

Classe SPRINT

Classe MEDIA DISTANZA

Il presente Regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo del C.I.S. Club Italiano Sleddog il 30 Ottobre 1993.

Il presente Regolamento è stato modificato, aggiornato ed approvato dal consiglio direttivo del C.I.S. club Italiano Sleddog il 28 Giugno 1997.

Il presente Regolamento, disciplina le competizioni con cani da slitta organizzate dal C.I.S. Club Italiano Sleddog, per le classi Sprint e Media Distanza.

Titolo 1: Organizzazione di Gara

Capo 1: Organizzatore

Art. 1) Il C.I.S. Club Italiano Sleddog organizza le gare anche in collaborazione con altri enti, pubblici o privati, nazionali o esteri, e in ogni caso cura direttamente l'organizzazione sportiva di tali manifestazioni in conformità alle direttive della F.I.S.T.C. Fédération Internationale Sportive de Traineau a Chiens.

Art. 2) Il Responsabile di Gara e il Direttore di Gara sono nominati dal Presidente del C.I.S. Club Italiano Sleddog.

Capo 2: Il Responsabile di Gara

Art. 3) Il Responsabile di Gara rappresenta il Presidente del club nella conduzione della manifestazione: secondo la delega ricevuta, cura i rapporti con gli altri eventuali enti organizzatori e sovrintende al regolare svolgimento della manifestazione. E' il responsabile esclusivo dell'applicazione delle norme di cui al `Titolo 2´ e al `Titolo 3´ del presente Regolamento. Il Responsabile di Gara può essere sostituito in qualsiasi momento dal Presidente del club.

Capo 3: Il Direttore di Gara

Art. 4) Il Direttore di Gara è il responsabile esclusivo dell'applicazione delle norme di cui al `Titolo 4´, al `Titolo 5´ ed al `Titolo 6´ del presente Regolamento. Qualora il Direttore di Gara declini la responsabilità affidatagli dal Presidente del club, o abbandoni la manifestazione, il Responsabile di Gara dovrà nominare un nuovo Direttore di Gara in qualsiasi momento.

Capo 4: Programma della Manifestazione

art. 5) Il programma della manifestazione, predisposto dal club, sarà ampiamente pubblicizzato. Il programma della manifestazione, in ogni modo, è da considerarsi indicativo e soggetto a variazioni che saranno rese pubbliche compatibilmente con le possibilità.

Capo 5: Modifiche al Programma

Art. 6) Per giustificato motivo e nell'interesse della buona riuscita della manifestazione, il Direttore di Gara, sentita anche l'organizzazione, può disporre variazioni rispetto al programma della manifestazione. In particolare potrà variare la lunghezza del percorso ed anche differenziarlo tra una manche e l'altra; può altresì variare il numero delle manches e la loro disposizione nell'arco die giorni preventivati per la manifestazione stessa; così

come il punto di partenza e quello d'arrivo del percorso di gara e l'orario previsto per l'inizio delle manches. Capo 6: Sospensione della Manifestazione

art. 7) In caso di forza maggiore l'organizzazione o il Direttore di Gara, sentita l'organizzazione, potrà disporre la sospensione della manifestazione; se l'inconveniente che l'ha provocata non è tale da poter essere rimosso, ne sarà disposta la conclusione anticipata. In tale ultimo caso, ogni decisione in merito ai risultati di gara sarà assunta dal club organizzatore.

Titolo 2: Partecipanti

art. 8) Sono ammessi alle competizioni i soci del C.I.S. Club Italiano Sleddog e tutti i musher che ne facciano richiesta alle condizioni seguenti.

Capo 1: Iscrizioni alla Gara

art. 9) Tutti coloro che intendono prendere parte, alla manifestazione devono comunicarlo alla segreteria gare del club secondo le modalità stabilite nel programma della manifestazione. Eventuali iscrizioni oltre i termini fissati nel programma, potranno essere ammesse dall'organizzazione a suo insindacabile giudizio, ed eventualmente sentito il direttore di gara. L'organizzazione potrà condizionare l'accettazione d'iscrizioni in ritardo, al pagamento di una somma non superiore a due volte la quota associativa di partecipazione.

art. 10) L'iscrizione alla competizione è riservata: a) Ai soci dei Club in possesso di Musher-Pass con validità estesa almeno alla durata della competizione stessa; b) A tutti coloro che sono in possesso di Musher-Pass rilasciato da altre associazioni italiane o straniere affiliate alla F.I.S.T.C., a condizione che sia conforme a quelli rilasciati dal club; c) A Tutti coloro, soci o non soci, che presentano: · Un documento d'identità se maggiorenni; · Una dichiarazione scritta da parte di chi esercita la patria potestà per i minorenni; · Un certificato medico per l'attività agonistica, valido almeno per la durata della manifestazione; · Una polizza assicurativa per responsabilità civile adeguata.

Capo 2: Partecipazione alla Gara

Art. 11) Partecipano alla competizione gli iscritti che pagano all'organizzazione la quota associativa di partecipazione stabilita dal C.I.S. Club Italiano Sleddog. L'organizzazione può stabilire il versamento di una somma, non superiore a quattro volte la quota associativa di partecipazione, a carico dei partecipanti non iscritti al club.

Art. 12) I partecipanti sono tenuti al rispetto del seguente Regolamento che accettano senza riserve al momento del pagamento della quota di partecipazione du cui all'articolo precedente. Con l'avvenuta iscrizione alla competizione, i partecipanti si considerano a tutti gli effetti a conoscenza del programma che è predisposto dall'organizzazione e n'accettano tutte le variazioni che la stessa reputerà necessarie.

Art. 13) Possono partecipare alla competizione gli iscritti che siano in possesso di cani muniti di regolare pedigree, delle razze nordiche riconosciute come atte al traino delle slitte dalla F.C.I. (Fédération Cynologique Internationale): SIBERIAN HUSKY, ALASKAN

MALAMUTE, GROENLANDESE, SAMOIEDO, (LAJKA). Titolo 3: Vigilanza sui cani dei partecipanti

Art. 14) L'organizzazione può dotarsi di un proprio veterinario di fiducia e indicarlo al Direttore di Gara come proprio referente, sentito il Direttore di Gara, tale veterinario potrà essere nominato Veterinario di Gara. L'organizzazione può disporre la segnatura di tutti i cani presenti alla manifestazione indipendentemente dal loro impiego nella competizione. Ogni partecipante deve accertarsi che i propri cani siano segnati secondo le disposizioni dell'organizzazione. Capo 1: Malattie

Art. 15) Nessun cane potrà essere ammesso alla gara se proviene da una zona o da un allevamento dichiarato infetto da: Rabbia, Epatite, Leptosirosi, Cimurro. Tutti i cani presenti alla manifestazione devono essere vaccinati secondo le vigenti disposizioni di polizia veterinaria.

