING
- ALTRE MISURE

D. REGOLE PER IL DOPING

- DEFINIZIONI GENERALI
- SOSTANZE DOPANTI E METODI
- CONTROLLO DOPING
- COMITATO DOPING
- SELEZIONE DEI CONCORRENTI PER IL CONTROLLO
- AZIONI DISCIPLINARI

LISTA DELLE SOSTANZE E METODI PROIBITI
LINEE GUIDA PROCEDURALI PER IL CONTROLLO DOPING

ALLEGATO

Disegno dell' Area di partenza per la staffetta della Pulka
Disegno dell'Area di Cambio per la staffetta della Pulka
Tavola dei Pesi per la Pulka

Versione Novembre 2004 – copyright originale ESDRA – copyright traduzione F.I.M.S.S.

***Traduzione effettuata da Ararad Khatchikian - Resp. Scuole ed Attività Promozionali
F.I.M.S.S. - con supervisione tecnica di Monica D' Eliso – Resp. Giustizia Sportiva della
F.I.M.S.S. e International Race Marshall ESDRA -12 / 23 ottobre 2003 con***

REVISIONE COMPLETA AL 13 Dicembre 2004

A. Regolamento di gara

Capitolo 1: Regolamento generale (si applica a tutti gli stili e classi)

1.1 In caso di non compatibilità fra le regole generali e le regole speciali, le regole speciali prevalgono.

1.2 Regolamento di ammissione

- 1.2.1 Il conduttore del team che inizia una gara deve essere lo stesso che la porta a termine. La stessa cosa è valevole per il team di cani.
- 1.2.2 I cani devono essere attaccati all'inizio di ogni prova.
- 1.2.3 Ogni team, conduttore o cane che venga squalificato, in qualunque manche o ad ogni punto di essa, non potrà proseguire la gara.
- 1.2.4 Ogni team, conduttore o cane che sulla linea di partenza, venga considerato non all'altezza di proseguire la gara in modo sicuro, non sarà ammesso alla partenza dietro indicazione insindacabile del Direttore di Gara.
- 1.2.5 Ogni team, conduttore o cane che non si presenta alla partenza della prima manches non potrà partire nelle manches successive.
- 1.2.6 Il team non potrà partecipare alle manches successive, qualora il suo tempo totale realizzato nella prima prova superi il fattore temporale di squalifica stabilito per quell'evento.

1.3 Dimensioni dei team:

- 1.3.1 Dopo la partenza della prima manches non possono essere aggiunti cani al team.
- 1.3.2 Dopo la prima prova e successive il conduttore può ridurre le dimensioni del team fino al raggiungimento del numero minimo consentito per la sua categoria.
- 1.3.3 E' responsabilità del conduttore, adeguare le dimensioni del suo team alle sue capacità.
- 1.3.4 Il Direttore di Gara, può ridurre la dimensione di ogni team che ritenga troppo grande per il conduttore designato.

1.4 Cure mediche dei cani

- 1.4.1 Durante la gara nessuno è autorizzato a prestare cure mediche ai cani senza autorizzazione del veterinario di gara.
- 1.4.2 In tutte le competizioni, che si atterranno al presente regolamento, devono essere applicate le regole doping **ESDRA**, la lista delle sostanze e metodi proibiti **ESDRA**, e la procedura di controlli antidoping **ESDRA**.

1.5 Equipaggiamento

- 1.5.1 Conduttori, team ed equipaggiamenti, devono essere disponibili all'ispezione nell'area steak-out: per le gare sprint almeno dieci minuti prima della partenza, per le gare di media distanza o gare a tappe almeno un ora prima della loro partenza.
- 1.5.2 Un team già imbragato, non può rimanere fermo per l'ispezione per più di sei minuti.
- 1.5.3 Un team deve essere disponibile all'ispezione dopo ogni prova su richiesta del Direttore di Gara.
- 1.5.4 L'equipaggiamento è soggetto ad approvazione da parte del Direttore di Gara. I partecipanti devono essere responsabili che il loro equipaggiamento sia conforme al regolamento.
- 1.5.5 Museruole, collari a strangolo di qualsiasi tipo, sono proibiti.
- 1.5.6 Le fruste sono vietate.
- 1.5.7 Il conduttore deve avere il pettorale ben visibile durante tutta la gara.

1.6 Partenza

- 1.6.1 L'assistenza al team è ammessa nello Starting Chute ovvero entro i primi trenta metri del percorso.
- 1.6.2 Il brush bow, della slitta, determina il punto di partenza del team nella disciplina della slitta. Nelle altre discipline, il naso del cane leader, determina il punto di partenza del team. Il punto di partenza non deve superare la linea di partenza fino al momento del segnale di start.
- 1.6.3 Il team deve fermarsi sulla linea di partenza in attesa di ricevere lo start.
- 1.6.4 Un team che non si presenta alla partenza nel suo orario designato o entro la metà dell' intervallo di partenza dopo il suo orario originale di partenza, deve essere dichiarato un team in ritardo e riceverà una penalità temporale.

- 1.6.5 Un team dichiarato in ritardo, partirà dopo l'ultimo team della sua categoria e dopo aver rispettato l'intervallo di tempo fra un concorrente e l'altro. Un team dichiarato in ritardo, non dovrà in alcun modo arrecare disturbo ai team in partenza.
- 1.6.6 Se più di un team viene dichiarato in ritardo, quei team partiranno nell'ordine originario di partenza, con normale intervallo.
- 1.6.7 Se un team è in ritardo alla linea di partenza per una seconda partenza, verrà squalificato.
- 1.6.8 Un team che non liberi lo starting chute prima della partenza designata del team successivo, può essere squalificato.

1.7 Arrivo

- 1.7.1 Un team avrà terminato la sua prova quando il primo cane del team attraverserà la linea d'arrivo.
- 1.7.2 Se un team senza conduttore, oltrepassa la linea di arrivo, il tempo finale da considerare, verrà calcolato all'arrivo del conduttore.
- 1.7.3 **Nelle classi di Pulka e Ski Joring, i concorrenti devono sciare dietro i loro cani negli ultimi 150 metri prima dell'Arrivo, per rendere più facili eventuali sorpassi**

1.8 Regole di percorso

- 1.8.1 Il team e il conduttore, devono percorrere l'intero percorso, come stabilito dall'organizzazione della gara.
- 1.8.2 Il team che non completa l'intero percorso di una prova, non può partecipare alle successive prove.
- 1.8.3 Se un team lascia la pista, il conduttore deve riportare il team al punto in cui lo stesso ha lasciato la pista.
- 1.8.4 Nessun conduttore può salire su alcun veicolo che non sia la propria slitta, pena la squalifica, tranne il caso di perdita del team o di un cane.
- 1.8.5 Un conduttore non può interferire con altri team in gara.
- 1.8.6 Trasportare un passeggero in qualsiasi momento della gara, è proibito, tranne:
 - 1.8.6.1 richiesto dalle condizioni della gara,
 - 1.8.6.2 dare un passaggio ad un conduttore in una situazione di emergenza.

Tutti i team possono ricevere assistenza di ogni tipo dai commissari di percorso, nei punti stabiliti lungo il percorso, come da autorizzazione del Direttore di Gare.

I conduttori che corrono nella stessa prova, possono aiutarsi l'un l'altro, nel modo autorizzato dal Direttore di Gare.

L'assistenza da parte di Handlers o spettatori è limitata a trattenere la slitta, eccetto nei casi di perdita del team oppure di un team talmente ingovernabile da creare un serio pericolo per se stessi, per gli altri team e per le persone.

Nessuno al di fuori del conduttore, deve assistere il team facilitando di proposito l'andatura.

Team liberi e cani

Tutti i conduttori devono comprendere che un team o un cane libero, sono un team o un cane in pericolo.

Un team o un cane libero, non deve ritardare o interferire con gli altri team.

Il conduttore del team libero, deve recuperare il suo team nella maniera più veloce per assicurare la sicurezza del team perso.

Nel caso in cui il conduttore non riesca a recuperare in modo veloce e sicuro il suo team deve accettare assistenza, incluso un passaggio quando possibile, al fine di recuperare il team. Il non accettare assistenza può comportare la squalifica del conduttore del team libero. Il Direttore di Gare, decide quando il conduttore deve essere squalificato.

Qualsiasi persona è incoraggiata a fermare e trattenere un team perso.

L'assistenza prestata o ricevuta, deve essere comunicata immediatamente al Direttore di Gare, al termine della gara.

- 1.8.12 Un team libero, può ultimare il percorso senza penalità purché lo stesso abbia completato l'intero percorso ed il conducente abbia ricevuto assistenza limitata a fermare e trattenere il team o cane perso.
- 1.8.13 Nella partenza in coppia, o nei casi di piste parallele che andranno poi a congiungersi, avrà la precedenza il team con il cane leader in posizione più avanzata.
- 1.8.14 Quando più team percorrono lo stesso tratto di pista in direzioni opposte, il team che viaggia in discesa ha la precedenza. Su pista pianeggiante, il Direttore di Gare, deve stabilire ed annunciare prima della partenza della gara se la precedenza spetta al team in arrivo o a quello in partenza.
- 1.8.15 Quando un team decide di effettuare un sorpasso, il conduttore del team in sorpasso può richiedere di superare quando il suo cane leader, dista quindici metri dalla slitta del team da sorpassare.
- 1.8.16 Al comando TRAIL il team sorpassato, deve dare precedenza al team che sorpassa, spostandosi ad un lato della pista e rallentare.

- 1.8.17 Al comando STOP, il team sorpassato, deve arrestarsi a bordo pista.
- 1.8.18 Quando un team è stato sorpassato, non potrà effettuare un sorpasso fino a quando:
 - 1.8.18.1 nelle classi con più di otto cani non prima di quattro minuti o milleseicento metri
 - 1.8.18.2 nelle classi di otto cani o meno non prima di due minuti o ottocento metri
 - 1.8.18.3 l'intervallo o lo spazio, può essere inferiore nel caso in cui entrambe i conduttori siano d'accordo.
- 1.8.19 Nel caso che il team che sta effettuando il sorpasso, si ingarbugli di conseguenza al sorpasso, il conduttore dello stesso, potrà chiedere al conduttore del team sorpassato di fermarsi per un tempo massimo di un minuto se nelle classi Open o con più di otto cani, mentre nelle altre classi per un massimo di trenta secondi.
- 1.8.20 Un team fermo, non deve in nessun modo ostacolare o ostruire il passaggio di altri team. Il tempo limite per risorpassare non viene applicato quando il team che ha effettuato il sorpasso si è fermato per cause diverse dall'ingarbugliamento.
- 1.8.21 I team che si seguono l'uno con l'altro devono mantenere una distanza non inferiore ai quindici metri, salvo la fase di sorpasso e nel tratto finale di gara (Finish Chute).
- 1.8.22 Nel Finish Chute nessun team ha il diritto di precedenza su un altro team che sta finendo .

1.9 Comportamento

- 1.9.1 Tutti i conduttori sono responsabili del comportamento dei loro cani, dei loro aiutanti e di loro stessi sia nell'area di pertinenza della corsa che sul percorso, il buon senso e lo spirito sportivo devono prevalere
- 1.9.2 Se il Direttore di Gare ritiene che il comportamento dei conduttori, aiutanti e team in qualsiasi momento, sia nell'area di pertinenza della corsa che sulla pista, sia di detrimento per lo sport deve squalificare il team in oggetto.
- 1.9.3 Abusare dei cani, con o senza strumenti di qualsiasi tipo, è vietato. Se un conduttore, a insindacabile giudizio del Direttore di Gare , abusa dei suoi cani deve venire squalificato.

1.10 Violazione del regolamento *1

- 1.10.1 I commissari di gara segnaleranno al Direttore di Gare, di persona, le violazioni osservate immediatamente o subito dopo la fine della manche in cui la violazione del regolamento è avvenuta.
- 1.10.2 I concorrenti che vogliono denunciare una dichiarata violazione al regolamento da parte di un altro concorrente devono notificarlo al Direttore di Gara immediatamente dopo la fine della manche in cui la violazione si è verificata.
- 1.10.3 Tutti i rapporti verbali devono essere seguiti da un rapporto scritto consegnato al Direttore di Gara entro un'ora dalla fine della manche in cui la violazione si è verificata..
- 1.10.4 Ciascun conduttore o Commissario di percorso coinvolti in un rapporto relativo ad una dichiarata violazione del regolamento può fare una protesta al riguardo e richiedere di essere ascoltato dal Direttore di Gara.

****1 Formalmente molte clausole riguardanti le violazioni del regolamento non appartengono alle regole di gara. Ciò nonostante, dal momento che queste sono così direttamente connesse ai conducenti ed alla gara, si è deciso di includerle qui.***

1.11 Azioni Disciplinari *1 vedi sopra

- 1.11.1 Per una violazione al Regolamento di Corsa della ESDRA, il Direttore di Gara potrà emettere sia un rimprovero, un avvertimento al conduttore oppure squalificare il conduttore e il team dalla corsa. Nessun altra azione disciplinare può essere inflitta, per altri motivi che non siano presenti nel Regolamento di Gara o nelle norme di attuazione pratica.
- 1.11.2 Le decisioni verranno rese note al più presto e nel modo più pratico possibile ma non più tardi di due ore prima della partenza della manche successiva.
- 1.11.3 Ogni azione disciplinare riguardante l'ultima manche della gara deve essere presa prima della cerimonia della premiazione
- 1.11.4 Le decisioni del Direttore di Gara devono essere considerate definitive.

