

**REGOLAMENTO UFFICIALE DOG
DISCIPLINA DOG ORIENTEERING**



Sommario

INFORMAZIONI GENERALI	2
COS'È L'ORIENTEERING?	2
ORIENTEERING DOG®	2
TENUTA DEI CONDUTTORI E DEI CANI.....	3
LA FUNZIONE DEL TRACCIATORE E DEL "CANE BIANCO"	3
LE FASI DI UNA GARA	3
PENALITÀ	4
PASSAGGIO DI CLASSE	4
PASSAGGIO DI SPECIALITÀ	4
LE SPECIALITÀ.....	5
TRAIL-O DI PRECISIONE DISCRIMINAZIONE OLFATTIVA	5
ALCUNE INFORMAZIONI DI BASE	6
LA CARTOGRAFIA UTILIZZATA	6
CARTOGRAFIA UFFICIALE ORIENTEERING FISO	6
LA BUSSOLA	6
LA BUSSOLA PIATTA (O BUSSOLA ALLUNGATA).....	6
LA BUSSOLA "A DITO"	6
CARTELLINO O TESTIMONE.....	7

INFORMAZIONI GENERALI

Cos'è l'Orienteering?

L'Orienteering ha origini molto lontane, è nato nei paesi scandinavi intorno al 1897. La prima gara fu disputata nei dintorni di Stoccolma e vi parteciparono circa 200 concorrenti. Attualmente è molto diffuso e viene praticato in 4 differenti specialità:

- Corsa a piedi: CO
- Con gli sci di fondo: SCIO
- In Mountain Bike: MTBO
- Orientamento di precisione: Trail-O

Chi partecipa ad una prova di Orientamento, utilizza una carta topografica realizzata appositamente per questo Sport, con segni convenzionali unificati in tutto il mondo.

Si gareggia individualmente od in squadra, transitando dai diversi punti di controllo posti sul territorio.

Raggiunto il punto di controllo si dovrà registrare il passaggio sul proprio testimone di gara.

Vince chi impiega il tempo minore; in questo Sport non vince sempre il più veloce, ma colui che è in grado di orientarsi più rapidamente e di fare le scelte di percorso migliori.

Orienteering Dog®

Naturalmente l'Orienteering Dog® può essere praticato tutti i giorni con il proprio cane, ognuno con il proprio obiettivo: il binomio sportivo per allenarsi, la famiglia e l'appassionato per divertirsi e trascorrere una giornata piacevole tra appassionati e amici a 4 zampe, il tutto all'aria aperta immersi nella natura o anche in un parco cittadino.

Si può praticare come sport agonistico, come propedeutico per le attività di protezione civile oppure semplicemente a livello escursionistico amatoriale, da soli o in compagnia.

Per questi motivi nelle gare sono previste numerose categorie suddivise per taglia del cane e grado di difficoltà.

La pratica dell'Orienteering può essere intesa come un'ottima attività relazionale con il proprio cane, da praticare tutti i giorni, di corsa o come una rilassante passeggiata nelle palestre a cielo aperto che la Natura ci propone.

Questo progetto nello specifico ha i seguenti obiettivi:

- Proporre nuove attività di cooperazione con il proprio cane
- Favorire il benessere fisico del conduttore
- Attività sportiva a contatto con la natura per favorire il rispetto e la salvaguardia dell'ambiente
- Preparare/Allenare divertendosi unità cinofile da soccorso per la ricerca di persone disperse

Lo sport **orienteering dog®** è inserito in un progetto più ampio, **Attività Pet Partner Acqua e Superficie (APPAS)** ideato e gestito dalla Federazione Italiana Cinofilia Sport e Soccorso (FICSS).

Le regole di base sono attinte dai regolamenti ufficiali federali (FISO con cui FICSS ha stipulato una convenzione nazionale) mentre la particolarità del progetto Dog Orienteering® è stato redatto in ambito FICSS.