Art. 16) Se un veterinario, sentito quello nominato dall'organizzazione, o quest'ultimo diagnostica che un cane presente sul campo è affetto da una delle malattie contagiose elencate all'articolo precedente, tutti i cani del proprietario in questione verranno esclusi dalla manifestazione e il loro proprietario dovrà allontanarli immediatamente. Capo 2: Standard di Conformità

Art. 17) L'organizzazione può escludere dalla Partecipazione alla Competizione i cani sprovvisti di Dog-Pass, rilasciato dal C.I.S. Club Italiano Sleddog, a suo insindacabile giudizio, e ciò indipendentemente dalla documentazione eventualmente prodotta dal partecipante alla manifestazione. L'organizzazione può altresì escludere un cane, sentito anche il Direttore di Gara, se il Dog-Pass, rilasciato dal C.I.S. o da altro club associato alla F.I.S.T.C. è giudicato non rappresentativo del cane in questione.

· Titolo 4: La Manifestazione

Capo 1: Convenzioni Generali

Art. 18) Nel presente Regolamento si definisce: · MUSHER = il partecipante alla competizione; · TEAM = i cani impiegati dal musher nella competizione o i cani in possesso del musher presenti nello stake-out; · STAKE-OUT = il recinto o il luogo assegnato al musher per la sistemazione dei propri cani e delle proprie attrezzature.

Capo 2: Responsabilità del Musher

Art. 19) Il musher deve rispettare le disposizioni del Direttore di Gara relative allo stake-out ad esso assegnato; lo stake-out dovrà essere tenuto pulito durante tutta la durata della manifestazione, e al suo termine il musher dovrà provvedere a rimuovere tutte le immondizie. Il musher è responsabile di fronte ai terzi e verso l'organizzazione d'eventuali danneggiamenti recati dai propri cani o dalle proprie attrezzature impiegate nell'ambito della manifestazione.

Capo 3: Comportamento del Musher e dei suoi Assistenti

Art. 20) Il musher deve improntare il proprio comportamento al senso pratico e allo spirito sportivo; nei confronti dell'organizzazione il musher è responsabile del comportamento dei propri assistenti, che sono tenuti a rispettare anch'essi tali valori.

Capo 4: Trattamento degli Animali

Art. 21) Il musher deve tenere i propri cani con riguardo e vigilare su di essi. Picchiare un cane con o senza oggetti è proibito, salvo il caso di forza maggiore creatosi quando è necessario separare due o più cani che si attaccano l'un l'altro.

Capo 5: Esclusioni da parte del Direttore di Gara

Art. 22) Se il Direttore di Gara giudica che il comportamento nell'ambito della manifestazione in un dato momento di un musher, del suo team o di un suo assistente, può pregiudicare la manifestazione, o la competizione o i valori dello sport, il musher potrà essere escluso dalla manifestazione. I musher esclusi dalla manifestazione non sono riammessi alla competizione e potranno anche essere allontanati dal luogo della manifestazione. Il Direttore di Gara può escludere uno o più cani di un team dalla competizione o dallo stake-out per giustificata ragione.

· Titolo 5: La Competizione – Preliminari

Capo 1: Manches

Art. 23) La competizione si svolge di regola su due, al più tre manches e su uno stesso percorso. Capo 2: Categorie di Gara PARTE 1° – Classe SPRINT (SP)

Art. 24) Per la specialità "slitta" sono previste le categorie denominate `0´, `A´, `B´, `C´, `D´. Le categorie `B´ e `C´ sono suddivise in due gruppi: · Gruppo `B1´ o `C1´ team comprendente almeno un Siberian Husky; · Gruppo `B2´ o `C2´ team composto da cani delle razze: Alaskan Malamute, Groenlandese, Samoiedo, (Lajka). Per la specialità "Pulka" sono previste due categorie denominate `Pulka Donne´ o `SF´ oppure `SD´ e `Pulka Uomini´ o `SM´ oppure `SH´. PARTE 2° – Classe MEDIA DISTANZA (MD) Art. 24-Bis) Per la specialità "slitta" sono previste le categorie denominate `0´, `A´, `B´, `C´. Le categorie `B´ e `C´ sono suddivise in due gruppi: · Gruppo `B1´ o `C1´ team comprendente almeno un Siberian Husky; · Gruppo `B2´ o `C2´ team composto da cani delle razze: Alaskan Malamute, Groenlandese, Samoiedo, (Lajka). Per la specialità "Pulka" sono previste due categorie denominate `Pulka Donne´ o `SF´ oppure `SD´ e `Pulka Uomini´ o `SM´ oppure `SH´. Capo 3: Categorie di Gara – Lunghezza dei Percorsi PARTE 1° – Classe SPRINT (SP)

Art. 25) Per la specialità `Pulka´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria `SH´ 12 Km · Categoria `SD´ 7 Km Per la specialità `Slitta´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria illimitata `0´ 22/24 Km · Categoria limitata `A´ 18 Km · Categorie limitate `B1´ e `B2´ 12 Km · Categorie limitate `C1´ e `C2´ 8 Km · Categoria limitata `D´ 5/6 Km
PARTE 2° – Classe MEDIA DISTANZA (MD)

Art. 25-Bis)) Per la specialità `Pulka´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria `SH´ 18 Km · Categoria `SD´ 12 Km Per la specialità `Slitta´ è predisposto, di norma, un percorso di: · Categoria illimitata `O´ 45 Km · Categoria limitata `A´ 24 Km · Categorie limitate `B1´ e `B2´ 18 Km · Categoria limitate `C1´ e `C2´ 12 Km
Capo 4: Categorie di Gara – Composizione dei Team