Regolamento Speciale per 4-6-8-10 e Classe Illimitata

Slitta Capitolo 2

2.1 Classi

- 2.1.1 Un team di classe illimitata deve essere formato da non meno di sette cani nella prima prova, e non meno di cinque nelle prove successive
- 2.1.2 Un team di classe dieci cani deve essere formato da non più di dieci cani, e non meno di sette nella prima prova, e non meno di cinque nelle prove successive.
- 2.1.3 Un team di classe otto cani deve essere formato da non più di otto cani, e non meno di cinque.
- 2.1.4 Un team di classe sei cani deve essere formato da non più di sei cani, e non meno di quattro.
- 2.1.5 Un team di classe quattro cani deve essere formato da non più di quattro cani, e non meno di due.
- 2.1.6 La classe Junior, i partecipanti devono avere fra i quattordici ed i sedici anni, e potranno competere con un team come nel punto 2.1.5 * 1
- 2.1.6.1 I junior devono competere nella classe 4 cani. Solo nel risultato finale sarà stilata una classifica separata per loro.
- 2.1.6.2 **Dovrebbe essere possibile allestire una classe separata di Junior (4SJ) quando quella classe consiste di un minimo di tre concorrenti.**

2.2 Equipaggiamento

- 2.2.1 Tutti i cani devono essere imbragati in singola o doppia fila.
- 2.2.2 Tutti i cani dovranno essere fissati alla linea centrale di traino, mediante neck line attaccata al collare, e tail line alla fine dell'imbragatura. I cani leader possono correre senza la neck line.
- 2.2.3 La corda di sicurezza, potrà essere portata in slitta, ma usata solamente per assicurare la slitta.
- 2.2.4 La slitta deve trasportare adeguatamente il conduttore, ed avere un basket con superficie minima di 40x50 cm, con un fondo resistente per poter trasportare un cane.
- 2.2.5 Una slitta deve essere equipaggiata con un freno adeguato, un adeguato tappetino per rallentare, un brushbow, un'ancora da neve, e sacca per trasporto cane.
- 2.2.6 Il tappetino deve essere largo sufficientemente per il controllo del team, deve essere fissato alla slitta tramite un solido e ben funzionante sistema di connessione.
- 2.2.7 La sacca del cane deve essere ventilata con buchi o rete con un minimo di superficie netta di 600 cm².

2.3 Regole di percorso

- 2.3.1 Il conduttore può condurre la slitta, pedalare o correre come desidera.
- 2.3.2 Tutti i cani che iniziano la prova, devono completare l'intero percorso, tirando la slitta, o trasportati nella sacca.
- 2.3.3 Durante il percorso un cane può essere messo nella sacca quando tolto dal team.

Capitolo 3 : REGOLE SPECIALI PER LA PULKA (STILE NORDICO) E STAFFETTA PULKA

CLASSI

A scelta dell'Organizzazione Gara, le competizioni si possono tenere nelle seguenti forme:

Gara corta / con un cane e gara lunga / con 4 cani per Seniors (sopra i 19 anni)

Classe con un cane per Juniors, età 17 – 20 anni

Le Classi sono divise in Maschile e Femminile (eccetto che per la staffetta)

EQUIPAGGIAMENTO

Tutti i cani devono essere imbragati in fila singola, uno dietro l'altro

La pulka deve essere :

connessa tramite due solide aste all'(e) imbragatura(e), per impedire alla slitta di arrivare addosso ad un cane imbragato ;

costruita in modo tale che le punte dei pattini della slitta stiano tra le aste

equipaggiata in modo tale da assicurare il carico in maniera sicura

equipaggiata con una corda che in generale (vedi *1) deve essere attaccata al conducente mediante una cintura ai fianchi (larga almeno 7 cm. Sul dorso). La cintura deve avere un uncino aperto per rendere agevole il rilascio della corda, oppure una connessione (moschettone) a sgancio rapido. E' proibito avere qualsiasi forma di anello od uncino di metallo all'estremità della corda.

Le pulke di Team con più di 2 (due) cani devono essere equipaggiate con un freno

Il carico totale da trasportare sarà :

3.2.4.1 per il team con **1 cane** : il peso del cane (approssimato in eccesso al Kg. Successivo) x 0.7.

Il peso della pulka viene approssimato in eccesso al ½ Kg. Superiore

per il team con **2 cani** : il peso totale dei cani (approssimato come sopra) x 0.7. Il peso della pulka come sopra.

per il team con **3 cani** : il peso totale dei cani (approssimato come sopra) x 0.6. Il peso della pulka come sopra

per il team con **4 cani** : il peso totale dei cani (approssimato come sopra) x 0.5. Il peso della pulka come sopra

Il carico consiste in : pulka, aste, imbragature, linee di traino e la zavorra

La zavorra deve essere fornita dal concorrente

**1 Il Congresso dei Delegati del 1996 ha deciso che il termine " in generale " significa:*

" I cani della Pulka possono correre liberi solo in casi di discese ripide oppure in qualsiasi situazione che metta a rischio i cani stessi " .

3.3 REGOLE DI PISTA E DI PARTENZA

Il conducente deve seguire il suo Team sugli sci

Se un cane diventa inabile a proseguire, al conducente non è permesso finire la manche

Il conducente non deve dare il ritmo correndo davanti ai suoi cani. E' concesso assistere il cane o il Team, tirando o spingendo la slitta.

E' concesso assistere il team nell'abbeverare o dare da mangiare ai cani. (**1 Il Congresso dei Delegati nel 1990 ha stabilito che qualsiasi forma di nutrizione forzata è vietata*). Il Race Marshall designerà punti specifici della pista dove questo tipo di assistenza sarà possibile.

L'intero team (incluso il cane) deve essere in posizione prima della linea di partenza fino a che non viene dato il segnale di partenza.

Se l'equipaggio parte prima del segnale, sarà richiamato ad eseguire una nuova ed appropriata partenza.

Questo tipo di partenza sarà concessa prima possibile, eccetto nei 10 secondi prima o dopo la partenza di un altro equipaggio

Se l'equipaggio è in ritardo per la sua partenza, gli sarà concesso di partire allorquando pronto, eccetto nei 10 secondi prima o dopo un altro equipaggio.

In entrambi i casi (3.3.6 e 3.3.7) il tempo viene preso come se il team fosse partito nel suo orario, ma il Giudice di Partenza farà un'annotazione con l'orario reale di partenza.

Durante la manovra di sorpasso, al comando " **Trail** ", il team superato dovrà fare spazio al team che sorpassa, e non dovrà sciare con passo di pattinaggio tenendo sci e bastoncini paralleli alla pista. Il comando " **Stop** " non è valido nella Pulka per i team superati.

REGOLE PER LA STAFFETTA NELLA PULKA

La gara in staffetta è un evento della durata di un giorno, che coinvolge generalmente

Squadre composte da tre partecipanti.

Ciascun partecipante percorre la pista una volta. Dopo il suo arrivo il concorrente da il cambio al prossimo concorrente della staffetta.

Il team della staffetta che raggiunge la linea d'arrivo per primo dopo tre passaggi è il vincitore della competizione.

TEAM DELLA STAFFETTA

I partecipanti in un Team della staffetta devono rappresentare in linea di principio, la stessa organizzazione o Nazione.

Nelle gare di staffetta sono ammessi solo equipaggi con 1 cane

Uomini e donne possono partecipare nello stesso Team di staffetta

Nessun concorrente né cane può percorrere la pista più di una volta.

ISCRIZIONI DELLA STAFFETTA

I nomi dei concorrenti in ciascun Team di staffetta e l'ordine con il quale partecipano, deve essere presentato all' Ufficio Gara almeno 60 minuti prima della partenza, o altrimenti come da decisione del Race Marshall

AREE DI PARTENZA, CAMBIO E ARRIVO IN UNA GARA DI STAFFETTA

Le aree di partenza, cambio ed arrivo non devono essere nella stessa zona.

LA PISTA DI UNA GARA DI STAFFETTA

L'intera pista dovrebbe essere, e gli ultimi 150 metri DEVONO essere, sufficientemente larghi per due sciatori in passo di pattinaggio (minimo 3 metri).

TRACCE NELL' AREA DI PARTENZA DELLA STAFFETTA (vedi disegno annesso)

L'area di partenza deve avere una traccia di partenza per ogni team.

La distanza tra le tracce di partenza dovrebbe essere intorno ai 2 metri.

La lunghezza delle tracce di partenza dovrebbe essere intorno agli 80 metri e termina con una linea marcata.

Lungo la traccia di partenza i concorrenti devono guidare il cane e non possono pattinare.

AREA DI CAMBIO NELLA STAFFETTA (vedi disegno annesso)

L'area di cambio dovrebbe essere un rettangolo ben marcato di lunghezza 30 – 50 metri, larghezza intorno ai 15 metri

L'area di cambio inizia dopo l' Arrivo e termina con una linea marcata che attraversa la pista.

Tra la linea d'Arrivo e l' area di cambio il concorrente deve rilasciare il cane per l'assistenza del team.

PRE AVVISO DEL CAMBIO DI STAFFETTA

Un Giudice di Gara da il segnale (per esempio lo speaker annuncia il numero di partenza) ad ogni Team Leader, quando un concorrente in arrivo sia all'incirca ad 1 Km dall'area di cambio.

Il segnale deve essere chiaro per i team leaders, che devono essere posizionati lungo l'area di cambio.

3.12 PROCEDURA DI PARTENZA DELLA STAFFETTA

3.12.1 Tutti i concorrenti della prima batteria partono contemporaneamente.

3.12.2 Il segnale di partenza viene dato dal Giudice di Partenza (Starter) con due bandiere.

3.12.3 Lo Starter si posiziona in fronte all'Area di partenza, per essere visibile da tutti i concorrenti

L' ordine di partenza viene dato nel seguente modo :

3.12.4.1 Un minuto prima della partenza viene esposto un segnale indicante " 1 ".

3.12.4.2 Trenta (30) secondi prima della partenza lo Starter solleva le sue braccia con le bandiere sopra la sua testa

3.12.4.3 Quindici (15) secondi prima della partenza lo Starter mette le sue braccia con le bandiere, in posizione orizzontale.

3.12.4.4 Al " GO " (Via) lo Starter abbassa rapidamente le sue braccia con le bandiere.

3.12.5 Ci devono essere almeno 2 (due) Giudici di Gara per controllare la linea di partenza ed almeno altri due alla fine delle tracce dell' area di lancio.

3.13 RESTRIZIONI NELLA PARTENZA DELLA STAFFETTA

Si può ordinare ad un concorrente di tornare indietro al suo punto di partenza per ripartire. Un Giudice di Gara è responsabile per dare l'ordine di ripartire ;

3.13.1 Se un concorrente parte prima del segnale di " Go ", gli sarà ordinato di ripartire.

3.13.2 Il cane deve essere guidato (per l'asta o l'imbragatura) lungo la traccia di partenza. Se un concorrente non obbedisce a questa regola, deve ritornare alla linea di partenza e ripartire.

3.14 CAMBIO DELLA STAFFETTA

- 3.14.1** Un concorrente in arrivo deve rilasciare il cane prima di oltrepassare la linea di demarcazione dell'inizio della zona di cambio.
- 3.14.2** Il cane deve essere preso in consegna dal team di assistenza del concorrente.
- 3.14.3** Il concorrente continua la sua corsa nella zona di cambio e tocca con la mano il successivo concorrente della sua squadra.
- 3.14.4** Il cambio deve svolgersi entro la zona di partenza. Un Giudice di gara deve controllare i cambi.

3.15 CRONOMETRAGGIO DELLA STAFFETTA

- 3.15.1** Il tempo viene misurato dall'ordine di partenza " Go " fino all'arrivo dell'ultimo concorrente.
- 3.15.2** Il tempo viene misurato anche al passaggio della linea di arrivo di ciascun concorrente.

CAPITOLO 4 : REGOLE SPECIALI PER LO SKIJORING

4.1 CLASSI

- 4.1.1** **A discrezione dell' Organizzazione della Gara, si tengono nel seguente modo :**
 - 4.1.1.1** **Gara corta / con un cane e Gara lunga / con 2 cani per i Senior (sopra i 19 anni)**
 - 4.1.1.2** **Categoria con un cane per Junior di età compresa tra i 17 e 20 anni**
 - 4.1.2** **Le categorie possono essere divise in Uomini e Donne**
 - 4.1.1** **La Gara si terrà nella categoria CORTA / con un cane e / o LUNGA nella cat. 1-2 cani**
 - 4.1.2** Le categorie possono essere divise in Uomini e Donne (vedi anche sez. B Norme Attuative al 3.4)

4.2 EQUIPAGGIAMENTO

- 4.2.1** L'imbragatura del cane non deve permettergli di scappare.
- 4.2.2** I cani devono essere sempre assicurati al conducente con una corda di sicurezza dotata di molla anti – shock. Nella categoria con due cani, gli stessi devono essere assicurati alla corda di sicurezza tramite un cordino posteriore. La corda di sicurezza deve essere attaccata al conducente tramite una cintura alla vita (larga almeno 7 cm. sul dorso). La cintura deve avere un uncino aperto per rendere agevole il rilascio del cane, oppure un moschettone a sgancio rapido. E' proibito avere qualsiasi forma di uncino di metallo od anello all'estremità della corda del conducente, oppure una corda elastica.
- 4.2.3** E' possibile usare un neck line nella categoria due cani.
- 4.2.4** Gli sci non devono avere punte acuminate che potrebbero essere pericolose per i cani.

4.3 REGOLE DI PARTENZA

- 4.3.1** L'intero Team (inclusi i cani) deve essere in posizione prima della linea di partenza finché non viene dato il segnale di partenza.

4.4 REGOLE DI PISTA

- 4.4.1** Il conducente deve seguire i suoi cani su sci.
- 4.4.2** Se un cane diviene inabile a proseguire, non sarà concesso al concorrente di terminare la sua manche.
- 4.4.3** Il concorrente non può imprimere il ritmo al(i) suo(i) cane(i) correndo di fronte ad esso(i).
- 4.4.4** Durante un sorpasso, al comando di " **Trail** ", il team superato deve fare spazio al team che supera, non deve sciare con passo di pattinaggio e deve tenere gli sci ed i bastoncini paralleli alla pista. Il comando " **Stop** " non è valido nello Skijoring per i team superati.

