

# CORSO ISTRUTTORI HOOPERS I LIVELLO



*Alfonso Sabbatini*

# Il Corso: obiettivi e competenze

## OBIETTIVI

Formare Istruttori in grado di insegnare la propedeutica alla disciplina cinofila di Hoopers e saper trasmettere la passione nei propri allievi. Conoscenza di base del Regolamento di disciplina.

## COMPETENZE

Al termine del percorso formativo, il Tecnico Istruttore Hoopers di 1°LIVELLO sarà in possesso delle seguenti competenze:

- riscaldamento del binomio e conoscenza degli elementi di base per la costruzione degli esercizi;
- conoscenza dell'approccio cognitivo verso i seguenti attrezzi: hoop, tubo, barrel e gate;
- conoscenza di base del Regolamento;
- conoscenza delle basi della comunicazione uomo/cane per l'impostazione del lavoro a distanza;
- conoscenza dei segnali di navigazione, dei direzionali relativi e delle discriminazioni sugli ostacoli;
- acquisire le capacità di come costruire ed affrontare un percorso completo di Hoopers (classe debuttanti);
- come giudicare una gara debuttanti;
- promuovere giornate di avviamento all' Hoopers.



**CORSO ISTRUTTORI  
HOOPERS  
1° LIVELLO**

dal 29 gennaio 2024

Docente: Alfonso Sabbatini

**Teoria online**  
• 29 Gennaio 2024  
• 5 - 12 - 19 Febbraio 2024

**Pratica in presenza**  
• 1 - 2 Marzo 2024

**Esame**  
• 3 Marzo 2024

Presso  
**Centro Cinofilo delle Vaude**  
via Torino 46 - Strada Provinciale 13  
Vaude Canavese (TO)

**INFO E ISCRIZIONI**  
\*necessario Tesseramento CIS  
375 6924401 - info@federazionecinofila.it



# Il Corso: Requisiti



**CORSO ISTRUTTORI  
HOOPERS  
1° LIVELLO**

dal 29 gennaio 2024

Docente: Alfonso Sabbatini

**Teoria online**  
• 29 Gennaio 2024  
• 5 - 12 - 19 Febbraio 2024

**Pratica in presenza**  
• 1 - 2 Marzo 2024

**Esame**  
• 3 Marzo 2024

Presso  
**Centro Cinofilo delle Vaude**  
via Torino 46 - Strada Provinciale 13  
Vauda Canavese (TO)

**\*necessario**  
Tesseramento CIS

**INFO E ISCRIZIONI**  
375 6924401 - [info@federazionecinofila.it](mailto:info@federazionecinofila.it)



- Età: 18 anni compiuti
- Essere in possesso del Diploma di Scuola Media Inferiore
- Non avere pendenze penali
- Essere in possesso almeno della tessera A CIS valida per l'anno in corso
- Essere in possesso della qualifica di Educatore/Istruttore/Addestratore Cinofilo o di certificata o documentata esperienza cinofila da sottoporre con CV al Responsabile Nazionale della disciplina

È possibile accedere al corso di formazione prima di essere in possesso della qualifica di Educatore/Istruttore/Addestratore Cinofilo, ma il rilascio della qualifica avverrà solo dopo il superamento dell'esame di Educatore/Istruttore/Addestratore Cinofilo.

A discrezione del Direttore del corso, potranno partecipare anche persone non in possesso della qualifica di Educatore/Istruttore/Addestratore, previo invio di curriculum. In tal caso a fine corso potrà essere rilasciato un attestato di partecipazione.

# Il Corso: Percorso di formazione



**CORSO ISTRUTTORI  
HOOPERS  
1° LIVELLO**

dal 29 gennaio 2024

Docente: Alfonso Sabbatini

**Teoria online**  
• 29 Gennaio 2024  
• 5 - 12 - 19 Febbraio 2024

**Pratica in presenza**  
• 1 - 2 Marzo 2024

**Esame**  
• 3 Marzo 2024

Presso  
**Centro Cinofilo delle Vaude**  
via Torino 46 - Strada Provinciale 13  
Vaudo Canavese (TO)

**INFO E ISCRIZIONI**  
\*necessario  
Tesseramento CIS 375 6924401 - info@federazionecinofila.it



Per accedere alla Formazione di Istruttore Hoopers 1° LIVELLO è necessario iscriversi al corso Hoopers, che si terrà in presenza e che sarà articolato in formula week end (venerdì pomeriggio, sabato e domenica).