Art. 26) Per la specialità `Pulka´ un team non potrà essere composto da più di 3 cani. Per la specialità `Slitta´ i team saranno composti come segue: a) Un team della categoria illimitata `O´ comprenderà almeno 9 (nove) cani alla prima manche e 6 (sei) cani per le successive; b) Un team della categoria limitata a 7/8 cani `A´ comprenderà non più di 8 (otto) cani alla prima manche e non meno di 5 (cinque) per la successive; c) Un team della categoria limitata a 5/6 cani `B´ comprenderà non più di 6 (sei) cani alla prima manche e non meno di 4 (quattro) per le successive; d) Un team della categoria limitata a 3&Mac218;4 cani `C´ comprenderà non più di 4 (quattro) cani alla prima manche e non meno di 2 (due) per le successive; e) Un team della categoria limitata a 2 (due) cani `D´ comprenderà sempre 2 (due) cani.
Capo 5: Equipaggiamenti e Attrezzature delle Slitte
PARTE 1° – Classe SPRINT (SP)

Art. 27) La slitta impiegata nella competizione `Sprint´ dovrà soddisfare i seguenti requisiti minimali: · Essere adeguatamente robusta rispetto ai cani impiegati nel team; · Essere costruita in maniera da poter portare il musher ed avere un basket fisso e sufficiente per il trasporto di un cane; · Essere equipaggiata di un freno appropriato, di un arco paracolpi di sicurezza, di un'ancora da neve appropriata, di un sacco fissato sul basket della slitta atto al trasporto ed al contenimento di almeno un cane; · Il musher deve essere collegato al team tramite una corda di sicurezza.
PARTE 2° – Classe MEDIA DISTANZA (MD)

Art. 27-Bis) La slitta impiegata nella competizione `Media Distanza´ dovrà soddisfare i requisiti indicati nell'articolo precedente. L'equipaggiamento minimale di base dovrà essere integrato da un'adeguata copertura contro le intemperie (giacca a vento). · Equipaggiamento di ricambio a) Per la categoria `C´ e `D´ – n° 1 imbragatura, n° 1 guinzaglio, n° 1 neck-line, moschettoni e booties di ricambio; b) Per la categoria `B´ – n° 2 imbragature, n° 2 guinzaglio, n° 2 neck-line, moschettoni e booties di ricambio; c) Per la categoria `A´ e `O´ – n° 3 imbragature, n° 3 guinzaglio, n° 3 neck-line, moschettoni e booties di ricambio. · Set di primo soccorso per il musher 1) Disinfettante; 2) Pomata per slogature; 3) Cerotti; 4) Fascia elastica; 5) Spray refrigerante per slogature; 6) Fascia in tessuto di copertura o di supporto; 7) Spille da balia; 8) Forbici multituso. · Set di primo soccorso per i cani 1) Disinfettante (in polvere o spray); 2) Collino; 3) Garze sterili; 4) Cotone idrofilo; 5) Pomata per cuscinetti; 6) Fascia elastica. · Equipaggiamento facoltativo consigliato Occhiali da sole; pomata protettiva solare; coperta di sopravvivenza (foglio d'alluminio o altro); maglione; giunzagli; neck-line; imbragature; moschettoni e corda di soccorso supplementari; corda di trattenuta; coltello; forbici; lampada frontale; ciotole e acqua per i cani, altri materiali o attrezzature a discrezione

Capo 6: Equipaggiamenti e Attrezzature delle Pulke

PARTE 1° – Classe SPRINT (SP)

Art. 28) La pulka indipendentemente dalle razze dei cani impiegati nel team, è soggetta ad un minimo di peso secondo la composizione del team. Per peso della pulka s'intende il peso dei seguenti materiali, tutti forniti dal musher: pulka; imbragature; aste e cordame vario; nonché il peso del carico supplementare necessario a correre al minimo richiesto. I pesi minimi richiesti sono: · 5 kg per un team composto da 1 cane femmina · 10 kg per un team composto da 1 cane maschio · 10 kg per un team composto da 2 cani femmina · 15 kg per un team composto da 1 cane maschio e 1 cane femmina, o da 3 cani femmina · 20 kg per un team composto da 2 cani maschi o da 1 cane maschio e 2 cani femmina · 25 kg per un team composto da 2 cani maschi e da 1 cane femmina · 30 kg per un team composto da 3 cani maschi

Art. 29) La pulka impiegata nella competizione `Sprint` dovrà soddisfare i seguenti requisiti minimali:

- Essere fornita di aste rigide fissate all'imbragatura dei cani al fine di impedire che questa li possa investire,
- Essere costruita in modo tale che gli eventuali suoi pattini o sci non sporgano né anteriormente né posteriormente e che quindi possano creare pericolo per i cani o per il musher;
- Deve essere dotata di solidi attacchi per fissare il carico e fornita di una corda di sicurezza che si unisca saldamente al musher; · Se il team è composto da tre cani è obbligatorio che la pulka sia dotata di un freno fisso.

PARTE 2° – Classe MEDIA DISTANZA (MD)

Art. 29-Bis) La pulka impiegata nella competizione `media distanza` dovrà soddisfare i requisiti indicati negli articoli 28 e 29. L'equipaggiamento minimale dovrà essere integrato da: · Un'adeguata copertura contro le intemperie (giacca a vento) · Un set di primo soccorso per il musher e per i cani come indicato nell'articolo 27-Bis · Un equipaggiamento di ricambio minimale che dovrà comprendere: – n° 1 imbragatura, n° 2 barra di ricambio, n° 1 neck-line, moschettoni e booties di ricambio.

Capo 7: Equipaggiamenti Proibiti

Art. 30) È in ogni caso proibito l'impiego di collari a strangolo, fruste o altri oggetti simili.
Capo 8: Pettorali ed Altri Elementi Identificativi

Art. 31) L'organizzazione doterà ciascun musher di un pettorale ed eventualmente d'altri elementi identificativi. Il pettorale dovrà essere indossato visibilmente durante la competizione; in particolare non dovrà essere ridimensionato o coperto dal musher per far risaltare altre parti del proprio abbigliamento se non col consenso dell'organizzazione. Il musher dovrà prestare cura del pettorale e degli altri elementi identificativi attribuitigli; detto materiale dovrà in ogni caso essere riconsegnato al termine della manifestazione o comunque in qualsiasi caso d'abbandono o allontanamento dalla stessa. La mancata riconsegna di tali materiali in una manifestazione può comportare la segnalazione del musher al club, che potrà escluderlo dalla partecipazione ad altre manifestazioni oltre che a rifarsi del danno subito. Capo 9: Slitta e Pulka – Metodi di Attacco dei Cani

Art. 32) Tutti i cani impiegati in un team di slitta devono essere attaccati in doppia fila. Tutti i cani attaccati alla linea principale di traino devono essere assicurati, oltre che al loro tratto individuale, anche da una neck-line. Il cane di testa in singolo sarà attaccato solo con il tratto individuale. Se i cani di testa sono due, dovranno essere appaiati da una neck-line.