4.5 REGOLE DI GARA PER LE STAFFETTE DI SKIJORING

Vengono applicate le stesse regole della staffetta nella Pulka e nello Ski Joring

Capitolo 5: REGOLE SPECIALI PER LE GARE DI MEDIA E LUNGA DISTANZA

5.1 Regolamento di ammissione

I conduttori devono partecipare al musher meeting, che si tiene prima della partenza della gara per qualificarsi a competere nella stessa.

5.2 Equipaggiamento

- 5.2.1 Tutti gli imbraghi devono essere imbottiti attorno al collo e nell'area pettorale.
- 5.2.2 Il tipo di slitta usato viene scelto dal conducente ma soggetto ad approvazione del giudice di gara.
- 5.2.3 Le slitte possono essere sostituite nei punti di controllo stabiliti.
- 5.2.4 L'organizzazione può decidere di richiedere che la slitta venga equipaggiata sia con un ancora da neve che una linea di sicurezza.
- 5.2.5 Per scelta dell'organizzazione della gara i seguenti oggetti di sopravvivenza saranno trasportati nella slitta :
 - Sacco a pelo;indumenti di protezione(parka,stivali,calzini,guanti).
 - Kit di primo soccorso per cani e persone.
 - Un set di booties per ogni cane del team, sia trasportati in slitta che in uso dai cani.
 - Bussola; pila per la notte ed equipaggiamento per accendere il fuoco.
 - Il necessario per fare da mangiare; coltello.
 - Ascia e / o sega.
 - Imbracature, Collari extra; stake-out.
 - Un paio di racchette da neve e relativi attacchi.
- 5.2.6 Nessun conduttore potrà iniziare una gara o lasciare un punto di controllo senza i seguenti articoli :
 - una razione di cibo per un giorno per ogni cane, per esempio minimo 500 gr. di cibo secco o un kg.di carne, una razione di cibo per il conduttore per un giorno. Il Race Marshall può esonerare determinati checkpoint da questi requisiti.
- 5.2.7 Il numero di pettorale di gara deve essere esibito come stabilito dal giudice di gara.
- 5.2.8 Il carico totale trasportato dalla pulka deve essere di 10 kg.per cane.

5.3 Regolamento di percorso

- 5.3.1 Se un team lascia il percorso, il conduttore deve riportare il team al punto di uscita dalla pista oppure, se ciò risultasse impraticabile e senza accorciare il percorso, può procedere fino al successivo punto di controllo, senza però accorciare il tracciato o saltare alcun'altro punto di controllo.
- 5.3.2 Un conducente può accettare ospitalità esterna lungo il percorso, se ciò è offerto a tutti i partecipanti, ma mantenendo a pieno la responsabilità e cura del proprio team.
- 5.3.3 Nessun conduttore deve accettare aiuto esterno nella cura quotidiana dei cani se non autorizzato dal giudice di gara, aiuto disponibile per tutti i partecipanti.
- 5.3.4 Un conduttore squalificato o ritirato deve dare la precedenza a tutti i team rimasti in gara.
- 5.3.5 I conduttori squalificati o volontariamente ritirati dalla gara,devono procedere fino al successivo o più vicino punto di controllo e fare rapporto all' ufficiale di gara in carico.
- 5.3.6 Nel caso di un conduttore impossibilitato a procedere nella gara, devono essere applicate le regole relative alle situazioni di emergenza.
- 5.3.7 Nessun rifiuto deve essere lasciato sulla pista o in prossimità di essa.
- 5.3.8 L'area di sosta deve essere lasciata pulita prima della partenza del team.
- 5.3.9 L'immondizia deve essere riposta nella slitta o lasciata negli appositi spazi.
- 5.3.10 I conduttori che campeggiano lungo il percorso devono lasciare la pista libera da cani ed attrezzature.

5.4 Punti di controllo

- 5.4.1 I conduttori devono portare con loro razioni di cibo ed altre provviste in contenitori sigillati adatti al deposito nei food drop check points (tappe dove è possibile spedire provviste) designati dal Race Marshall.
- 5.4.2 I contenitori del cibo devono essere etichettati con il nome del musher e del punto di controllo in cui verrà distribuito.
- 5.4.3 I contenitori devono essere forniti dall'organizzazione della gara ai conduttori.
 - Su scelta dell'Organizzazione i conduttori e gli aiutanti sono responsabili della distribuzione ai punti di controllo.
- 5.4.4 I conduttori dovranno firmare all'arrivo in ogni punto di controllo, in presenza del giudice di controllo, prima di procedere nella gara.
- 5.4.5 Nel caso di una stazione senza personale, il conduttore dovrà segnare il suo passaggio come da istruzioni date dal giudice di gara.
- 5.4.6 Le ispezioni al team e alle slitte possono avvenire nei punto di controllo durante il percorso.
- 5.4.7 Il team deve essere a disposizione degli ispettori di gara per le ispezioni.
- 5.4.8 Un team già imbragato non può essere trattenuto per un'ispezione per più di 6 min.

- 5.4.9 Le ispezioni ai punti di controllo di percorso non devono inutilmente ritardare il progresso del team.
- 5.4.10 I cani inabili devono essere tolti dal team e lasciati solamente nei punti di controllo designati.
- 5.4.11 I cani tolti dal team devono, secondo la decisione del giudice di gara, essere marcati con:
 - 5.4.11.1 Il nome del conduttore e il numero di gara.
 - 5.4.11.2 Il luogo della destinazione del cane.
 - 5.4.11.3 La ragione per cui è stato tolto dal team.
- 5.4.12 Il cane tolto dal team deve essere assicurato ad una catena o cavetto di acciaio per essere trattenuto in attesa di essere portato via da un ufficiale di gara autorizzato.
- 5.4.13 I cani tolti dai team non potranno partecipare alle prove successive della gara.
- 5.4.14 Il giudice di gara o il veterinario di gara può trattenere un conduttore per far riparare o rimpiazzare l'equipaggiamento del team, se ritenuto non sicuro per il team o il conduttore stesso.
- 5.4.15 Il giudice di gara o il veterinario di gara può trattenere un team ritenuto bisognoso di riposo.
- 5.4.16 Il giudice di gara o il veterinario di gara può togliere un team dalla gara o un cane(i) se ritenuto inabile al proseguimento della stessa.
- 5.4.17 Se il giudice di gara ritiene che ci possono essere motivi per squalificare un team, deve informare il conduttore e il personale ufficiale del successivo punto di controllo. Il conduttore potrà continuare il suo percorso e sarà soggetto ad un' audizione alla fine della sua gara.
 Nel caso in cui un conduttore raggiunga un punto di controllo con un numero di cani imbragati inferiore al minimo consentito, sarà compito del giudice di gara e/o del veterinario di gara stabilire se far proseguire o meno fino al prossimo punto di controllo detto conduttore.

5.5 Regolamento di arrivo

Il tempo utilizzato sul percorso costituisce il tempo di gara, esso deve includere qualsiasi tipo di fermata o sosta dovuta a qualsivoglia ragione.

5.6 Regole aggiuntive e facoltative

- 5.6.1.1.1 **L'organizzazione della gara può decidere di far partire nella seconda manche o nelle successive, i team più lenti prima di quelli più veloci con ordine di partenza inverso rispetto l'arrivo della precedente manche.**
- 5.6.2 **L'organizzazione della gara può decidere di applicare le regole di rotazione del pool di cani come da Regole II, A,6.3.2**
- 5.6.3 **L'organizzazione della gara può adattare o aggiungere regole anche in base alle condizioni locali.**
- 5.6.4 **Le regole aggiuntive devono essere in linea con lo spirito ESDRA e il loro intento non deve essere modificato.**

Capitolo 6: Regole speciali per le gare a tappa

- 6.1 Regolamento di ammissione
 - 6.1.1 I conduttori devono partecipare al Musher Meeting prima della partenza della gara per essere ammessi alla gara. Il giudice di gara può rinunciare a questa regola se un conduttore è in ritardo per circostanze impreviste. In questo caso il musher è responsabile per la richiesta di informazioni sulla gara dai giudici di gara, prima della partenza.

6.2 Equipaggiamento

- 6.2.1 vedi 5.2.1
- 6.2.2 vedi 5.2.2
- 6.2.3 Le slitte devono essere costruite in modo tale da poter caricare oltre al necessario equipaggiamento anche una persona extra nel caso di emergenza. (vedi 1.8.11.3.1)
- 6.2.4 Le slitte possono essere sostituite in appositi punti di controllo oppure tra una tappa e l'altra.
- 6.2.5 La slitta deve essere equipaggiata come al punto 2.2.
- 6.2.6 Il basket e la sacca per il cane deve essere sufficientemente grande per contenere l'equipaggiamento obbligatorio ed eventualmente un cane ferito o stanco tolto dal team durante la tappa.
- 6.2.7 Inoltre l'organizzazione della gara o il direttore di gara, può richiedere che la slitta venga equipaggiata con due ancore da neve, o / e una snub-line trasportata nella slitta.

- 6.2.8 A parere del giudice di gara e/o dell'organizzazione ogni oggetto elencato sull'invito deve essere caricato sulla slitta.
- 6.2.9 Il pettorale di gara deve essere esibito come deciso dal giudice di gara.

6.3 Classi e dimensioni del team

- 6.3.1 In aggiunta alle classi elencate nel punto 2.1, l'organizzazione della gara può decidere di proporre una classe limitata con più di 10 cani. In quel caso l'organizzazione della gara deve definire nell'invito il numero massimo e minimo di cani per quella categoria.
- 6.3.2 Ogni conduttore può avere a disposizione un numero di cani che a rotazione potranno essere scelti **prima di ogni tappa in base ai requisiti di numero minimo e massimo richiesti per quella categoria.**
- 6.3.2.1 Il numero di cani per pool di rotazione per la Cat. Limitata, sarà uguale al numero massimo di cani consentiti in quella Classe + 2 (due) ulteriori cani. Nella Cat. Illimitata, il numero di cani nel pool sarà uguale al numero di cani imbragati nel primo giorno di quell' evento, + due (2) ulteriori cani.**
- 6.3.2.2 Ciascun cane inserito nel gruppo di rotazione deve essere contrassegnato prima della partenza della prima tappa della gara.**
- 6.3.2.3 Ciascun driver deve dichiarare tutti i cani inclusi nel suo pool di rotazione. Un musher non può cambiare o aggiungere cani una volta che il suo pool di cani è stato dichiarato e marcato**
- 6.3.3 A discrezione del giudice di gara il numero massimo di cani in un team può essere ridotto in base alle condizioni del tracciato.**

6.4 Cani droppati (tolti dal team)

- 6.4.1 Se dropare i cani è permesso, il conduttore può toglierli solo nei punti di controllo lungo il percorso a tale scopo designati. Se droppato, il cane verrà riportato nella zona di arrivo della gara sotto la responsabilità dell'organizzazione fino a quando non sarà riconsegnato al suo conduttore o rappresentante.
- 6.4.2 Un conduttore potrà dropare i cani a sua discrezione in base al regolamento stabilito. Per le tappe successive il conduttore potrà imbragare i cani da lui precedentemente tolti.
- 6.4.3 Un cane tolto dal team, da un veterinario di gara o dal Direttore di gara, deve essere identificato, segnato e ritirato dalla gara fino a quando il parere del Direttore di gara ricertifichi che il cane è adatto a partecipare alle successive fasi della gara.
- 6.4.4 Il certificato di reintegro dei cani come da punto 6.4.3 deve essere presentato un'ora prima dell'ora stabilita per la partenza.
- 6.4.5 Il veterinario di gara deve fare rapporto al Direttore di gara di ogni cane che sia stato ritirato dalla gara temporaneamente e permanentemente e di ogni cane ricertificato.

6.5. Regole di percorso

- 6.5.1 I punti 1.8 e 5.3 sono da applicare alle gare di tappa ma le regole sotto riportate prevarranno in caso di discrepanza .
- 6.5.2 La distanza tra ogni partenza e il seguente punto di arrivo è da considerarsi una tappa.
- 6.5.3 Le aree di partenza e di arrivo di una tappa sono considerate punti di controllo. Inoltre ci possono essere altri posti di controllo lungo le tappe.
- 6.5.4 Ai conduttori può essere richiesto di firmare personalmente all'arrivo del punto di controllo e può essere assoggettato ad un'ispezione condotta da un ufficiale designato.
- 6.5.5 L'Organizzazione della gara o il direttore di gara può imporre una sosta obbligatoria in determinati punti di controllo durante il percorso . I conduttori dovranno ripartire nello stesso ordine in cui hanno raggiunto il punto di controllo con intervalli decisi dal direttore di gara.
- 6.5.6 Due o più teams non possono essere legati insieme tranne per situazioni di emergenza. In quel caso il conduttore (i) coinvolto deve notificare al direttore di gara al successivo punto di controllo.

6.6 Proteste

Ogni tappa è da considerarsi una gara a sè quando nascono proteste. Ogni infrazione accaduta durante una tappa deve essere riportata verbalmente all'arrivo, e scritta entro un ora dalla conclusione della tappa.