Sono previsti 2 week end di formazione ed un week end dove il venerdì ed il sabato, saranno dedicati alla chiusura del programma ed al ripasso generale, mentre **la domenica sarà dedicata all'esame teorico-pratico.**

**PS: per accedere al Percorso di Formazione di Tecnico Istruttore Hoopers di 2 °LIVELLO, il candidato dovrà aver partecipato obbligatoriamente ad una gara debuttanti del campionato CIS o di altri circuiti nazionali di pari livello.**

Il Responsabile del Dipartimento Hoopers, sentita la segreteria nazionale, potrà anche valutare l'opportunità di organizzare alcune parti teoriche on line.

## NORME GENERALI:

Tutti gli Istruttori dovranno frequentare ogni due anni un corso di aggiornamento o aver frequentato un ulteriore corso di formazione CIS

# I livelli successivi

- Al termine del percorso formativo, il **Tecnico Istruttore Hoopers di 2° LIVELLO** sarà in possesso delle seguenti competenze:
  - cenni di Anatomia (Apparato Muscolo-Scheletrico) preparazione atletica di base del cane (Fitness/Resistenza; Riscaldamento/Defaticamento);
  - cenni di Biomeccanica;
  - come gestire la distanza di 10 mt. della zona di navigazione;
  - come montare esercizi;
  - come montare giri di classi debuttanti e junior;
  - come giudicare una gara debuttanti e junior;
  - gestire allievi e/o corsi di Hoopers.

# I livelli successivi

- Al termine del percorso formativo, **il Tecnico Istruttore Hoopers di 3° LIVELLO** sarà in possesso delle seguenti competenze:
  - preparazione dello slalom;
  - come giudicare una gara debuttanti, junior e senior;
  - come gestire la distanza di 20 mt. della zona di navigazione;
  - come montare esercizi con cambi di navigazione;
  - come montare giri di classi debuttanti, junior e senior;
  - essere assistenti esaminatori di un corso Hoopers CIS;
- L'Istruttore di 3° Liv. che ha partecipato al corso per Formatori Snaq, sarà abilitato a tenere stage ufficiali CIS e sarà abilitato a candidarsi per tenere corsi di formazione di 1 Livello.

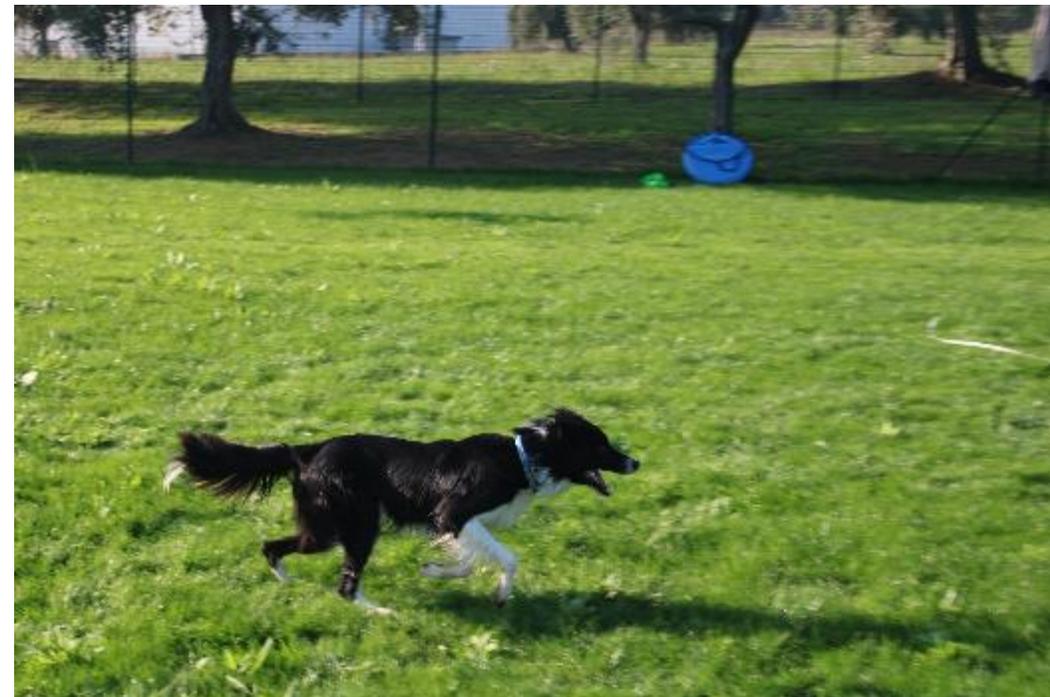
# Progetti di sviluppo

- Dare la più ampia diffusione nazionale della disciplina;
- Popolare ancora di più il campionato nazionale;
- Formare e qualificare un numero maggiore di istruttori nazionali;
- **Portare la disciplina nel quadro internazionale.**