Un percorso standard è costituito da una partenza, una serie di punti di controllo che sono segnati nella cartina come cerchietti, collegati da linee e numerati nell'ordine in cui devono essere visitati, e un arrivo. I cerchi dei punti di controllo sono centrati intorno all'oggetto che deve essere trovato; questo oggetto è anche definito da descrizioni dei punti di controllo. **Sul terreno, una lanterna indica il posto che l'orientista deve visitare.**

Per verificare se il punto trovato è quello giusto, l'orientista usa una punzonatrice, appesa vicino alla lanterna, per marcare il suo **Cartellino o Testimone**. Punzonatrici diverse creano diverse combinazioni di fori nella carta.

Il percorso tra i "controlli" (ci si riferisce sia alla lanterna che al punto) non è specificato, ed è determinato dall'orientista; questo elemento della scelta di percorso e l'abilità di navigare nei boschi sono l'essenza dell'orienteering.

Le gare di orienteering dog® prevedono partenze scaglionate per assicurare che ogni coppia orientista abbia la possibilità di fare il proprio percorso.

Tenuta dei conduttori e dei cani

Si esige un abbigliamento consono e scarpe specifiche o da trekking.

Inoltre il conduttore dovrà portare con sé uno zaino con: (obbligatoria solo per percorsi lunghi (5-7 km) delle classi master ed elite)

- attrezzatura di primo soccorso per il cane e il conduttore;
- impermeabile;
- torcia di segnalazione;
- acqua (per cane e conduttore);
- documento di identificazione;
- cellulare con batteria carica.

I cani dovranno indossare pettorina (pettorina ad H) e guinzaglio dove previsto.

Nel caso di controllo successivo alla partenza, il concorrente verrà penalizzato di 60 secondi per ogni oggetto mancante. I collari a strozzo, a semi-strozzo, fissi sono vietati.

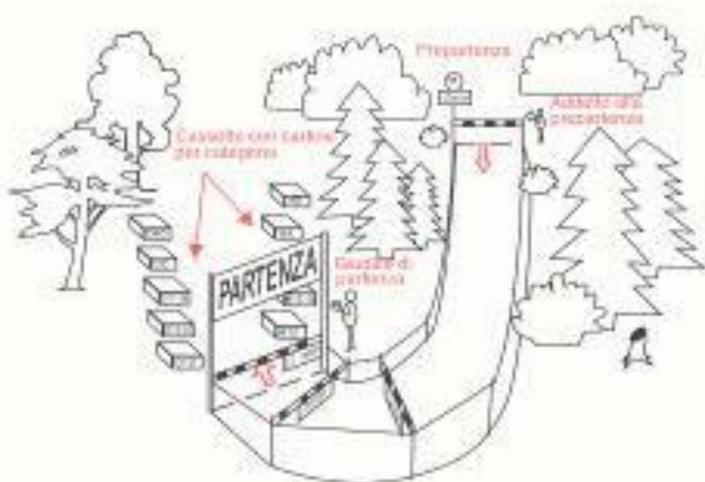
La funzione del tracciatore e del "cane bianco"

Il tracciatore segna il percorso seguito da un organizzatore e il proprio cane, detto "cane bianco" (che non prenderà parte alla gara) prova il percorso e determina la media dei tempi massimi per ogni classe e categoria. In ogni caso si faranno delle classifiche dei tempi realizzati dai concorrenti sommando le relative penalità, qualora ve ne fossero.

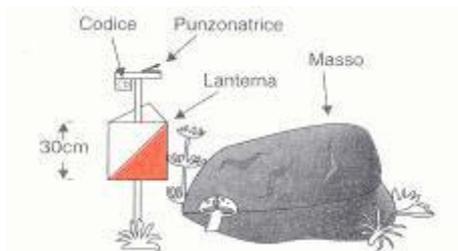
Le fasi di una gara

1) ACCREDITAMENTO: al momento dell'accREDITAMENTO viene consegnato il pettorale ed il cartellino-testimone che l'atleta punzone in gara. Nelle gare maggiori si utilizza un sistema di punzonatura elettronico, con scheda magnetica.