6.7 Regole aggiuntive e facoltative

- 6.7.1 **Una Organizzazione di Gara può imporre regole aggiuntive per fare fronte a particolari esigenze locali**
- 6.7.2 L'organizzazione della gara può imporre penalità di tempo per infrazioni non intenzionali del regolamento che possono arrivare fino alla squalifica. (per esempio 2.3.2). Le regole inerenti alle penalità di tempo devono essere chiaramente elencate nel comunicato di invito alla gara oppure nel regolamento di gara.
- 6.7.3 **Qualsiasi Regola aggiuntiva sarà eseguita nello spirito dell' ESDRA ed il suo intento non sarà alterato.**

Capitolo 7: regolamento speciale per gare su sterrato

7.1 CLASSI.

7.1.1 Cani – cross (C)

7.1.2 1 – Dog Bike (B)

7.1.3 1 - Dog Roller (1R)

7.1.4 2 –Dog Roller (2R)

7.1.5 4 – Dog Team (4R)

7.1.6 6 – Dog Team (6R)

7.1.7 8 – Dog Team (8R)

7.2 Cani cross

Un team cani cross consiste in un partecipante con 1 cane che gareggia solamente a piedi.

Classi

Le classi sono divise in uomini (CM) e donne (CW).

(Vedi anche la sezione B. Regole attuative 3.4)

Le classi Junior (CMJ / CWJ) possono avere partecipanti di età compresa tra i 14 e 16 anni.

Le classi Junior con partecipanti di età inferiore al punto 7.2.1.2 dovranno rimanere a livello nazionale o di club.

Equipaggiamento

L'imbragatura del cane deve essere tale da impedire al cane di scappare.

Il cane deve essere attaccato al conduttore con una snub-line con ammortizzatore per tutta la durata della gara. La linea deve essere attaccata al conduttore **tramite una cintura larga almeno 7 centimetri sulla spina dorsale**. La cinghia indossata dal conduttore deve avere un gancio aperto per rilasciare con facilità la linea. E' invece proibito avere alcuna forma di gancio metallico o anello all'estremità del conducente. La linea non dovrà superare i 2,5 M di lunghezza.

I partecipanti non dovranno indossare scarpe che potrebbero essere pericolose per se stesso e per il cane.

Regole di pista e di partenza

I partecipanti dovranno attendere il segnale di partenza dietro alla linea di partenza.

I partecipanti devono correre dietro al cane.

I partecipanti non devono incitare il cane camminando davanti.

E' strettamente proibito spingere il cane o forzarlo a muoversi in avanti con alcun mezzo.

Se un cane diventa inabile o si dovesse fermare per qualsiasi motivo, al conduttore non è ammesso di proseguire da solo la corsa.

1 – Dog bike

Un team di **1 – Dog bike** è costituito da una persona alla guida di una bicicletta e di un cane.

Classi

7.3.1.1 Le classi si dividono in uomini (BM) e donne (BW).

7.3.1.2 Alle classi Junior (BMJ e BWJ) possono partecipare concorrenti tra i 14 e i 16 anni di età.

7.3.2 Equipaggiamento

7.3.2.1 Vedi 7.2.2.1

7.3.2.2 Vedi 7.2.2.2 (sostituire conduttore con bicicletta), sono proibite le ancore. La linea che collegherà la bicicletta al cane dovrà avere le stesse caratteristiche del 7.2.2.2., tranne il fatto che non dovrà superare i 3M di lunghezza.

7.3.2.3 La bicicletta deve avere un buon impianto frenante su entrambe le ruote.

7.3.2.4 I concorrenti devono indossare guanti e casco omologati.

7.3.3 Regole di percorso e partenza

7.3.3.1 La ruota davanti della bicicletta determinerà il punto di partenza del team, e non deve superare la linea di partenza fino a che il segnale di partenza non sia stato dato.

7.3.3.2 Il conduttore deve stare con la bicicletta dietro al suo cane.

7.3.3.3 Il conduttore non deve imprimere il ritmo al suo cane standogli davanti.

7.3.3.4 Vedi 7.2.3.4

7.3.3.5 Vedi 7.2.3.5

7.4 1 – Dog Roller

Un team di Dog –Roller, consiste in un conduttore che guida uno scooter con 2 ruote trainato da **1 cane**. La bicicletta, senza meccanismi a pedali, bici con pedali bloccati o a tre ruote saranno concessi se riscontrano i requisiti **di sicurezza** menzionati nei punti 7.5.2.3 sotto.

7.4.1 Classi

Le Categorie possono essere divise in Uomini (1 RM) e Donne (1 RW) vedi anche Sez. B Regole Attuative 3.4

Le Classi Junior (1 RMJ e 1 RWJ) con età compresa tra i 14 e 16 anni di età

Le classi Junior con partecipanti di età inferiore ai 14 anni possono essere organizzate solo a livello Nazionale e di Club.

Equipaggiamento

Vedi 7.3.2.1

Tutti i cani devono essere attaccati in fila singola o doppia.

Il mezzo “ roller “ deve avere un efficiente freno su ogni ruota.

Vedi 7.3.2.4

Regolamento di percorso e di partenza

Vedi 7.3.3.1 sostituire bike con roller

Vedi 7.3.3.2. “ “ “ “

Vedi 7.2.3.5

2 – Dog Roller

Valgono le stesse regole della Cat. 1 – Dog Roller rimpiazzando 1 cane con 2 e le Categorie 1RM, 1RW, 1RMJ, 1 RWJ rispettivamente con 2RM, 2RW, 2RMJ e 2 RWJ.

CLASSI DI TEAM

7.6.1 Classi

Team 4 cani: deve essere composto da non meno di tre cani nella prima prova e non meno di due nelle successive

Team 6 cani : deve essere composto da non meno di cinque cani nella prima prova e non meno di quattro delle successive

Team 8 cani: deve essere composto da non meno di sette cani nella prima prova e non meno di cinque nelle successive.

La classe Junior come 7.5.1.1

Equipaggiamento

Vedi 7.4.2.2

Vedi 7.2.2.2

Carrello nella **categoria 4 cani** : deve avere **3 o 4 ruote**

Carrello nella **categoria 6 e 8 cani** : deve avere **4 ruote**

Tutti i carrelli devono essere equipaggiati con :

un brushbow montato a livello dell'asse frontale del carrello ad un'altezza non superiore a i 35 cm da terra, concedendo al conduttore di non toccare i cani con le ruote.

Un freno efficiente su ogni ruota

Una line a di sicurezza con uno sgancio rapido per assicurare il carrello

Per i carrelli sono raccomandati i seguenti pesi:

Team 4 cani: 25 kg

Team 6 cani: 35 kg

Team 8 cani: 45 kg

7.6.2.5 Per i carrelli sono raccomandate le seguenti dimensioni:

Team 4 cani: lunghezza minima 100 cm larghezza minima 80 cm

Team 6/8 cani: lunghezza minima 120 cm larghezza minima 100 cm

7.6.2.6 E' obbligatoria una catena o cavetto di acciaio da stake out di lunghezza 1 mt. con 1 moschettone a ciascuna estremità da usarsi per eventuale cane da lasciare al posto di controllo.

7.6.2.7 Vedi 7.4.2.4

7.6.3 Regole di percorso e di partenza

7.6.3.1 Il brushbow determina il punto di partenza del team e non deve superare la linea di partenza fino a quando non venga dato il via.

7.6.3.2 Il conduttore deve stare sul carrello dietro al proprio team.

7.6.3.3 Vedi 7.3.3.3

7.6.3.4 Se un cane diventa inadatto a continuare la prova per qualsiasi motivo, il conduttore non potrà proseguire la prova. Per ragioni di sicurezza il trasporto del cane sul carrello è assolutamente vietato in tutte le categorie.

REGOLE DI ATTUAZIONE

Capitolo 1 : GENERALE

1.1 CLAUSOLE GENERALI.

1.1.1 Queste regole sono applicate in tutte le gare governate dalle Norme di Gara ESDRA, al fine di incoraggiare l'uso di regole e procedure uniformi e di facilitare gare di qualità e condizioni superiori ed uniformi. Saranno ammessi solamente emendamenti ed opzioni approvate dall'ESDRA.

1.1.2 Le definizioni e descrizioni, quando appropriate, di questi regolamenti saranno applicate anche per altre normative ESDRA.

1.1.3 Allo stesso modo, in questi regolamenti ed altre normative ESDRA, ove siano appropriate, le parole " Concorrente ", " Contendente ", " Conducente " etc. includono sempre " Il concorrente ed il(i) suo(i) cane(i), il maschile include il femminile, ed il singolare include il plurale.

1.1.4 Un membro Nazionale, per le finalità di queste regole, si identifica in qualsiasi Associazione che sia Membro Nazionale come anche qualsiasi Associazione Membro Nazionale che sia associata.

1.2 DEFINIZIONI

1.2.1 **Organizzazione** : L'organizzazione della gara responsabile dell'evento.

1.2.2 **Organizzatore tecnico** : Un gruppo che, in accordo con l'Organizzazione della Gara, si assume la responsabilità di mettere in atto gli aspetti tecnici, o parti di essi, di quell'evento.

1.2.3 **Evento** : Un raduno di concorrenti con l'intenzione di competere in un evento che può includere diverse categorie.

1.2.4 **Gara** : Una competizione in una determinata categoria che può essere composta da più di una manche.

1.2.5 **Manche** : Il completamento della pista una volta.

1.2.6 **Area di Gara** : Tutte le aree di parcheggio, degli spettatori, di attesa dei Team, zone di partenza ed arrivo, aree ufficiali e zona di pista.

1.2.7 **Area di parcheggio dei veicoli** : Una zona speciale designata per il parcheggio esclusivo dei veicoli dei concorrenti.

1.2.8 **Area di Stake Out** : Una zona speciale destinata al parcheggio dei cani quando non partecipanti nella gara.

1.2.9 **Ufficiale** : Una persona designata dall'Organizzatore o dal Giudice incaricato dell'attuazione delle Regole, autorizzata ad agire la loro posto, entro determinati limiti.

- 1.2.10 **Zona di lancio della partenza** : Una specifica porzione di pista dalla linea di partenza, di lunghezza minima 30 metri, dove è concessa assistenza.
- 1.2.11 **Zona di pista d'arrivo** : Una specifica porzione di pista verso l'Arrivo, di lunghezza minima 800 metri, dove sono applicate regole speciali per il sorpasso.
- 1.2.12 **Slitta** : include anche la Pulka, quando adeguata, ai fini di queste Regole.
- 1.2.13 **Contendente** : Una persona che guida un team iscritto alla gara, può essere chiamato anche "concorrente", "conducente" o "musher".
- 1.2.14 **Handler** : Una persona designata dall'organizzazione o dallo stesso concorrente, per assistere i team alla partenza, all'arrivo o nei punti di controllo.
- 1.2.15 **"Shall"** : E' da intendersi come imperativo !
- 1.2.16 **"Should"** : E' da intendersi principalmente come imperativo, possibilità in alcuni casi.
- 1.2.17 **"May"** : E' da intendersi come una possibilità.
- 1.2.18 **Emergenza** : Tutte le situazioni che mettono a rischio la proprietà privata o la sicurezza generale e la salute di cani e / o persone.
- 1.2.19 **Età** : **L'età di un concorrente è la stessa durante l'intera stagione ed è l'età che il concorrente raggiunge al 31 Dicembre conseguente alla fine di quella Stagione agonistica. L'età di un cane corrisponde all'età dell'animale all'inizio della gara nella quale sta concorrendo.**

1.3 Amministrazione

- 1.3.1 L'incarico dell'organizzazione tecnica non dà diritto all'organizzazione della gara di declinare la responsabilità per qualsiasi avvenimento.
- 1.3.2 L'organizzazione della gara deve essere responsabile di un numero adeguato di ufficiali, per il corretto svolgimento della gara.
- 1.3.3 Gli ufficiali di gara vengono nominati ed esercitano i loro compiti in accordo con le regole ESDRA.
- 1.3.4 Le organizzazioni devono verificare che gli ufficiali conoscano il presente regolamento e siano famigliari con i compiti e regole pertinenti a quell'evento.
- 1.3.5 Se l'organizzatore, non è il membro E.S.D.R.A del paese dove si organizza la gara, esso dovrà ottenere l'approvazione dal suddetto membro federato. In caso di disaccordo tra i due membri federati ESDRA, il Comitato Sportivo E.S.D.R.A prenderà una decisione dopo aver sentito entrambe le parti.

1.4 Applicazione delle regole

- 1.4.1 Gli ufficiali che applicano le regole devono essere nominati ed esercitare i loro compiti in accordo con il regolamento ufficiale ESDRA.
- 1.4.2 Il Direttore di gara ed i Giudici di gara devono avere una licenza di giudice di gara ESDRA
- 1.4.3 Il Direttore di gara ha l'autorità più alta nell'evento. E' l'unico ufficiale che può decidere una squalifica. Il Direttore di gara non può essere un partecipante.
- 1.4.4 Un Giudice di gara ha piena autorità nell'applicazione delle regole tranne per la squalifica, ma non può avere autorità per una classe dove lui stesso è partecipante e non può prendere parte alle decisioni della giuria su rapporti o incidenti riguardanti la stessa. **(Non è concesso ai Giudici di gara partecipare ai Campionati Europei, vedi Parte IV, cap. II, ECs,n.9 Amministrazione ed Applicazione delle Regole)**. Quando appropriati, i riferimenti al Race Marshall nelle Regole Esdra sono validi anche per i Giudici.
- 1.4.5 Un Giudice di gara può delegare parte della sua autorità a degli ufficiali designati tranne che nell'imporre penalità.

Capitolo 2 : Regolamento di ammissione

2.1 Iscrizioni

L'iscrizione alla gara è aperta a tutti i membri ESDRA. L'organizzazione della gara può rifiutare un'iscrizione dandone motivazione scritta. ***1**

L'iscrizione ad una gara deve essere presentata prima dell'inizio della gara. Secondo i termini stabiliti dall'organizzazione. Un'iscrizione deve riportare il numero di identificazione del driver (DID).

Nelle gare di media distanza e gare a tappe, il conduttore deve aver più di 18 anni. L'età minima nelle altre gare deve essere di anni 13.