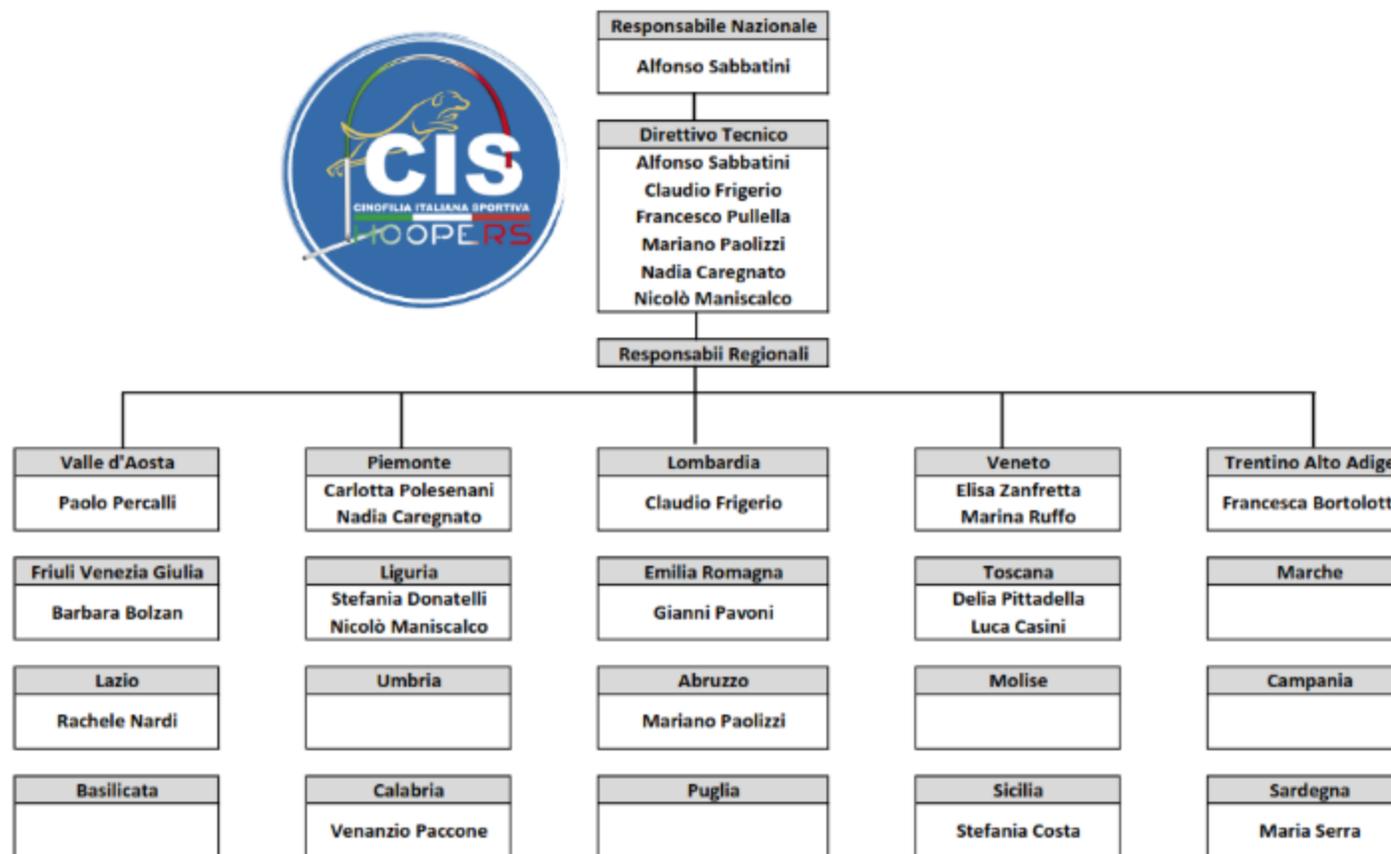


# Il proprio cane

- Il corso ha l'obiettivo di formare istruttori e non di prepararne i cani;
- Qualora opportuno, potremo svolgere qualche esercizio con i vostri cani;
- L'aspetto principale è che nell'arco del mese tra una sessione di corso e l'altra potrete applicare quanto appreso e verificarlo assieme il mese successivo.