Art. 33) Se i cani in un team di pulka sono più di uno, devono essere tutti attaccati tassativamente in fila indiana. Capo 10: Percorso di Gara – Segnalazioni

Art. 34) Lungo il percorso di gara, le seguenti particolarità saranno segnalate: – Curva a destra: cartello rosso dalla parte destra della pista – Curva a sinistra: cartello rosso dalla parte sinistra della pista – Procedere dritto: cartello blu – Attenzione o Pericolo: cartello giallo o arancione – Fine area di partenza (minimi 30 metri dalla partenza): cartello con scritto `30 metri´ sui due lati della pista – Inizio area senza priorità (a 800 metri dall'arrivo): cartello con scritto `800 metri´ sui due lati della pista – Cartelli indicanti i percorsi per categorie saranno posti alle biforcazioni della varie piste. Capo 11: Commissari di Gara

Art. 35) I Commissari di Gara, nominati dal Direttore di Gara, sono disposti in punti prefissati nell'interesse della sicurezza generale. Potranno, comunque riferire al Direttore di Gara, i fatti di rilievo sportivo cui abbiano assistito. Capo 12: Ordine di Partenza

Art. 36) Tutti i musher partiranno uno per volta secondo l'ordine prestabilito; l'ordine di partenza sarà adeguatamente diffuso a cura dell'organizzazione. L'ordine di partenza, per ciascuna categoria, è determinato attribuendo ad ogni musher un numero in ordine crescente, partendo dal numero 1 (uno). L'intervallo, intercorrente tra la partenza di un musher e l'altro, deve essere medesimo per i concorrenti di una stessa categoria, in caso di necessità, il Direttore di Gara può disporre che sia differente tra una manche e l'altra.

Art. 37) L'ordine di partenza della prima manche sarà determinato dalla classifica generale i concorrenti che non sono presenti nella classifica saranno posti in fondo in ordine d'iscrizione. Il pettorale che sarà consegnato al musher prima della partenza dovrà riportare il numero egli attribuito. L'ordine di partenza delle manches successive sarà determinato dalla somma dei tempi totalizzati nelle manches precedenti, in ognuna categoria, il musher che è stato più veloce partirà per primo e poi partiranno gli altri in ordine di tempo.

13: Musher Meeting

Art. 38) Il Direttore di Gara, prima della competizione, illustra tutte quelle modifiche al programma predisposto dall'organizzazione che si sono rese necessarie, le caratteristiche del percorso di gara, le norme di comportamento e tutte le altre informazioni necessarie ad un buono svolgimento della manifestazione. Ciascun musher si deve interessare del luogo e dell'orario stabilito dal Direttore di Gara per il musher meeting. Capo 14: Doping e Relativi Controlli

Art. 39) Sono vietate, sia per i musher sia per i cani, le pratiche di doping come definite dal C.I.O. Comitato Internazionale Olimpico o dalla F.I.S.T.C.

Art. 40) I controlli anti-doping sono disposti dal Direttore di Gara; l'organizzazione, compatibilmente con le proprie disponibilità, cura il regolare svolgimento delle operazioni di controllo. Tutti i musher e tutti i loro cani sono soggetti a possibili controlli: possono essere controllati anche più cani di uno stesso team.

Art. 41) Quando un cane è stato destinato al controllo, il musher, o un suo delegato, deve essere presente allo stesso e dichiarare per iscritto al veterinario di gara o alla persona preposta tutti i farmaci somministrati al cane nelle 72 ore precedenti la partenza della gara. Quando un musher è stato destinato al controllo dovrà dichiarare per iscritto alla persona preposta tutti i farmaci da egli assunti nelle 72 ore precedenti la partenza della gara.

Art. 42) Il controllo anti-doping ai cani ed al musher possono essere effettuati su una o più manche. Se un musher si rifiuta di far prelevare un campione sarà squalificato dalla competizione.

Titolo 6: La Competizione – Svolgimento

Capo 1: Regole Generali

Art. 43) Nessun musher potrà in alcun caso essere sostituito da altra persona alla conduzione del team. Sia il musher che tutto il suo team, devono percorrere la totalità del percorso di ciascuna manche. Tutti i musher dovranno assicurarsi che il proprio equipaggiamento e il proprio team siano controllati prima e dopo ogni manche.

Art. 44) I cani impiegati in gara devono aver compiuto almeno da un giorno l'anno d'anzianità. Nelle manches successive alla prima, i musher può volontariamente ridurre il numero dei cani del suo team, tenendo sempre conto del numero minimo consentito in ogni categoria di cui al precedente articolo 26. Nel team non sono ammesse sostituzioni di cani tra una manche e l'altra: possono partecipare alle manches successive, solo i cani che sono stati impiegati nella prima manche.

Capo 2: Percorso di Gara – Regole di Condotta

Art. 45) Il conduttore della slitta, può montare su di essa, pedalare o correre a sua discrezione; non è consentito correre davanti al proprio team; è obbligatorio l'uso di una corda di sicurezza che colleghi costantemente il musher al team. Al musher è consentito di aiutare il proprio team spingendo la slitta o la pulka. Il conduttore della pulka deve sempre seguire il team con gli sci da fondo.

Art. 46) I cani devono trainare la slitta o la pulka completando il percorso di gara. Nessun cane può essere abbandonato sul percorso.

Art. 47) Saranno squalificati: il musher che abbia staccato dei cani dal proprio team per attaccarli al team di un altro musher e tutti gli altri musher che abbiano consentito tale comportamento.

Art. 48) I musher che durante la competizione salgono, si fanno trainare o in ogni caso utilizzano un qualsiasi altro veicolo che non sia quello con cui sono partiti saranno squalificati, salvo che si tratti di un musher in situazione d'emergenza e che abbandona la competizione.