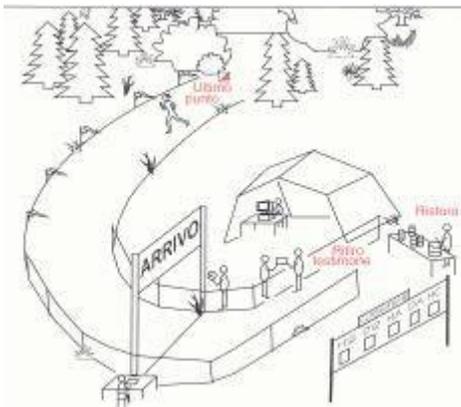
2) PARTENZA: i concorrenti partono a intervalli di alcuni minuti uno dall'altro. Al via il concorrente riceve la carta del terreno di gara su cui sono riportati alcuni cerchietti, che rappresentano i punti di controllo.



3) LA GARA: in gara vanno raggiunti i punti di controllo, nello stesso ordine in cui sono numerati sulla carta. Ad ogni controllo si trova un segnale bianco-arancio: la lanterna, ove l'atleta troverà un punzone con cui marcare sul cartellino-testimone personale il proprio passaggio.



4) L'ARRIVO: appena superato il traguardo, viene rilevato il tempo di passaggio, ed il cartellino-tesimone viene ritirato e controllato. Se le punzonature sono complete, vince l'atleta classificato col tempo inferiore.



Essendo una disciplina nuova e in evoluzione, va da sé che, anche i regolamenti vengano aggiornati spesso.

Punteggi

Il metodo di attribuzione del punteggio applicato è dato dalla somma dei tempi delle singole tratte sommati gli eventuali punti di penalità.

Per la classifica a squadre si sommeranno i punti ottenuti dai tre migliori di ciascuna squadra.

Saranno dichiarati vincitori il concorrente individuale e la squadra che hanno ottenuto minor punteggio.

Penalità

La tabella delle penalità è la seguente:

- | | |
|------------------------------------|---|
| - passaggio obbligatorio mancato | 600 secondi di penalità |
| - punzonatura nella casella errata | 300 secondi di penalità |
| - oggetti mancanti nello zaino | 120 secondi di penalità |
| - oggetti non recuperati | 240 secondi di penalità |
| - figuranti non individuati | 360 secondi di penalità |
| - sostanza non individuata | 240 secondi di penalità o sottrazione di 10 punti |

Passaggio di classe

Per passare da una classe alla quella successiva il binomio deve avere fatto almeno 3 gare nella categoria precedente con 3 piazzamenti nei primi 5 classificati.

Passaggio di specialità

Ogni binomio può gareggiare in più specialità, nessuna specialità (a parte Palestra 5) è propedeutica ad un'altra, ed in ognuna di esse il concorrente dovrà rispettare il regolamento per il passaggio di classe.

Le specialità

Le specialità agonistiche dell'orientering dog® sono 5 mentre le variabili dei livelli amatoriali sono veramente infinite dando sfogo alla propria fantasia. Ai DOG 2018 la specialità prevista è 1:

- 1) Trail-O (orientering di precisione e discriminazione olfattiva)

Trail-O di precisione Discriminazione olfattiva

Il Trail-O nell'Orientering dog® non richiede particolari abilità atletiche, non è suddiviso in classi e categorie, è aperta a tutti compresi i diversamente abili, tramite una serie di esercitazioni graduate è possibile il pieno coinvolgimento formato da binomi di tutte le età. È diversa dalle altre specialità perché ad ogni punto di controllo ci sono un gruppo di lanterne (da 2 a 5) più o meno distanziate, in modo che il concorrente possa scegliere quella giusta in base alle indicazioni che gli sono state date alla partenza e segnalarla sul cartellino testimone. Il cane fa la sua parte nella determinazione del punteggio in quanto deve identificare l'aroma previsto alla partenza, segnalando al proprio conduttore la sostanza prevista.

La classifica viene determinata dal numero di lanterne esatte annotate sul cartellino dal conduttore e dalle sostanze identificate dal cane, a parità di punteggio viene considerato il tempo impiegato nella scelta e nella discriminazione in alcuni punti particolari dette le "piazzole a tempo". Dal momento che la capacità di orientamento è determinata dalla scelta della lanterna e non dalla scelta del percorso, il tragitto tra due punti di controllo è un comunissimo sentiero, Trail in inglese. In una gara di questo genere non esiste alcuna agevolazione nell'avere maggiori doti fisiche, dal momento che conta semplicemente la precisione nella scelta della lanterna e un buon training per la discriminazione olfattiva del cane.