# Il Dipartimento HOOPERS CIS



# Il ruolo degli istruttori

- Gli istruttori, coordinati dai propri referenti regionali, dovranno contribuire alla diffusione dell'Hoopers come disciplina sportiva e come «filosofia» cinofila:
  - Attraverso la formazione dei propri allievi e la loro partecipazione a gare e stage;
  - Promuovendo eventi di diffusione della disciplina;
  - Proponendo l'organizzazione di gare in modo proattivo.



**Materiale ad uso esclusivo del corso di formazione  
CIS per Istruttori Hoopers, non riproducibile in  
nessuna forma e tramite alcun supporto, né  
utilizzabile in alcuna altra sede.**

Si consente l'esclusiva riproduzione per i partecipanti al corso e le relative finalità.

*La pirateria editoriale è reato ai sensi della legge 18 agosto 2000 n. 248*

# Presentazione Hoopers



*Alfonso Sabbatini Corso Istruttori Hoopers I Livello*

# Se qualcuno mi domanda "ma che cos'è l'hoopers?"

- La mia prima sensazione è quella di libertà.
- libertà di comunicazione e di pensiero, di una magica entità a sei zampe di nome binomio;
- la possibilità di intendersi a notevoli distanze la paragono alla naturalezza di una conduzione da sheepdog;
- le doti sensoriali dei cani ed in particolar modo lo sviluppo della vista e dell'udito, rendono questa comunicazione, un vero lasciapassare del navigatore a ciò che io considero da anni "il nobile pianeta cane", dove ben pochi animali a due zampe hanno il privilegio di esserne ospiti di tanto in tanto.



# Introduzione all'Hoopers

- L' Hoopers, mi ha letteralmente rapito il cuore.
- Se dovessi descriverla, inizierei col dire, che trasmette un senso di libertà con il suo comunicare a lunghe distanze con il cane che ci permette di entrare, in punta di piedi, nel suo mondo. La fiducia reciproca del binomio è la base di questo elegante sport che considero personalmente "il nuovo galateo degli sport cinofili".
- Movenze morbide si uniscono a segnali verbali tempestivi e puntuali, a volte insoliti per la logica umana, per far sì che il cane possa eseguire la corretta navigazione.
- Sì, il cane naviga proprio come noi quando, alla guida della nostra autovettura, seguiamo le indicazioni del GPS che ci avvisa al momento giusto per mantenere la rotta che ci porterà alla meta.
- Sul campo di Hoopers sono disposti diversi attrezzi la cui numerazione, oltre a specificarne la sequenza, ne indica il senso di percorrenza verso la meta finale del percorso.
- Il Navigatore invece, resta all'interno di una piccola area circolare da cui impartisce le indicazioni di navigazione al proprio cane. Ecco perché l'intesa è importante.
- Questa attività coniuga velocità e fluidità, esaltando la naturale eleganza motoria del cane. Non sono presenti ostacoli in elevazione né di impatto, perché benessere e sicurezza del cane sono i principi ispiratori dell'Hoopers che la rendono particolarmente inclusiva.

# Breve storia dell'Hoopers

- L'Hoopers Agility (ora anche solo Hoopers) nasce negli USA, intorno agli anni '90, in seno alla Associazione Cinofila Nordamericana NADAC (North American Dog Agility Council);
- Fondamentalmente ha origine come disciplina «parallela» all'agility in chiave meno onerosa fisicamente per il cane;
- N.B: NON E' un surrogato della Agility Dog!!!



# Breve storia dell'Hoopers

- **Margherita Pescolderungg**, diventata istruttrice di Hoopers seguendo la scuola delle sue maestre svizzere, fonda Hoopers Italia (<https://hoopers-italia.it/> ) Hoopers Agility Italia;
- Nei due anni di lavoro come Responsabile nazionale di Hoopers presso la Federazione Italiana Sport Cinofili ha reso popolare questo sport e avviato i primi corsi istruttori in Italia (formando circa 50 istruttori su tutto il territorio nazionale).



# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 1

Se l'avessi scoperta prima questa disciplina, con la mia Regina Milù, mi sarei divertito fino all'ultimo, dando anche a lei ciò che improvvisamente ho dovuto toglierle...

fa bene a tutti quei cani che, raggiunta un'età sportiva importante, vengono ritirati dalle competizioni e continuano a mantenersi in forma senza sforzare più le loro articolazioni e allo stesso tempo, con gare dedicate, continuano a mietere successi sportivi regalando ai conduttori altre soddisfazioni.

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 2

Cani che, praticando Agility, hanno avuto «incidenti di percorso» per cui non è più consigliabile farli saltare, nella semplice corsa comandata a distanza e grazie alle curve morbide, possono continuare a divertirsi.

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 3

Aiuta un binomio a comunicare a distanza: il cane può viaggiare a più di 25 o 30 m dal suo navigatore con lo sguardo rivolto in avanti alla ricerca dell' «informazione» ricevuta...

Questa particolarità, aiuta sicuramente il binomio ad esprimersi con successo anche in Agility (con Jack Sparrow è esattamente ciò che sto riscontrando).

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 4

Conduuttori «pigri» o che non possono correre, attraverso questo magnifico sport, possono divertirsi a condurre il proprio cane in percorsi sempre più difficili e complicati, così come accade in Agility.

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 5

Il rapporto è sicuramente più consolidato perché la duplice attenzione del binomio è messa alla prova dalla lunga distanza.

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 6

Essendo uno sport a tutti gli effetti, anche se è in fase di sviluppo, conserva il fascino delle competizioni (con Jack ho partecipato ad una gara ufficiale di 1 livello e vi assicuro che l'adrenalina in circolo era davvero tanta)

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

7

Può essere praticata da tutti i cani..... Davvero: piccoli, medi, grandi e giganti..... Ognuno con i suoi tempi e sicuramente con delle regole ad hoc.



# 10 buoni motivi per praticare hoopers

8

Ha nella sua attrezzatura un investimento molto contenuto.

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 9

È spettacolare perché la motivazione del cane disegna a gran velocità le linee del giro così come accade in Agility...

E la ricognizione anche qui è davvero importantissima ed articolata in più fasi.

# 10 buoni motivi per praticare hoopers

## 10

- Ultima cosa....mentre in Agility con un pallina in mano il cane salta, mascherando così lacune di rapporto o lacune tecniche, qui il rispetto del cane nei confronti del conduttore, e viceversa, è sacrosanto.
- Basti pensare al «resta» in partenza che porta alla squalifica in una gara se non viene eseguito correttamente, e alle false partenze che portano alla eliminazione.

# Il tema di fondo

- Io credo una cosa: questo sport aiuterà molti di noi a rivedere il rapporto con il proprio cane, cercando di migliorarlo;
- Sì, perché senza sintonia a sei zampe, il cane non si sgancia da te e non si lascia seguire chirurgicamente verso ostacoli a 20 o 30 metri dalla tua zona di navigazione;
- Sono certo che «Hoopers» servirà anche a questo, perché senza fiducia reciproca il «resta» in partenza è già il primo grave problema.



# Un cane di 10 anni...i progressi

- Una lezione di Hoopers con un cane di 10 anni proveniente da altre discipline;
- Non ho tagliato nulla nei video così si nota la progressione degli step di lavoro;
- La distanza era esagerata, ma il problema che sono io esagerato 😊😊😊



# I punti fondamentali

- Fiducia
- Rapporto
- Il cane benevolmente segue quello che si chiede a distanza
- Rispetto del resta
- Focus



# I punti fondamentali

*«In Hoopers l' ascolto e la relazione del binomio sono fondamentali: il cane deve seguire i segnali di navigazione senza prendersi il primo attrezzo che si ritrova davanti e senza privilegiare la memoria motoria.*

(Roberta Balducci)