***1 Durante il Congresso dei Delegati 1995 è stato deciso che il concorrente sarà informato riguardo la ragione per la sua non accettazione o squalifica.**

Cani

Ai cani può essere richiesto un esame fisico prima della partenza della gara effettuato da un veterinario, per avere il permesso di partire.

Il Direttore di gara può non consentire l'iscrizione di un conduttore team o cane dandone giusta motivazione. L'ammissione dei cani non deve essere limitata ad alcune razze.

Età dei Cani :

Slitta : Almeno 12 (dodici) mesi nello Sprint ed almeno 18 mesi nelle Gare di Media e Lunga Distanza

Pulka e Ski Joring : Almeno 18 mesi con le seguenti eccezioni : Pulka oltre i 15 Km. e Ski Joring oltre i 20 Km almeno 24 mesi

Deve essere possibile identificare ogni cane partecipante attraverso un microchip elettronico.

**** Durante il Congresso dei Delegati nel 1995, è stato deciso che il concorrente sarà informato sulla ragione della sua non – accettazione o squalifica.***

Malattie

Nessun cane o equipaggiamento deve arrivare da un canile dove esistono malattie come la rabbia, il cimurro, l'epatite, la leptospirosi o ogni altra malattia contagiosa.

Se il veterinario di gara diagnostica una malattia contagiosa in un cane nell'area di gara, può squalificare quel team che deve immediatamente lasciare la zona di gara.

Tutti i cani partecipanti ad una gara devono essere vaccinati secondo le raccomandazione dei veterinari ESDRA. ***1 Le vaccinazioni obbligatorie suggerite sono : Rabbia, Parvo e Tosse canile.**

2.4 Temperature

2.4.1 **Nelle gare su terra deve esserci un termometro nell'area di partenza.** Deve essere visibile posizionato all'ombra ad un metro da terra.

2.4.2 La temperatura minima e massima, deve essere annotata durante l'intera gara.

2.4.3 Data la temperatura minima e massima le seguenti decisioni devono essere prese dall'organizzazione di gara e dal Direttore di gara :

Temperatura inferiore ai 16°C: competizione normale

Temperatura superiore ai 16°C ma inferiore ai 18°C: le distanze non devono superare il minimo comunicato al punto 4.2.4

Temperature superiori ai 18°C ed inferiori ai 20°C: le distanze non devono superare 1,5 KM al solo fine di dimostrazione.

Temperature superiore ai 20°C: nessun team deve essere imbragato. Le classi cani cross sono ancora consentite e la distanza non deve superare il minimo comunicato al punto 4.2.4.

Temperature superiori ai 22°C: nessuna partenza.

2.4.3.1 Se la temperatura raggiunge i 18°C, il Direttore di gara deve convocare un incontro con il veterinario di gara per decidere se la gara deve essere ritardata o cancellata. L'opinione del veterinario deve essere preponderante in caso di opinioni divergenti.

2.4.4 In ogni caso due punti di rifornimento d'acqua situati al km 5 e al km 8, devono essere predisposti lungo il tracciato delle gare su sterrato, in modo che i cani possano bere o essere rinfrescati.

2.4.5 Ogni cane che abbia partecipato ad una gara su sterrato, in qualsiasi categoria, non può partecipare in una seconda categoria nello stesso giorno ameno che la seconda categoria non sia cani cross.

2.5 Stagione su sterrato

2.5.1 Le gare su sterrato, devono essere autorizzate dal 1 di settembre al 31 maggio dell'anno successivo.

2.5.2 Ogni Club Nazionale, può organizzare gare di campionato a livello nazionale e coppe nazionali, nelle classi della sezione A Regolamenti di Gara Capitolo 7 punto 7.1.

Capitolo 3 : Regole di partenza e di arrivo

3.1 **Identificazione:** se in una gara c'è più di una prova ogni cane deve essere contrassegnato per l'identificazione prima della partenza della prima manches.

3.2 **Intervalli di partenza:**

Gli intervalli di partenza dovrebbero essere:

- ½ minuto o 1 minuto per la pulka e skjoring **e nelle categorie Canicross**
- 1 oppure 2 minuti nella classi fino a 8 cani o meno **incluse le categorie 1 Dog Bike e le Roller**
- 2 oppure 3 minuti nelle classi con 10 cani o più

A discrezione dell' Organizzazione, i concorrenti possono partire tutti contemporaneamente (partenza di massa) IN TUTTE LE CATEGORIE.

Il cronometraggio della gara deve partire all'orario originale di partenza, tranne per i team in ritardo per i quali il cronometraggio inizia allo stesso momento della partenza attuale, tuttavia il team sarà penalizzato con una penalità temporale corrispondente a tre (3) volte l'intervallo di partenza di quella classe

Ordine di partenza

Le posizioni di partenza della prima manche, deve essere determinata da un sorteggio pubblico, tenuto prima della gara in un luogo ed orario stabiliti dall'Organizzazione della gara.

L'ordine di sorteggio non può essere cambiato sia per addizione che per sostituzione. Gli iscritti in ritardo se accettati dall'organizzazione della gara, saranno aggiunti nell' ordine di ricevimento della loro iscrizione.

Il sorteggio può a discrezione dell'Organizzazione della Gara, essere modificato in base alle sanzioni disciplinari che un eventuale concorrente avesse ricevuto in altre gare.

Nelle gare di distanza, l'ordine di partenza si basa sulla data di ricevimento dei pagamenti e moduli di iscrizione di ciascun concorrente e non può essere cambiato sia in aggiunta che per sostituzione.

Le conferme delle iscrizioni se ricevute nello stesso giorno verranno trattate in ordine alfabetico.

I team in partenza il primo giorno, dovranno avere i pettorali in ordine numerico dal n.1 in poi.

Dopo la prima prova, l'ordine di partenza verrà determinato dal tempo di arrivo della prima manche.

Il team più veloce partirà per primo e gli altri di conseguenza in ognuna delle proprie categorie.

A discrezione dell' Organizzazione della gara, gli intervalli di partenza dell' ultima manche possono essere identici alle differenze dei tempi totali di percorrenza dei partecipanti (**partenza " ad inseguimento "**) in modo tale che l'ordine con il quale i concorrenti attraversano la linea d'arrivo corrisponda alla loro posizione finale.

3.3.9 Nelle gare con partenza a due, le posizioni di partenza del primo giorno devono essere determinate dal sorteggio con la partenza dell'estratto n.1.e del n.2 insieme e via dicendo.

3.3.10 Se il tempo realizzato da due teams è identico, l'ordine di partenza di quei teams deve essere il contrario di quello degli stessi teams nelle prove precedenti.

3.3.11 Nelle gare a tappa, l'ordine di partenza della prima tappa, sarà stabilito con sorteggio oppure, a scelta dell'organizzazione della gara, basato sull'ordine di ricevimento dell'iscrizione completa.

Nelle gare a tappa, l'ordine di partenza della seconda tappa e le successive è lasciato a parere dell'organizzazione della gara, ma quando la distanza delle tappe supera la distanza media applicabile per le gare di sprint, l'ordine di partenza è consigliabile sia invertito rispetto ai risultati della manche precedente

Classificazione

Una classe ha una classifica a parte, solo se ci sono **almeno 5 (cinque) team che partono nella prima prova** di quella classe. **Nelle Classi JUNIOR il numero minimo di concorrenti dovrebbe essere 3 (tre). Nel Campionato Europeo il n. di 3 si riferisce a diverse Nazioni.**

Tempo di squalifica

3.5.1 Un eventuale tempo di squalifica deve essere annotato al momento dell'iscrizione, o nell'invito, indicando per quale classe viene applicato.

3.5.2 Nelle gare a tappa l'organizzazione della gara o il direttore di gara può imporre un tempo limite di squalifica che non può essere superato durante le due successive prove, tempo oltre il quale il team viene eliminato. L'applicazione precisa di questa regola deve venire annotata chiaramente sull'invito alla gara.

3.6 Posizioni finali

3.6.1 Il team con il tempo totale più veloce della sua classe deve essere dichiarato il team vincitore di quella classe.

3.6.2 **In Gare con partenze in massa o ad inseguimento, il primo concorrente a tagliare il traguardo è dichiarato vincitore.**

- 3.6.3 Per ogni team, la somma del tempo realizzato in ogni tappa / manche, costituirà il tempo totale di quel conduttore.
 - 3.6.4 Due team con gli stessi tempi per l'intera gara saranno premiati con la più alta posizione d'arrivo. Le vincite in denaro per la posizione ex aequo e la successiva posizione inferiore, saranno combinate e suddivise in modo uguale tra quei team.
 - 3.6.5 Nella classifica di arrivo devono essere riportati il risultato, la posizione e il tempo di arrivo **di tutti i concorrenti**.
 - 3.6.5.1 I partecipanti che non correranno una prova per motivi differenti dalla squalifica dovrebbero essere indicati con : **non partito (NAS oppure NS)**
 - 3.6.5.2 I partecipanti che non finiranno una prova per motivi differenti dalla squalifica dovrebbero essere indicati con : **non arrivati (NIF oppure NF)**
 - 3.6.5.3 I partecipanti che sono squalificati (indipendentemente dalle ragioni ai due punti precedenti) dovranno essere indicati con: squalificati (**DIS oppure DS**)
 - 3.6.5.4 I partecipanti dichiarati partiti in ritardo con la penalità di tempo applicata, dovrebbero essere indicati con : **team partiti in ritardo (LST oppure LS)**
- 3.7 Regolamento del team**
- 3.7.1 Nelle gare di campionato internazionale, ogni partecipante dovrà iscriversi normalmente alla gara come un membro di un team nazionale. Il leader di un team nominato dalla federazione nazionale deve essere a capo del team.
 - 3.7.2 La stessa regola potrà essere applicata a livello di club se l'organizzazione della gara lo ritiene adeguato.
 - 3.7.3 Il team leader deve essere il punto di contatto tra l'organizzazione della gara ed i membri del team.
 - 3.7.4. Un team leader deve, immediatamente dopo aver raggiunto il luogo della gara, comunicare all'organizzazione della gara la sua presenza e dove starà durante la stessa.
 - 3.7.5 Ogni comunicazione data al team leader dall'organizzazione della gara per i partecipanti deve essere riportata dal destinatario appena ricevuta.

Capitolo 4: La Pista

4.1 Requisiti della pista

- 4.1.1 **La pista deve essere sicura per i cani e per i conduttori. Quando viene fatta la pista bisogna prestare particolare attenzione alle discese ed alle curve. L'intera pista deve essere costruita considerando i team più veloci e numerosi che partecipano.**
- 4.1.2 La pista non dovrebbe attraversare la pista stessa. Non dovrebbe neppure essere costruita in modo che i team abbiano da seguire la stessa pista interamente o anche parzialmente – indipendentemente dalla direzione - e , se inevitabile, il passaggio sarà limitato ad una sola volta ed in una sola volta in ciascuna manche. Il giro di boa in questo caso sarà distante dalla dall'Area di partenza ed arrivo.
- 4.1.3 Le piste devono essere costruite per un facile passaggio.
- 4.1.3 La pista deve essere sufficientemente larga in modo da evitare contatti che possano ingenerare distrazione tra i team.
- 4.1.5 Le piste devono essere lontane dalle zone di parcheggio e di passaggio delle vetture.
- 4.1.1 Le piste non devono attraversare strade trafficate da autovetture. Se questo non fosse evitabile bisogna ottenere il permesso, prima della partenza della gara, per chiudere l'accesso a quella strada per la durata della gara. Personale affidabile dovrà essere comunque a disposizione in quel punto per controllare.
- 4.1.7 nelle gare sprint le piste devono essere costruite per sfruttare al meglio la velocità.
- 4.1.8 Lo starting chute (**chusse di partenza**) deve essere lungo almeno 30 m. e adattato in modo che sia possibile rimuovere un intero team dalla pista.
- 4.1.9 Il finish chute (**chusse d' arrivo**) deve essere lungo almeno 800 m. , largo sufficientemente per superare agilmente e senza curve marcate.
- 4.1.10 La linea di partenza e di arrivo devono essere chiaramente evidenziate e definite.
- 4.1.11 **Nelle gare su neve**, la pista per la gara di pulka e ski Joring dovrebbe essere preferibilmente diversa da quella per lo sled-dog.

- 4.1.12** La pista per le gare con la pulka e ski joring dovrebbero essere costruite con particolari attenzioni per essere anche un test per le capacità sciistiche dei partecipanti.
- 4.1.13** Le parti asfaltate del percorso per le gare su sterrato non dovranno superare il 5% dell'intero percorso e dovranno essere discontinue. Inoltre dovranno essere evitate zone asfaltate nei primi 2 Km di pista.
- 4.1.14** Dovranno esserci molti punti di controllo per il droppaggio di cani, sparsi lungo il percorso delle gare su sterrato.

4.2 Lunghezza delle piste.

4.2.1 Gare Sprint

4.2.1.1 Le distanze non devono essere necessariamente identiche ogni giorno di gara, ma le piste più corte devono essere utilizzate nei primi giorni. La lunghezza del percorso del giorno successivo non deve superare il 150% della lunghezza di pista del primo giorno.

4.2.1.2 Distanze minime di percorso :

Categoria illimitata: 18 km fino all'ultimo week end di gennaio, 20 km da li in poi.

Categoria 10 cani: 16 km fino all'ultimo week end di gennaio, 18 km da li in poi.

Categoria 8 cani: 14 km fino all'ultimo week end di gennaio, 16 km da li in poi.

Categoria 6 cani: 9 km fino all'ultimo week end di gennaio, 12 km da li in poi.

Categoria 4 cani e junior: 6 km fino all'ultimo week end di gennaio, 8 da li in poi.