Il conduttore rimane sul sentiero, invia il cane perché effettui la sua discriminazione (distanza minima dal sentiero 10 mt.), prima di poter procedere con la punzonatura del cartellino il cane deve avere segnalato dove si trova la sostanza dichiarata al momento della partenza.

Si accumulano 10 punti per ogni lanterna individuata esattamente da parte sia del conduttore sia del cane.

Elenco Sostanze

- Tea Verde; (marca Twinings)
- Tea Wild Belly; (marca Twinings)
- Tea nero aromatizzato alla Pesca; (marca Twinings)
- Tea alla Vaniglia; (marca Twinings)
- Camomilla. (marca Bonomelli)

Le sostanze da scegliere sono quelle indicate. Al momento dell'iscrizione alla gara il conduttore dovrà dichiarare la sostanza che il cane segnerà tra quelle indicate e nascoste nel percorso di gara.



Alcune informazioni di base

La cartografia utilizzata

Cartografia Ufficiale Orienteering FISO

La bussola

La bussola, insieme alla cartina, è l'unico strumento permesso in gara; viene usata per due scopi principali: orientare la cartina e individuare la direzione da prendere.

Diventa indispensabile quando si hanno pochi particolari di riferimento sulla carta. Nella bussola l'elemento caratterizzante è l'ago magnetico, una piccola calamita che ruota liberamente attorno ad un perno.

L'ago tende ad allinearsi col campo magnetico terrestre, in cui viviamo immersi; la sua direzione perciò non cambia quando ruotiamo la bussola, e diventa un riferimento importante per orientarci nel territorio.

La parte rossa dell'ago indica il nord magnetico.

Ad ognuno la sua...

Ci sono due tipi principali di bussola per l'orienteeing:

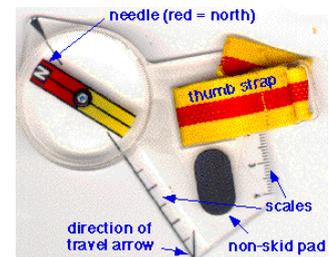


La bussola piatta (o bussola allungata)

Questo tipo di bussola è stato inventato dai fratelli Kjellstrom durante il periodo della Seconda guerra mondiale, e consiste in una base piatta a forma rettangolare, in cui è segnata una freccia fissa diretta verso l'asse lungo, e un quadrante che ruota, in cui sono segnati i gradi (360 gradi lungo tutto il cerchio nella maggior parte del mondo). Sulla base del quadrante della bussola c'è una freccia e una serie di linee parallele ad essa. Le caratteristiche supplementari possono includere un cordoncino per attaccare la bussola al polso, una scala per misurare le distanze in cartina, una lente d'ingrandimento per la lettura dei dettagli della cartina, e le sagome di un cerchio e di un triangolo per disegnare i percorsi sulla cartina.

La bussola "a dito"

Nella metà degli anni '80, un forte orientista svedese sviluppò una alternativa alla bussola piatta, modificando la forma della base e aggiungendo un cinturino per attaccare la bussola al pollice. Questa bussola viene messa nel pollice della mano sinistra, quella che tiene la cartina. Il vantaggio di questo sistema è che la cartina e la bussola vengono sempre lette contemporaneamente, la cartina si orienta più facilmente e più velocemente, e una mano resta libera. Di solito è la preferenza personale a determinare il tipo di bussola da usare; i campioni del mondo hanno vinto usando entrambi i tipi.



Cartellino o Testimone

Bisogna dimostrare che si passa dal punto di controllo. Lo si fa marcando il cartellino, o testimone, con la punzonatrice, della lanterna. La prima lanterna del percorso si registrerà nella casella 1, la seconda nella 2, e così via di seguito. Ad ogni controllo c'è una diversa matrice per ciascuna punzonatrice. In questo modo i giudici verificano, all'arrivo, l'esatta sequenza di gara.

Punzonature							Caselle di riserva		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	R	R	R
		Rossi Mario Dispersi		H45					
						10.45			
		Nome concorrente		Società		Categoria		Ora di partenza	