Art. 49) Se il team che esce dal percorso stabilito non vi rientra nel punto stesso d'uscita, il suo musher sarà squalificato.

Capo 3: Identificazione dei Cani

Art. 50) Prima d'ogni manche il Direttore di Gara potrà provvedere a far segnare, anche dai propri collaboratori, ogni cane a scopo d'identificazione. Dopo ogni manche il Direttore di Gara premunirà far segnare, anche dai propri collaboratori, ogni cane allo scopo d'identificare quei cani che sono ammessi alla manche successiva. Ogni musher deve accertarsi che i cani del suo team siano segnati secondo le disposizioni del Direttore di Gara.

Capo 4: Controlli alla Partenza

Art. 51) Alla partenza di ciascuna manche ogni musher potrà essere sottoposto al controllo del proprio team e del proprio equipaggiamento da parte del Direttore di Gara o dal personale da egli incaricato: ciascun musher dovrà presentarsi sul luogo del controllo almeno 10 minuti prima dell'orario della sua partenza. Un controllo accurato dovrà, di norma, essere concluso prima della partenza del musher che precede.

Art. 52) Alla partenza le pulke potranno essere sottoposte al controllo del peso minimo indicato all'articolo 28 del presente Regolamento. Tale controllo sarà effettuato con le modalità stabilite dal Direttore di Gara.

Capo 5: Esclusioni alla Partenza

Art. 53) Uno o più cani di un team presente alla partenza che, secondo il parere del Direttore di Gara, sono ritenuti inadatti o incapaci a terminare il percorso in sicurezza dovranno essere esclusi dalla competizione; se ciò comportasse la riduzione del team sotto il minimo previsto per la sua categoria, il musher sarà considerato ritirato.

Capo 6: Assistenza alla Partenza

Art. 54) La consistenza ed il tipo di assistenza ammessi sulla linea di partenza saranno determinati e resi noti dal Direttore di Gara prima della partenza della prima manche. Entro la zona di 30 metri dalla partenza è ammesso l'intervento degli assistenti in caso di necessità. Una volta che il musher ha passato la zona dei 30 metri dalla partenza, potrà essere assistito nelle forme previste al successivo `Capo 12`.

Capo 7: Partenza e Ritardi

Art. 55) Il tempo del musher decorre dall'orario stabilito nell'ordine di partenza. Un musher che non si presenta all'orario stabilito sulla linea di partenza, sarà dichiarato in ritardo ma potrà partire ugualmente alle condizioni espone nell'articolo successivo.

Art. 56) Chi prende il via in ritardo non deve essere d'intralcio o ostacolare gli altri musher. Un musher dichiarato in ritardo sarà ammesso ad impegnare l'area di partenza solo durante la prima metà dell'intervallo di tempo che lo separa dalla partenza del musher successivo. Trascorso quest'intervallo di tempo, il musher sarà autorizzato a partire solo dopo l'ultimo equipaggio della sua categoria e rispettando l'intervallo determinato per la partenza dei concorrenti di quella stessa categoria, se più di un musher, di una stessa

categoria, è considerato in ritardo, questi dovranno partire nello stesso ordine stabilito per la loro partenza regolare.

Capo 8: Squalifiche in Partenza

Art. 57) Un musher che col proprio team non si è allontanato almeno di 30 metri dalla linea di partenza al momento della partenza del musher successivo sarà squalificato.

Art. 58) Un musher che è squalificato al momento della partenza per irregolarità nell'equipaggiamento o nel team, o per il proprio comportamento ovvero per quello dei suoi assistenti, dovrà disimpegnare la zona di partenza prima che questa sia impegnata dal concorrente successivo.

Capo 9: Cani Impediti a Correre

Art. 59) In un team di cani che trainano una slitta, un cane impedito a correre dopo la partenza deve essere trasportato sulla slitta nell'apposito sacco.

Art. 60) Se anche solo un cane di un team in pulka è impedito a correre, il musher non può terminare la manche e sarà considerato ritirato.

Capo 10: Cani Staccati dal Team in Slitta

Art. 61) Se i cani impediti a correre, e quelli staccati, sono più di uno e non possono essere adeguatamente trasportati sulla slitta il musher non può terminare la manche e sarà considerato ritirato.

Art. 62) Se sono staccati dei cani dal proprio team, questi non possono essere riattaccati al traino e devono essere trasportati sul basket; se i cani staccati non sono impediti a correre, il Direttore di Gara potrà riammeterli a correre nella successiva manche, eventualmente sentito il veterinario di gara.

Capo 11: Team o Cani in Libertà

Art. 63) Un team o anche un solo cane di un team, in libertà non possono ostacolare altri musher. Ciascun musher deve recuperare a piedi il suo team o i suoi cani in libertà.

Art. 64) Un team o un cane in libertà possono riprendere la gara senza incorrere in alcuna penalità solo se il team o il cane abbiano completato il percorso fissato, nella sua totalità e che il musher abbia ottenuto un eventuale aiuto nelle forme consentite dal presente Regolamento.

Capo 12: Assistenza Lungo il Percorso

Art. 65) Tutti i musher possono ricevere assistenza da parte dei commissari che si trovano lungo il percorso. I musher possono aiutarsi tra loro anche vicendevolmente durante la competizione, a condizione di rispettare lo spirito sportivo e di non danneggiare altri concorrenti. Di tali comportamenti giudicherà il Direttore di Gara.

Art. 66) L'assistenza ricevuta da parte di commissari o di chiunque, deve essere limitata al trattenere la slitta o la pulka, ad eccezione di un team in libertà o incontrollabile al punto da presentare per se stesso o/e per altri team o/e per le persone. In particolare: · Quando il musher è presente, l'assistenza deve essere limitata al trattenere la slitta o la pulka,

tranne il caso in cui il musher sia in condizione d'emergenza; · Se il musher non è presente, un team in libertà potrà essere trattenuto sino a quando il musher stesso o un commissario di gara non lo ha recuperato. Un musher che trattenga un team di un altro musher per ostacolarlo potrà essere squalificato.