4.2.1.3 Stile Pulka :

Per le Donne : da 5 - 8 km a 12 Km per le gare corte con 1 cane, da 17 a 25 km per le gare lunghe con 1 - 4 cani.

Per gli Uomini : da 10 - 12 km a 15 km per le gare corte con 1 cane, da 20 a 30 km per le gare lunghe con 1 - 4 cani.

Per i Junior : da 5 - 8 km a 12 km per le gare corte con 1 cane

4.2.1.4 Skijoring:

Per le Donne : da 10 - 12 km a 18 Km per le gare corte con 1 cane, da 18 a 25 km per le gare lunghe con 1 - 2 cani.

Per gli Uomini : da 10 - 12 km a 18 km per le gare corte con 1 cane, da 18 a 25 km per le gare lunghe con 1 - 2 cani.

Per i Junior : da 5 - 8 km a 12 km per le gare corte con 1 cane

4.2.1.5 Relays (staffette) : per tutte le Classi da 5 a 10 km, idealmente da 6 a 8 km.

4.2.1.6 Se a causa di circostanze speciali la pista deve venire accorciata, questa non deve essere ridotta più del 25% per qualsiasi categoria.

4.2.2 Gare sulla distanza

Per tutte le categorie:

****1 La Classe limitata fu introdotta dal Congresso dei Delegati del 1989, rimpiazzando così le precedenti Classi da 6 cani ed 8 cani, indicando che ciascuna organizzazione di gara, d'accordo con il Race Marshall, dovrebbe decidere la misura di una classe limitata dipendentemente dalle piste e dalle distanze.***

Media distanza:

Ogni prova minimo di 40 km e max.100 km

Lunga distanza:

Le gare con più di una prova: un minimo di 100 km per prova

Le gare ad una sola prova: un minimo di 160 km

4.2.3 Le gare a tappe

Le gare a tappe sono gare con più di tre prove, ogni una con una partenza e un arrivo.

Le prove si chiamano tappe. Le gare a tappe possono essere gare sprint o gare sulla distanza con lunghezze di percorso variabili come descritto nei punti 4.2.1 e 4.2.2.

4.2.4 Categorie su sterrato

Cani-cross: minimo 2,5 km

Categoria bike 1 cane: min.2,5 km, max 10 km

Categoria roller 2 cani : min.2,5 km, max 7 km

Categoria 4 cani: min.5 km, max 7 km

Categoria 6 cani: min 5 km, max 10 km

Categoria 8 cani: min 5 km, max 12 km

(le “ distanze massime “ sono raccomandazioni)

4.3 SEGNALAZIONI SULLE PISTE

4.3.1 Generale

4.3.1.1 La pista deve essere segnalata da un numero sufficiente di segnalazioni chiaramente visibili, posizionati in modo tale da non poter creare dubbi sulla via da seguire.

4.3.1.2 I segnali da posizionare lungo la pista possono essere di forma rotonda, triangolare o quadrata, di dimensioni minime di 33 cm di diametro o lunghezza per lato. (vedi 4.3.2, 4.3.3, 4.3.4)

4.3.1.3 Solamente un lato del segnale deve essere colorato e deve indicare il percorso da seguire.

4.3.1.4 I segnali di pista devono essere posizionati circa ad un metro dal margine della pista e da 60 a 120 cm sopra la superficie della pista.

4.3.1.5 Tutti i segnali devono essere visibili da più lontano possibile ed almeno da 50 m.

4.3.1.6 I segnali per una sola specifica categoria devono riportare la categoria per cui sono stati posizionati sulla pista (“ U “ – “ 10 “ – “ 8 “ – “ 6 “ – “ 4 “ – oppure “ p “) con lettere bianche al centro del segnale.

4.3.1.7 Le indicazioni della distanza percorsa deve essere indicata con un numero nero su sfondo bianco sopra un segnale blu sullo stesso palo.

4.3.1.8 Le indicazioni della distanza rimanente deve essere indicata con un numero negativo nero su sfondo bianco sotto un segnale blu sullo stesso palo.

4.3.1.9 I segnali devono essere posizionati e fatti di un materiale tale da non poter costituire pericolo né per i cani né per i conduttori.

4.3.2 Segnali rotondi rossi (segnali di svolta)

4.3.2.1 Questi segnali devono essere posizionati ad ogni intersezione ed attraversamenti che prevedano curve. I segnali devono essere applicati circa 20 m prima del punto in questione, sullo stesso lato della pista su cui il team dovrà affrontare la curva.

4.3.2.2 Stessa procedura dovrà essere applicata per ogni curva cieca del percorso.

4.3.3 Segnali quadrati blu (avanti dritto o percorso esatto)

4.3.3.1 I segnali blu possono essere posizionati su entrambi i lati della pista.

4.3.3.2 I segnali blu sono utilizzati per segnalare la correttezza del percorso dopo un' attraversamento o curva, vedi 4.3.3.3 qui sotto. Devono essere posti a circa 20 m sotto e dovrebbero essere visibili quando ci si avvicina al punto in questione.

4.3.3.3 I segnali blu **devono** essere usati:

4.3.3.3.1 Ad intersezioni e attraversamenti quando la pista passa avanti dritta. Il segnale deve essere posto a 20 m circa prima dell'intersezione.

4.3.3.3.2 dietro le curve, da applicare solo per certe categorie. Questi segnali blu devono avere l'identificazione della categoria come i cartelli rossi per le curve.

4.3.3.4 I segnali blu **dovrebbero** essere usati:

4.3.3.4.1 Oltre tutte le intersezioni, curve o angoli ciechi che sono segnalati con i segnali rossi.

4.3.3.4.2 ogni km lungo l'intero percorso. Almeno ogni 5 km dovrebbero segnalare la lunghezza del percorso ancora da svolgere o quello svolto.

4.3.4 Segnali triangolari gialli (Attenzione, pericolo)

4.3.4.1 I segnali triangolari gialli possono essere posizionati su entrambi i lati della pista.

Essi indicano di proseguire lentamente, di fare attenzione al percorso (per esempio: ghiaccio, discesa ripida, curve molto marcate etc.). Questi sono posizionati circa 20 m prima dell'area di pericolo.

4.3.4.2 Se l'area di pericolo ricopre una vasta area della pista, devono essere posti due segnali gialli nello stesso palo sempre precedentemente l'area in questione. La fine della zona di pericolo deve essere sempre indicata con un segnale triangolare giallo barrato con una diagonale rossa o blu.

4.3.4.3 Tutti i segnali di pericolo gialli devono essere spiegati al musher meeting e ben segnalati sulle mappe del percorso.

4.3.5 Segnali di check point

I punti di controllo devono essere indicati con segnali rettangolari bianche con lettere nere.

4.3.6 Altri segnali

4.3.6.1 La fine dello starting chute deve essere indicato da dei segnali su entrambi i lati della pista.

4.3.6.2 Un segnale deve essere posto all'inizio del finish chute **e sulle piste di Pulka e Ski Joring, 150 metri prima della linea d' arrivo.**

4.3.6.3 Alcune parti della pista, dove non è pienamente visibile il percorso corretto, deve essere segnalato con segnali aggiuntivi. Questi segnali non sono da considerarsi in alternativa ai segnali ordinari.

4.4 Blocchi di percorso

4.4.1 Agli incroci lungo il percorso considerati particolarmente pericolosi anche per i teams più esperti, devono essere posizionati dei blocchi in aggiunta ai segnali.

4.4.2 Un blocco deve apparire al cane come un ostacolo fisico, senza però essere pericoloso per lo stesso.

4.4.3 Agli incroci dove passano categorie differenti, deve essere presente un commissario di percorso che indicherà il percorso giusto per ogni categoria, chiudendo, se il caso, il bivio da una categoria ad un'altra.

4.4.4 La presenza di un blocco o di un commissario di percorso non deve sostituire la segnaletica ordinaria.

C. Linee guida per sanzioni

1. Generale

1.1 Le sanzioni disciplinari possono essere suddivise in:

- 1 - Rimprovero
- 2 - Richiamo
- 3 - Squalifica

Ogni squalifica, deve essere fatta sulla base concreta e dimostrabile di violazione al regolamento, oppure dopo ripetuti richiami o avvertimenti a discrezione del Giudice di Gara. A chi viene imputata la violazione, deve essere data notifica scritta.

1.2 Il trasgressore sarà brevemente notificato per iscritto. Un rimprovero può essere fatto verbalmente.

2.0 Richiamo e Rimprovero

2.1 Il richiamo dovrebbe essere dato per un'infrazione minore al regolamento, sia

- 2.1.1 quando non dà al trasgressore alcun vantaggio o svantaggio ad un suo concorrente
- 2.1.2 oppure quando non è considerato nocivo allo sport.

2.2 Si può emettere un rimprovero per un'infrazione minore senza conseguenze per i concorrenti, e se fosse la prima violazione di quel concorrente.

3.0 Squalifica

3.1 La squalifica **deve** avvenire nei seguenti casi:

- 3.1.1 Se un musher si sottrae all'accertamento antidoping oppure scambia le provette con campioni di altro team. Vedi sez. D delle Regole per il Doping, n° 5.3
- 3.1.2 Se un team arriva in ritardo alla seconda chiamata di partenza della manche. Vedi Sez. A, n° 1.6.7
- 3.1.3 Se un musher accetta un passaggio durante la gara su un qualsiasi veicolo che non sia la sua slitta, tranne nel caso in cui abbia per suo il team. Vedi Sez. A, n° 1.8.4
- 3.1.4 Se il Direttore di Gara stabilisce che il comportamento del musher, handler o team in qualsiasi momento della gara, sia nocivo per lo sport. Vedi Sez. A, n° 1.9.2
- 3.1.5 Se un musher maltratta un cane. Vedi Sez. A, n° 1.9.3
- 3.1.6 Quando il veterinario di gara diagnostica una malattia contagiosa in un cane del team. Vedi Sez. B delle Norme Attuative, n° 2.3.2

IN QUESTI CASI IL DIRETTORE DI GARA NON HA SCELTA SE NON LA SQUALIFICA

3.2 Il Direttore di Gara dovrebbe anche emettere una Squalifica nei seguenti casi :

- 3.2.1 Se il musher intenzionalmente o per totale negligenza, viola il regolamento di gara traendone vantaggio o causando svantaggio ad altri concorrenti. (Vedi n° 2.1.1)
- 3.2.2 In caso di ripetizione della violazione, quando il concorrente abbia già ricevuto un richiamo per la stessa violazione.
- 3.2.3 In caso di ripetute violazioni, che dimostrano chiaramente l'incapacità o la volontà del concorrente ad attenersi alle regole di quella competizione.

4.0 Doping

4.1 Ad eccezione del punto 3.1.1. di cui sopra, nessuna decisione inerente a questioni di Doping o Azioni Disciplinari, sarà intrapresa durante l'evento. Il caso sarà riportato al Comitato Penale dell'ESDRA.

5.0 Altre misure

- 5.1 Se un team parte prima dello start, e il conducente non lo fa con intenzione o negligenza, il tempo di partenza di quel team può essere accordato con il Giudice di Gara.
- 5.2 Quando il conducente, il team od un cane a parere del Giudice di Gara non è in grado di completare il percorso in modo sicuro, quel conducente team o cane non sarà autorizzato a partire. Vedi Sez. A, n° 1.2.4
- 5.3 Il concorrente che supera il limite stabilito di percorrenza del percorso, non potrà partire nelle prove successive. Vedi Sez. A, n° 1.2..6.

D. DOPING

1. DEFINIZIONI

- 1.1 Il doping è l'uso e / o la distribuzione ad un concorrente o ad un cane di determinate sostanze che potrebbero avere l'effetto di migliorare artificialmente le condizioni fisiche o mentali di un concorrente o di un cane aumentando così la prestazione atletica.
- 1.2 Il doping è severamente proibito. La violazione delle regole del doping sarà regolata in accordo con le clausole di penalità ESDRA.

2 SOSTANZE DOPANTI E METODI

2.1 Doping negli umani

Le sostanze dopanti, ai fini del presente regolamento, sono quelle menzionate nella lista doping del CIO (Comitato Internazionale Olimpico) nonché derivati chimici e farmacologici.

2.2 Doping nei cani

Le sostanze dopanti, ai fini del presente regolamento, sono le sostanze e derivati chimici e farmacologici menzionati nella lista ESDRA o di qualunque altra Associazione Internazionale, purché approvati dall' ESDRA.

2.3 Doping nel sangue

La pratica di " Doping nel Sangue ", su cani o umani, è ai fini del presente regolamento, considerata alla pari dell'uso di sostanze dopanti.

2.4 Altri metodi

Altre sostanze e metodi sono altresì considerati doping, ai fini del presente regolamento, per cani ed umani, se la loro somministrazione potrebbe avere gli stessi effetti menzionati al paragrafo 1.1. ***1**

****1 Il Consiglio Direttivo ha deciso nel 1990 che le seguenti pratiche NON sono considerate doping : tosare un cane, raffreddare un cane surriscaldato con acqua e / o neve.***

3 CONTROLLO DEL DOPING

- 3.1 I controlli per il doping condotti con le norme ESDRA saranno tenuti, se possibile, in ogni evento ESDRA. Oltretutto, suddetti controlli saranno effettuati se richiesti dall'ESDRA, oppure dalle Autorità Locali o Nazionali responsabili dell'organizzazione o del riconoscimento dell'evento.
- 3.2 Il Comitato Medico ESDRA può anche intraprendere controlli anti doping al di fuori della gara. ***1**

****1 Emendamento del Consiglio Direttivo nel 1989; è stato deciso all'unanimità che i " controlli al di fuori della gara " dovrebbero essere effettuati nei casi " classici " di doping come ad esempio per le sostanze ad effetto a lungo termine, e non farmaci somministrati a causa di malattie o ferite.***

4 COMITATO PER IL DOPING

- 4.1 I controlli anti doping saranno eseguiti con la supervisione di un Comitato per il Doping dell'evento. In eventi Internazionali, questo Comitato deve essere composto con rappresentanti di almeno 2 Nazioni ed in modo che gli interessi di tutti i membri siano tutelati.
- 4.2 Negli eventi sanzionati dall' ESDRA, il Comitato per il Doping deve includere :
 - 4.2.1 Un delegato Medico (PRESIDENTE) nominato dall' ESDRA o dall' Organizzazione dell'evento.
 - 4.2.2 Un membro o rappresentante del Comitato Medico – Veterinario ESDRA, designato dall' ESDRA.
 - 4.2.3 Un ufficiale medico qualificato della Nazione ospitante l'evento.
 - 4.2.4 Ulteriore Personale qualificato, se ritenuto necessario dall' Organizzazione o dall' ESDRA.
- 4.3 Dal momento che saranno effettuati controlli sia su cani che persone, Il Comitato sarà formato sia da veterinari che da medici.

5 SELEZIONE DEI CONCORRENTI PER UN CONTROLLO

- 5.1 I criteri di selezione dei concorrenti per i controlli saranno determinati PRIMA dell' evento, dal Comitato per il Doping. Ciò dovrebbe accadere o in base all'ordine di arrivo definitivo o mediante estrazione, ma non per scelta di nomi individuali.

- 5.2 Controlli addizionali potrebbero essere richiesti a discrezione del Comitato per il Doping.
- 5.3 Un concorrente deve sottoporsi ad un controllo, se così richiesto per iscritto da un ufficiale di gara. Non sottoporsi al controllo significa essere squalificato ed il concorrente sarà considerato non qualificato per partecipare alla competizione come se fosse stato riscontrato un test positivo (vedi 6.1). Lo stesso succederà se il concorrente presentasse un campione non suo o non dei cani selezionati per il test.
- 5.4 Al fine di facilitare le analisi, qualsiasi forma di medicinale somministrato in qualsiasi modo, prima della gara, dopo i limiti di tempo prescritti, dovrebbe essere dichiarato nel modulo del Controllo Doping.

6. AZIONI DISCIPLINARI

- 6.1 Un concorrente trovato positivo in una gara nelle sue o dei suoi cani urine o sangue sarà squalificato da quel momento ed il caso verrà riportato all'ESDRA ed all' Ente Nazionale Competente per quel concorrente. La stessa cosa vale anche nel caso in cui altre forme di doping vengano riscontrate.
- 6.2 Allo stesso modo, qualsiasi persona che assista od inciti all' uso di sostanze o metodi dopanti sarà considerato un trasgressore alle presenti regole e sarà passibile di sanzioni disciplinari.
- 6.3 Con l'eccezione delle violazioni menzionate al paragrafo 5.3, la decisione riguardante qualsiasi violazione dichiarata di questi regolamenti, sarà presa in accordo con le Clausole delle Penalità stabilite dall'ESDRA.
- 6.4 Qualsiasi trasgressione ai presenti regolamenti che sia effettuata a livello di competizione Nazionale sarà comunque riportata dal Club membro Nazionale, direttamente all' ESDRA.
- 6.5 Le linee guida di procedura per la conduzione dei test, incluse la raccolta di campioni, il metodo di analisi e l'utilizzo di laboratori accreditati, saranno formulate dal Consiglio Direttivo dell'ESDRA su raccomandazione del Comitato Medico.

7 LISTA DELLE SOSTANZE E METODI PROIBITI PER I CANI

- 7.1 Nessun tipo di farmaco iniettabile o per via orale o topico o metodo che possa sopprimere i sintomi del dolore o di una ferita, può essere somministrato ad un cane. Nessun altra sostanza o metodo artificiale può essere utilizzato per provocare nel cane una prestazione al di là della sua abilità naturale.
- 7.2 Le seguenti sostanze sono vietate :
 - 7.2.1 Analgesici (con o senza ricetta medica)
 - 7.2.2 Anti – infiammatori inclusi ma non limitati alle seguenti categorie :
 - 7.2.2.1 Steroidi
 - 7.2.2.2 Anti – prostaglandine
 - 7.2.2.3 Salicilicati
 - 7.2.2.4 Non steroidi
 - 7.2.3 Stimolanti del Sistema Nervoso Centrale
 - 7.2.4 Sedativi della tosse
 - 7.2.5 Sedativi / Anestetici
 - 7.2.6 Diuretici
 - 7.2.7 Steroidi Anabolici
 - 7.2.8 Mio (muscolo) – rilassanti
 - 7.2.9 Anti – colinergici iniettabili / Anti – Istaminici

L'utilizzo esterno di DMSO e Cortisone Topico è limitato esclusivamente alle zampe dei cani, nelle pomate, ed è fornito ed autorizzato dal Veterinario di Gara. L' uso di anestetici locali non è proibito quando, a discrezione del Veterinario di Gara, è giustificato e senza rischio potenziale per il cane.

- 7.3 E' proibito l'utilizzo di sostanze energetiche iniettabili a meno che non siano somministrate dal Veterinario di Gara.
- 7.4 Allorquando un cane sia stato ritirato dalla gara, I veterinari ufficiali della Gara possono somministrare al cane qualsiasi delle sostanze e metodi proibiti.
- 7.5 Prescrizioni mediche personali del concorrente non possono essere utilizzate se non dopo approvazione da parte di un Veterinario di Gara Ufficiale.

8 LINEE GUIDA DELLE PROCEDURE PER I CONTROLLI ANTI DOPING

8.1 Generale.

- 8.1.1 Le organizzazioni di gara dovranno assicurare la presenza di adeguate postazioni di controllo con sala d'attesa, recinti per i cani, gabinetti, una stanza al riparo da intrusi. Per ragioni pratiche il prelievo delle urine dai cani sarà effettuato in ambiente esterno.
- 8.1.2 La Stazione di Controllo sarà adeguatamente segnalata dall'Area di Partenza ed Arrivo.
- 8.1.3 Prima della gara, i membri del Comitato Doping dovranno assicurarsi di avere tutto il materiale necessario, a disposizione nella sala del controllo. Ciò include anche le bottigliette standard, quando fornite, e le attrezzature per numerare e sigillare.
- 8.1.4 Tutto il personale ufficiale di gara dovrà avere dimestichezza con le procedure. In particolar modo, i team leader di ogni delegazione dovranno assicurarsi di avvisare i loro concorrenti della possibilità di un controllo doping.
- 8.1.5 I concorrenti selezionati per il controllo doping saranno avvisati per iscritto al più presto dopo la gara ed in ogni caso non più tardi di 30 minuti dalla conclusione della gara. La consegna dell' avviso sarà eseguita nel modo più discreto possibile ed il concorrente avrà ricevuta scritta dall'apposita sezione dell' avviso.

8.2 RACCOLTA E REGISTRAZIONE DEI CAMPIONI

- 8.2.1 Il concorrente deve presentarsi al controllo entro un (1) ora dalla conclusione della sua gara e può essere accompagnato da un rappresentante del suo team se lo desidera. Sarà raccolto un campione di sangue e / o urine. Il concorrente avrà adempito ai suoi doveri di sottoporsi al controllo solamente dopo avere fornito il volume richiesto di liquido, indipendentemente dal tempo richiesto per questa operazione.
- 8.2.2 In aggiunta al concorrente ed al suo accompagnatore, solo le seguenti persone potranno essere presenti nella stazione di controllo :
 - 8.2.2.1 L'Ufficiale responsabile della Stazione,
 - 8.2.2.2 Gli Ufficiali incaricati della raccolta dei campioni,
 - 8.2.2.3 Un interprete,
 - 8.2.2.4 I membri del Comitato Doping.
- 8.2.3 In nessun momento saranno presenti più di un (1) concorrente nella sala (o WC), oppure più di un (1) cane nel recinto, allorquando si effettui la raccolta del campione.
- 8.2.4 Una quantità minima di 70 ml di urina e / o di 18 ml di sangue deve essere raccolto dal concorrente.
- 8.2.5 Per ciascun campione, sarà concesso al concorrente di scegliere due (2) provette di vetro tra svariate provette pulite e mai utilizzate.
- 8.2.6 Il campione raccolto sarà poi diviso da un ufficiale alla presenza del concorrente, in due bottigliette, ciascuna delle quali deve essere etichettata con un suo preciso codice, ad esempio :

N° 1 A (campione per il test):	40 ml min. (urine)	9 ml min. (sangue)
N° 1 B (campione di riserva):	30 ml min. (urine)	9 ml min. (sangue)
- 8.2.7 Le bottiglie di vetro dovranno essere sigillate alla presenza del concorrente che dovrebbe controllare che il codice su ciascuna bottiglia sia lo stesso che appare sull' avviso del controllo per il doping con il nome del concorrente. Questo codice deve essere graffiato sulle bottiglie; qualsiasi altro metodo deve ricevere l'approvazione del Presidente del Comitato per il Doping.
- 8.2.8 Le firme del concorrente e di un Ufficiale della Stazione di controllo dovranno apparire sul modulo del controllo doping, confermando che le procedure suddette sono state regolarmente eseguite. Il modulo comprovante il controllo è generalmente in triplice copia generate nello stesso momento. Il Presidente del Comitato Doping tratterrà il primo foglio e trasmetterà la prima copia all'Autorità competente (ESDRA oppure Associazione organizzatrice l'evento). La seconda copia sarà data al concorrente controllato e la terza copia sarà spedita al laboratorio che eseguirà il test. Quest' ultima copia non conterrà alcuna informazione utile ad identificare il concorrente che ha fornito il campione.

8.3 IMMAGAZZINAMENTO ED ELIMINAZIONE DEI CAMPIONI

- 8.3.1 Prima di impacchettare il tutto, deve essere confermato che tutti i campioni sono presenti e che la numerazione è conforme alla lista dei codici numerici utilizzati.
- 8.3.2 I campioni per il test e le riserve devono essere posti in un contenitore adatto per il trasporto in laboratorio.
- 8.3.3 Se possibile, i contenitori sigillati non saranno aperti durante il viaggio verso il laboratorio. L' ESDRA fornirà all' occorrenza etichette identificative ai fini doganali.
- 8.3.4 I campioni per le analisi devono essere spediti al laboratorio prima possibile, dopo la conclusione della gara e nel modo più veloce possibile.
- 8.3.5 I campioni di riserva possono essere distrutti solo nei seguenti casi :
 - a – quando i risultati delle analisi sono negativi

b – nel caso di positività al primo test, dopo l'esecuzione del secondo test
c - quando indicato dall' ESDRA

8.3.6 Prima di effettuare i test, ciascun campione dovrebbe essere immagazzinato in modo sicuro in un frigorifero o congelatore.

8.4 ANALISI DEI CAMPIONI

8.4.1 Per eseguire i test inerenti al controllo doping, possono essere utilizzati solamente laboratori accreditati o approvati dall'ESDRA.

8.4.2 L'accesso al laboratorio durante le analisi, è limitato ai membri del Comitato Doping di quella gara, ai membri del Comitato Medico ESDRA ed agli osservatori autorizzati.

8.5 COMUNICAZIONE DEI RISULTATI E PROTESTE

8.5.1 I risultati dei controlli sono strettamente confidenziali e devono essere comunicati dal laboratorio all' ESDRA ed al Presidente del Comitato Doping od a un suo sostituto designato, in una busta sigillata.

8.5.2 Le prove documentali che hanno portato ad una definitiva identificazione di presenza di doping, devono essere disponibili.

8.5.3 Se la prima analisi indicasse la presenza di sostanze dopanti, la Federazione di quel concorrente verrà informata immediatamente. Il concorrente ne sarà quindi informato da un rappresentante della sua Federazione. Si raccomanda alla Federazione di consentire al concorrente l' opportunità di una udienza, prima che venga condotto il secondo test. Si comunicherà quindi alla Federazione la data di esecuzione del secondo test di riserva che sarà effettuato nello stesso laboratorio al più presto dopo il primo test.

8.5.4 Il concorrente ed uno o due rappresentanti della sua Federazione possono essere presenti durante le procedure di esecuzione del secondo test che sarà eseguito alla presenza di un osservatore neutrale designato dall' ESDRA.

8.5.5 Nel caso l' analisi del campione di riserva confermasse il risultato dell'analisi del primo test, questo fatto sarà riportato immediatamente all' ESDRA dal Direttore del Laboratorio o da un suo rappresentante.

8.5.6 A questo punto l' ESDRA deve informare la Federazione del concorrente che lo stesso ha trasgredito questa regola, è stato squalificato e che verrà sospeso da qualsiasi futura competizione regolata dalle norme ESDRA fino a che il caso non sia stato definitivamente vagliato entro le Clausole di Penalità ESDRA. Fin tanto che questa azione non sia stata intrapresa, tutti i dettagli riguardanti l' inchiesta devono essere trattati da tutte le persone coinvolte nel caso, nel modo più confidenziale possibile.

8.6 AZIONI SUCCESSIVE

8.6.1 Il concorrente rimarrà inaccettabile fino a quando il Direttivo dell' ESDRA non lo reintegra di conseguenza ad una domanda da parte della Federazione di quel concorrente. Il reintegro può non effettuarsi tuttavia, prima del tempo prescritto nella sanzione disciplinare imposta al concorrente.