Capo 13: Sorpassi

Art. 67) Quando un musher ha intenzione di superarne un altro, il musher più veloce può chiedere pista quando il suo cane di testa è arrivato almeno a 15 metri dall'altro musher o dall'altro team. Il musher che sta per essere sorpassato, e a cui è stata chiesta pista, deve lasciare spazio al musher più veloce che lo vuole superare ponendosi sul lato della pista e rallentando. Il musher che vuole effettuare il sorpasso potrà chiedere al musher che deve sorpassare di fermarsi: se non lo fa, ostacolando il musher in sorpasso, potrà anche essere squalificato.

Art. 68) Una volta che un musher è stato superato non potrà risopassare il team del musher che l'ha superato prima di: · Nella categoria illimitata `O´: almeno 4 minuti o 1600 metri · Nelle categorie limitate `A´, `B´ e `C´: almeno 2 minuti o 800 metri L'intervallo potrà essere ridotto se i due musher sono d'accordo

Art. 69) Se un musher più lento si accorda al team del musher più veloce che lo ha appena superato, il più veloce può chiedere all'altro di fermarsi per un massimo di 1 minuto nelle categorie `O´ ed `A´, e per 1&Mac218;2 minuto nelle altre categorie.

Art. 70) Un musher può superare anche più di due team già fermi insieme. I musher già fermi, dopo che sono stati superati, devono adoperarsi per liberare la pista e non creare ostacolo.

Art. 71) Se un musher ne segue un altro il suo cane di testa deve mantenere dal musher o dal team seguito una distanza di almeno un team; salvo che in imminenza di sorpasso o nella zona di assenza di priorità appositamente segnata.

Capo 14: Zona d'Assenza di Priorità

Art. 72) Nella zona d'assenza di priorità, opportunamente segnalata in prossimità della linea d'arrivo, non vale l'obbligo di consentire il sorpasso.

Capo 15: Arrivo

Art. 73) Un musher termina la manche, ed il tempo di percorrenza sarà rilevato, quando sia il musher e sia il suo team hanno passato la linea d'arrivo.

Capo 16: Controlli all'Arrivo

Art. 74) Ciascun musher dovrà rendersi disponibile al controllo al termine di ogni manche su richiesta del Direttore di Gara.

Art. 75) Dopo ogni manche, sarà effettuato il controllo del peso minimo delle pulke dal Direttore di Gara o da un suo incaricato. La procedura di quest'operazione di peso sarà comunicata dal Direttore di Gara prima dell'inizio della gara stessa.

Capo 17: Risultati di Gara

Art. 76) Il musher che prende il via alla prima manche senza terminare la competizione verrà dichiarato ritirato. Il Direttore di Gara al termine di ogni manche, controlla le rivelazioni dei tempi dei concorrenti effettuate dal personale addetto; provvede a stilare l'ordine di arrivo dei concorrenti e l'eventuale ordine di partenza della manche successiva, in quest'ultimo non sarà tenuto conto dei concorrenti che non hanno preso regolarmente il via alla prima manche. Nello stilare l'ordine di arrivo si dovrà tenere conto dell'eventuale limite di tempo di cui al successivo articolo 79, nonché delle sanzioni di cui al successivo articolo 83 e dei seguenti criteri: a) Il piazzamento di un musher si ottiene aggiungendo una unità al numero dei musher che hanno totalizzato tempi inferiori; b) Se i tempi assoluti o totali di più musher risultano identici, l'ordine di partenza nella eventuale manche successiva sarà invertito rispetto a quello della manche precedente; c) Se più musher ottengono lo stesso tempo totale alla fine della competizione, saranno classificati col medesimo piazzamento; d) Ad ogni musher sarà attribuito un punteggio, e, se iscritto al C.I.S., Club Italiano Sleddog, sarà inserito nella classifica generale: per il calcolo dei punteggi si riporta all'allegato `A` del presente Regolamento.

Art. 77) La pubblicazione dei risultati ufficiali di gara è affidata all'organizzazione e sarà siglata dal Direttore di Gara.

Capo 18: Limite di Tempo

Art. 78) In una competizione può essere previsto il limite di tempo di cui all'articolo seguente. Tale previsione sarà comunque evidenziata nel programma della manifestazione predisposto dall'organizzazione.

Art. 79) Se è stato previsto il limite di tempo, un musher non sarà ammesso alla manche successiva se il suo tempo complessivo sarà superiore di una volta e mezzo il tempo medio primi tre musher della stessa categoria. Titolo 7: Violazioni al Regolamento

Capo 1: Regole Generali

Art. 80) Quando non è stabilito diversamente o espressivamente, e se non costituisce fatto più grave, la violazione delle norme di cui `Titolo 5` e al `Titolo 6` del presente Regolamento comporta la squalifica dalla competizione da parte del Direttore di Gara. Quando nel presente Regolamento al Direttore di Gara è data facoltà della squalifica, egli potrà adottare un provvedimento meno gravoso a suo giudizio. Provvedimenti d'esclusione o altre sanzioni più gravi sono comminate dal Responsabile di Gara, per conto dell'organizzazione, solo se previste dal presente Regolamento.

Art. 81) Quando non è stabilito diversamente, la violazione delle norme di cui al `Titolo 4` del presente Regolamento comporta l'esclusione dalla manifestazione e, di conseguenza, la squalifica dalla manifestazione chiunque assuma atteggiamenti irrispettosi nei confronti del Responsabile di Gara, del Direttore di Gara o dei loro assistenti.

Art. 82) Non è ammesso appello alle decisioni prese dal Direttore di Gara o dal Responsabile di Gara per quanto di rispettiva competenza.

Capo 2: Sanzioni da Parte del Direttore di Gara

Art. 83) Per la violazione del presente Regolamento, il Direttore di Gara emetterà un provvedimento in forma verbale: tale provvedimento potrà consistere in una penalità in tempo, nella squalifica del musher dalla competizione o nella sua esclusione dalla manifestazione.

Art. 84) Il Direttore di Gara deve rendere pubblici i provvedimenti disciplinari assunti annunciandoli immediatamente, ove possibile, ai diretti interessati, e comunque a tutti i concorrenti, al più tardi due ore prima della partenza della manche, dovranno essere comunque annunciate a tutti i concorrenti con la pubblicazione ai risultati di gara.

Art. 85) Nel caso di controlli anti-doping, non sarà applicato quanto stabilito nell'articolo precedente, in quanto si rende necessario attendere gli esami di laboratorio e, dopo questi risultati, le eventuali audizioni dei diretti interessati. In tali casi le decisioni in merito alla revisione delle classifiche sono assunte dal club organizzatore.