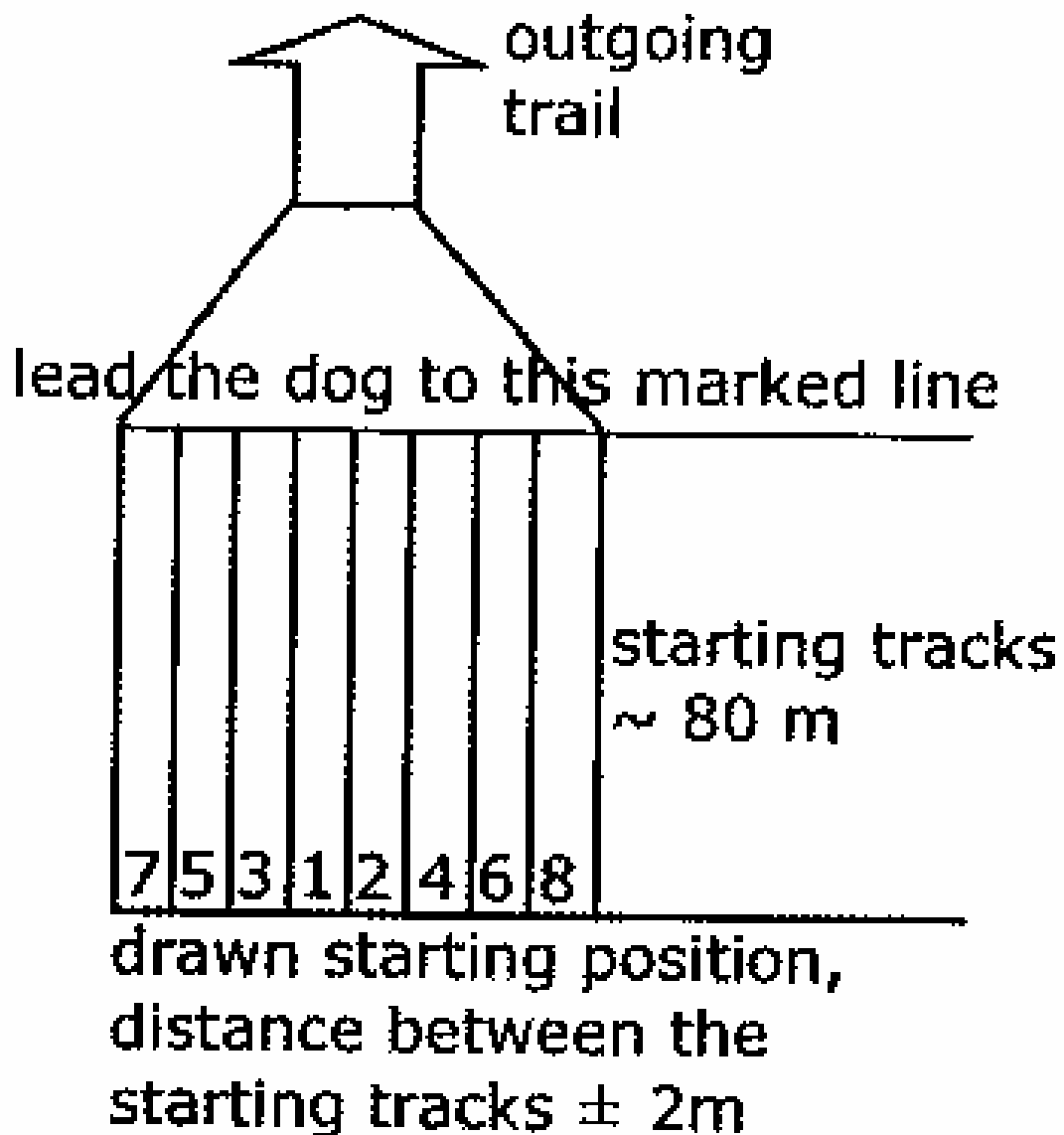
8.6.2 La Federazione di quel concorrente dovrebbe promuovere un' investigazione per accertare :

- l' origine delle sostanze illegali
- qualunque uso precedente di sostanze o metodi illegali
- l' identità di qualunque persona che abbia incitato il concorrente ad utilizzare sostanze illegali ed effettuare pratiche illegali.

Un rapporto sui risultati di queste ricerche, sarà fatto dalla Federazione all' ESDRA.

ALLEGATI

NORDIC RELAY STARTING AREA

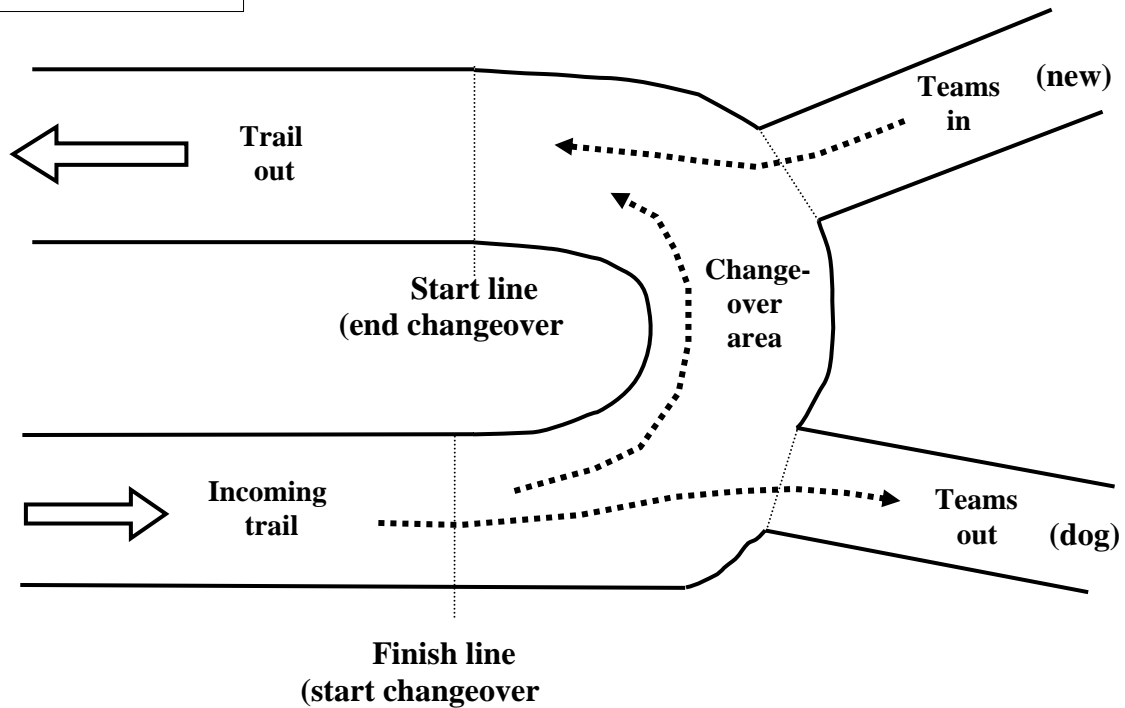


AREA DEL CAMBIO PER LA STAFFETTA PULKA - SKI JORING

L' area del cambio dovrebbe essere marcata con lunghezza di 20 – 50 mt. e larghezza di mt.15 circa. E' un vantaggio se l' area del cambio è fatta ad angolo rispetto la pista che arriva, per evitare che la pista d' arrivo sia nella stessa direzione di quella di partenza. L' area di cambio inizia sulla linea d' arrivo e termina su una linea prestabilita disegnata attraverso la pista. In questa area il concorrente deve rilasciare il cane ad un assistente e deve dare il via al prossimo concorrente con un tocco di spalla. Il cambio DEVE essere effettuato nell' area designata per il cambio.

Example 1:

Relay change over area



Example 2:

Relay change over area

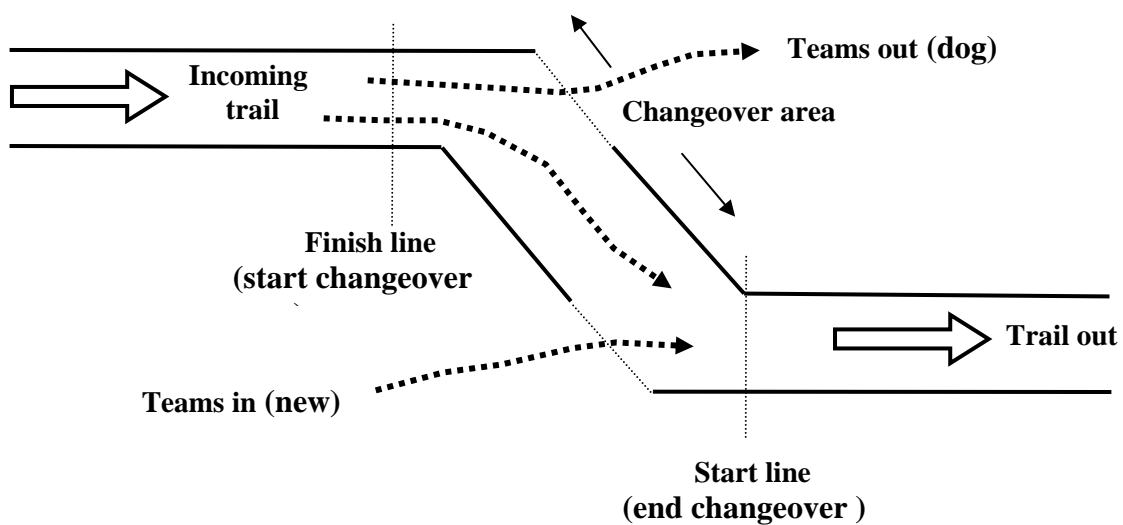


TABELLA DELLE MISURE PESI PER LA PULKA

PESO = Pulka + carico + aste + imbragatura (e) + linee di traino

Il peso del (dei) cane (i) viene arrotondato al Kilo superiore

Il peso della pulka viene arrotondato al ½ Kilo superiore

1 + 2 dog team							
dog(s)	pulka	dog(s)	pulka	dog(s)	pulka	dog(s)	pulka
14	10,0	31	22,0	48	34,0	65	45,5
15	10,5	32	22,5	49	34,5	66	46,5
16	11,5	33	23,5	50	35,0	67	47,0
17	12,0	34	24,0	51	36,0	68	48,0
18	13,0	35	24,5	52	36,5	69	48,5
19	13,5	36	25,0	53	37,5	70	49,0
20	14,0	37	26,0	54	38,0	71	50,0
21	15,0	38	27,0	55	38,5	72	50,5
22	15,5	39	27,5	56	39,5	73	51,5
23	16,5	40	28,0	57	40,0	74	52,0
24	17,0	41	29,0	58	41,0	75	52,5
25	17,5	42	29,5	59	41,5	76	53,5
26	18,5	43	30,5	60	42,0	77	54,0
27	19,0	44	31,0	61	43,0	78	55,0
28	20,0	45	31,5	62	43,5	79	55,5
29	20,5	46	32,5	63	44,5	80	56,0
30	21,0	47	33,0	64	45,0	81	57,0

3 dog team							
dogs	pulka	dogs	pulka	dogs	pulka	dogs	pulka
45	27,0	65	39,0	85	51,0	105	63,0
46	28,0	66	40,0	86	52,0	106	64,0
47	28,5	67	40,5	87	52,5	107	64,5
48	29,0	68	41,0	88	53,0	108	65,0
49	29,5	69	41,5	89	53,5	109	65,5
50	30,0	70	42,0	90	54,0	110	66,0
51	31,0	71	43,0	91	55,0	111	67,0
52	31,5	72	43,5	92	55,5	112	67,5
53	32,0	73	44,0	93	56,0	113	68,0
54	32,5	74	44,5	94	56,5	114	68,5
55	33,0	75	45,0	95	57,0	115	69,0
56	34,0	76	46,0	96	58,0	116	70,0
57	34,5	77	46,5	97	58,5	117	70,5
58	35,0	78	47,0	98	59,0	118	71,0
59	35,5	79	47,5	99	59,5	119	71,5
60	36,0	80	48,0	100	60,0	120	72,0
61	37,0	81	49,0	101	61,0	121	73,0
62	37,5	82	49,5	102	61,5	122	73,5
63	38,0	83	50,0	103	62,0	123	74,0
64	38,5	84	50,5	104	62,5	124	74,5

4 dog team

dogs	pulka	dogs	pulka	dogs	pulka	dogs	pulka	dogs	pulka	dogs	pulka
61	30,5	81	40,5	101	50,5	121	60,5	141	70,5	161	80,5
62	31,0	82	41,0	102	51,0	122	61,0	142	71,0	162	81,0
63	31,5	83	41,5	103	51,5	123	61,5	143	71,5	163	81,5
64	32,0	84	42,0	104	52,0	124	62,0	144	72,0	164	82,0
65	32,5	85	42,5	105	52,5	125	62,5	145	72,5	165	82,5
66	33,0	86	43,0	106	53,0	126	63,0	146	73,0	166	83,0
67	33,5	87	43,5	107	53,5	127	63,5	147	73,5	167	83,5
68	34,0	88	44,0	108	54,0	128	64,0	148	74,0	168	84,0
69	34,5	89	44,5	109	54,5	129	64,5	149	74,5	169	84,5
70	35,0	90	45,0	110	55,0	130	65,0	150	75,0	170	85,0
71	35,5	91	45,5	111	55,5	131	65,5	151	75,5	171	85,5
72	36,0	92	46,0	112	56,0	132	66,0	152	76,0	172	86,0
73	36,5	93	46,5	113	56,5	133	66,5	153	76,5	173	86,5
74	37,0	94	47,0	114	57,0	134	67,0	154	77,0	174	87,0
75	37,5	95	47,5	115	57,5	135	67,5	155	77,5	175	87,5
76	38,0	96	48,0	116	58,0	136	68,0	156	78,0	176	88,0
77	38,5	97	48,5	117	58,5	137	68,5	157	78,5	177	88,5
78	39,0	98	49,0	118	59,0	138	69,0	158	79,0	178	89,0
79	39,5	99	49,5	119	59,5	139	69,5	159	79,5	179	89,5
80	40,0	100	50,0	120	60,0	140	70,0	160	80,0	180	90,0