Capo 3: Rapporto dei Commissari di Gara

Art. 86) I commissari di gara segnaleranno al Direttore di Gara verbalmente (per radio o a mezzo di altra persona), e di persona alla fine della manche in maniera dettagliata, i fatti di interesse sportivo cui hanno assistito. Il Direttore di Gara valuterà i rapporti dei commissari di gara secondo il suo giudizio.

Capo 4: Reclami dei Musher

Art. 87) I musher che segnalano violazioni al presente Regolamento, commesse da altri musher partecipanti alla competizione, dovranno avvisare verbalmente e di persona il Direttore di Gara immediatamente dopo il termine della manche nella quale è stata riscontrata l'irregolarità, dettagliando l'accaduto.

Art. 88) Tutti i reclami verbali da parte di concorrenti potranno essere presi in considerazione dal Direttore di Gara soltanto se saranno seguiti da un dettagliato reclamo scritto, il quale sarà consegnato al Direttore di Gara entro, e non oltre un'ora dalla comunicazione verbale di cui all'articolo precedente. Il Direttore di Gara potrà subordinare, la presentazione di un tale reclamo scritto, al versamento di una caparra d'importo non superiore a quattro volte la quota associativa di partecipazione.

Capo 5: Audizioni e Decisioni del Direttore di Gara

Art. 89) Tutti i musher ed i commissari di gara implicati nel reclamo scritto di cui l'articolo precedente saranno avvisati, per quanto possibile, dal Direttore di Gara anche per mezzo d'altra persona da egli incaricata; il Direttore di Gara non è tenuto a prendere in considerazione altre persone interessate a quanto esposto in tali reclami. Il Direttore di Gara può fissare un termine, affinché i musher e i commissari implicati nei reclami di cui si tratta, possano contestarli e conferire col Direttore di Gara, nel rigettare un reclamo subordinato al versamento di una caparra, potrà anche trattenerla a titolo di penale, destinandola all'organizzazione, questa è tenuta a rilasciare una ricevuta per le caparre non restituite. Titolo 8: Disposizioni Finali

Art. 90) I punteggi di gara e le classifiche generali di campionato sono realizzati a cura dell'organizzazione secondo l'apposito Regolamento predisposto dal C.I.S. Club Italiano Sleddog.

Art. 91) Le modifiche al presente Regolamento dovute a variazioni dei regolamenti adottati dalla F.I.S.T.C. o da altri organismi riconosciuti dal club, non entrano in vigore che con il loro recepimento in una nuova edizione del presente Regolamento.

Art. 92) Il presente Regolamento contraddistinto dalla data della sua approvazione, rimane in vigore fino al momento dell'avvenuta pubblicazione di un suo sostituto, che dovrà essere ampiamente pubblicizzato dal club. Sarà cura di ciascun musher di accertarsi della vigenza del presente Regolamento.

CIS CLUB ITALIANO SLEDDOG

ALLEGATO A

CALCOLO DEI PUNTEGGI DEL CAMPIONATO ITALIANO DI SLEDDOG

Punteggio calcolato alla fine di ogni manifestazione Il calcolo del punteggio delle gare del CIS segue le seguenti regole:

· Il punteggio viene assegnato ad ogni concorrente sia esso iscritto o non iscritto al CIS. · Il punteggio viene calcolato alla fine delle due o tre manche eseguite dal concorrente per ogni manifestazione. · Il punteggio viene calcolato per ogni categoria.

Il calcolo si basa su i tre seguenti criteri:

- partecipazione del team alla manifestazione
- numero dei team presenti nella propria categoria
- prestazione del team

La somma di questi tre criteri (sono tre algoritmi che danno come risultato tre numeri) definisce il punteggio finale assegnato ad ogni concorrente. Partecipazione del team alla manifestazione Vengono assegnati 2 (due) punti a tutti i concorrenti che si presentano alla partenza della prima manche e superano almeno i primi 30 metri di percorso (inclusi i ritirati e gli squalificati). Numero dei teams presenti alla propria categoria Si attribuisce ad ogni equipaggio il seguente punteggio: $10 / \text{numero concorrenti} * \text{numero concorrenti battuti}$ (inclusi ritirati e squalificati) Prestazione del Team Ai concorrenti che si sono classificati al primo posto nelle singole categorie viene assegnato un punteggio di 5,25 punti. Ai concorrenti che seguono viene assegnato un punteggio pari a 5,25 punti meno il distacco in km/h dal primo concorrente (arrotondato allo 0,25 inferiore). È quindi fondamentale per l'esatta attribuzione dei punteggi conoscere esattamente la lunghezza del percorso. Punteggio calcolato per la classifica generale La somma di ogni punteggio ottenuto in ogni singola manifestazione è il punteggio finale del campionato che definisce volta per volta la classifica generale parziale. Il punteggio che definisce la classifica generale parziale e finale del CIS segue le seguenti regole: · hanno il punteggio solo gli iscritti al CIS (significa che nella classifica generale non trovi i punteggi dei NON iscritti entro l'anno corrente) · i punteggi della classifica generale sono determinanti per la selezione degli eventuali mondiali o europei (chi non è iscritto al CIS non può partecipare

alle manifestazioni internazionali) · chi si iscrive al CIS non dalla prima gara di stagione ma in una delle manifestazioni durante la stagione (esclusa l'ultima della stagione) viene inserito nella classifica generale non tenendo conto dei risultati precedenti all'iscrizione. Ai fini della classifica generale si considerano tutte le gare inserite nel calendario 2002/2003 ed effettivamente svolte. Non esiste più la possibilità di scartare una gara (modifica votata in assemblea il 30 giugno 2002)

Campionato Sleddog su sterrato

Regolamento sterrato

Regole di sicurezza per il Cane

1. Chiunque partecipa a queste gare deve avere come principio fondamentale ed inderogabile il rispetto degli animali e dell'ambiente.
2. Il giudizio del veterinario (presenza obbligatoria per lo svolgimento della gara) è inappellabile.
3. Nessun cane potrà essere ammesso alla gara se proviene da una zona o da un allevamento dichiarato infetto da: rabbia, epatite, leptospirosi, cimurro.
4. Tutti i cani presenti alla manifestazione devono essere vaccinati secondo le vigenti disposizioni di polizia veterinaria.
5. Il veterinario è obbligato a controllare tutti i cani/atleti presenti alla manifestazione e se sono ritenuti inadatti o incapaci ad affrontare il percorso in sicurezza dovranno essere esclusi dalla competizione (se ciò comportasse la riduzione dei team sotto il minimo previsto per la sua categoria, il musher sarà spostato nella categoria sottostante mentre sarà considerato ritirato se senza cani o per inesistenza della categoria più bassa).
6. Un cane impedito a correre dopo la partenza deve essere slegato dal team e consegnato ai responsabili di percorso o all'assistente del musher.
7. E' vietato abbandonare i cani lungo il percorso, ciò comporta la squalifica del concorrente sia alla gara in svolgimento sia a tutte quelle riguardanti la stagione corrente
8. E' severamente vietato picchiare un cane con o senza oggetti, prima, durante e dopo la manifestazione, ciò comporta l'espulsione dalla gara in corso e da tutte le manifestazioni organizzate in seguito con allontanamento immediato dei musher dal luogo in cui avviene la competizione.
9. I cani ammessi alla competizione devono avere età superiore ai 10 (dieci) mesi
10. I team in difficoltà lungo il percorso possono essere aiutati dai commissari di gara o dall'assistente del musher
11. L'attrezzatura da corsa obbligatoria per il cane è la seguente: imbracatura adeguata per distribuire in modo uniforme lo sforzo dei traini sulle spalle dell'animale agganciato, attraverso moschettoni, all'imbracatura e non al collare; si fa divieto di collari a strozzo e a strangolo.
12. Il musher che prende parte alla gara con due o più cani (bike o carrello) deve saldamente assicurare gli animali al mezzo, e utilizzare una linea di traino sicura e non usurata (a discrezione del giudice di gara saranno esclusi alla partenza team con linee di traino che rischiano di rompersi o non regolamentari)
13. OGNI CANE PUO' PARTECIPARE AD UNA SOLA CATEGORIA

Altre regole

Le decisioni del direttore di gara sono inappellabili Per categoria bike e carrello è

OBBLIGATORIO IL CASCHETTO, e qualsiasi altra attrezzatura di sicurezza per il musher (para ginocchi ? gomiti o altro)

E' OBBLIGATORIA LA CERTIFICAZIONE MEDICO SPORTIVA AD USO AGONISTICO ed assicurazione di responsabilità civile adeguata;

TUTTO I CANI presenti alla manifestazione (concorrenti e non) DEVONO ESSERE MUNITI DI LIBRETTO SANITARIO IN REGOLA CON LE VACCINAZIONI E DI PEDIGREE.

In un eventuale controllo è previsto il richiamo alla prima violazione e la squalifica dei musher alla seconda violazione.

L'ordine di partenza della prima manche sarà stilato secondo la classifica generale dei trofei, per la prima manifestazione dell'edizione si terrà conto solo dell'ordine d'iscrizione

Il concorrente dovrà trovarsi In zona di partenza almeno trenta secondi prima dello start

Chi parte in ritardo seguirà le seguenti regole: se il partecipante arriva dopo la partenza del concorrente dietro di lui, potrà partire in fondo alla propria categoria accumulando in ogni modo due minuti di ritardo

I cani non potranno essere sostituiti con altri cani nella seconda manche né durante la competizione

Non potranno prendere il via gli equipaggi con mezzi sprovvisti di freni o con elementi non adeguati o non funzionanti. Sarà a discrezione del direttore di gara controllare preventivamente la sicurezza del mezzo e se necessario impedire la partenza dell'equipaggio qualora lo ritenesse pericoloso per i cani o per il concorrente

Infrazioni che comportano la squalifica: tagliare il percorso; comportamenti sleali o scorretti verso altri equipaggi o i cani stessi; superare il proprio cane

Il percorso può essere visionato fino ad un'ora prima dall'orario di partenza della prima categoria Un equipaggio termina la propria gara quando il primo cane del team attraversa la linea d'arrivo In caso di ritiro del team a metà percorso, deve comunque proseguire fino al termine del tracciato, non può effettuare l'inversione di marcia

In caso di sorpasso il team che sta subendo il sorpasso deve fermarsi o rallentare e lasciare strada all'equipaggio che sorraggiunge

Le irregolarità saranno prese in considerazione per emettere squalifiche o penalità, solo se presentate il giorno stesso della manifestazione almeno 30 minuti prima della premiazione e solo se vengono comunicate direttamente al giudice di gara, che comunque ha la responsabilità di prendere le decisioni che ritiene più opportune a seconda dell'evento.

Punteggi

Trofeo di Sleddog su erba

Alla fine di ogni manifestazione il calcolo del punteggio segue le seguenti regole:

1. Il punteggio viene assegnato ad ogni concorrente sia esso iscritto o non iscritto al trofeo.
2. Il punteggio viene calcolato alla fine delle manche eseguite dal concorrente per ogni manifestazione.
3. Il punteggio viene calcolato per ogni categoria.

Il calcolo si basa su i tra seguenti criteri che sommati (sono tre algoritmi che danno come risultato tre numeri) definiscono il punteggio finale assegnato ad ogni concorrente:

1 Partecipazione dei team alla manifestazione: Vengono assegnati 2 (due) punti a tutti i concorrenti che si presentano alla partenza della prima manche e superano almeno i primi 30 metri di percorso (inclusi i ritirati e gli squalificati)

2.Numero dei team presenti nella propria categoria: Si attribuisce ad ogni equipaggio il

seguito punteggio: 10 diviso numero concorrenti per numero concorrenti battuti (inclusi ritirati e squalificati)

3. prestazione del team : Ai concorrenti che si sono qualificati al primo posto nelle singole categorie viene assegnato un punteggio di 5,25. Ai concorrenti che seguono viene assegnato un punteggio pari a 5,25 meno il distacco in km/h dal primo concorrente (arrotondato allo 0,25 inferiore)

Alla fine del trofeo verrà stilata la Classifica generale che segue le seguenti regole:

1. Vengono considerati solo i punteggi degli iscritti al Trofeo/CIS.
2. Lo sconto sulle iscrizioni alle singole gare NON sarà applicato alle gare precedenti l'iscrizione al trofeo.

Alla fine del Trofeo per la classifica generale, vengono sommati tutti i punteggi delle gare svolte dal concorrente per categoria.