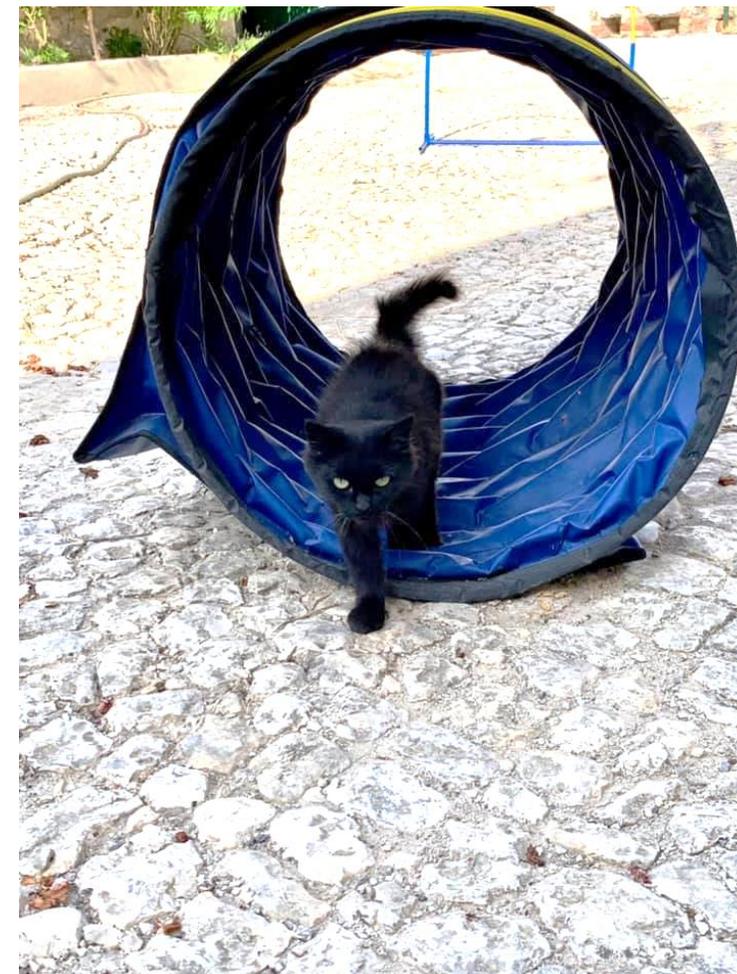
# I punti fondamentali

- *Oggi io e Dea abbiamo provato a fare un piccolo percorso e, subito dopo, ho provato a darle dei comandi diversi per vedere quanto riusciva ad ascoltare e a rimanere collegata con me».*
- Prova superata alla grande 📶 Dea, stai crescendo davvero bene e stai facendo crescere tanto anche me ❤️ 🐾



# Le caratteristiche

- Creatività di grande stimolo;
- Libertà di comunicare con il cane a distanza;
- Prescindere dalla dinamica posturale (consigliato no «sbracciamenti»);
- Spinta interiore: credere fermamente che il cane possa andare dritto a affrontare correttamente quell'ostacolo che indichiamo verbalmente e con la direzione dei piedi.



# Dove arriveremo dopo il III livello

- 22 ostacoli
- 3 cambi di direzione
- 1200mq di percorso
- tanta empatia
- tanta concentrazione
- tanta emozione



# Indipendenza

- Definizioni dal dizionario:
  - Sabatini-Coletti: *Libertà di agire secondo il proprio giudizio e la propria volontà*;
  - Treccani: libertà da uno stato di soggezione, anche economica (dalla famiglia o da altri), o una condizione non subordinata e comunque autonoma;

# Autonomia

- Definizioni dal dizionario:
  - Sabatini-Coletti: *Facoltà di governarsi da sé, indipendenza di giudizio, libertà d'azione;*
  - Treccani: In senso ampio, capacità e facoltà di governarsi e reggersi da sé, con leggi proprie, come carattere proprio di uno stato sovrano rispetto ad altri stati.

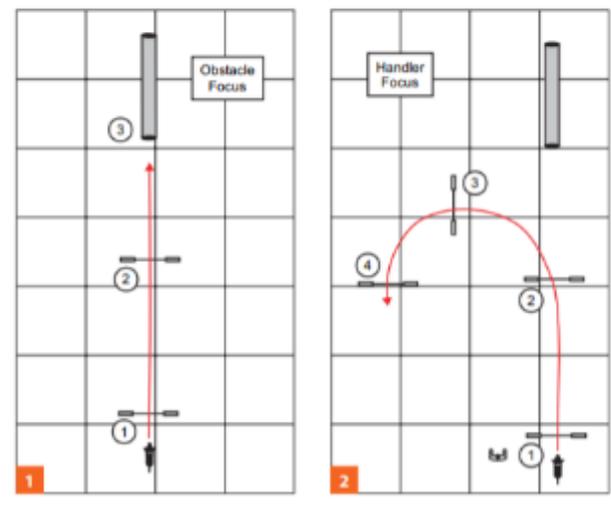
# Autonomia e indipendenza in Hoopers

- Vorrei che rispondeste ai seguenti quesiti!
- Questi concetti sono applicabili all'Hoopers???
  - Il cane è «indipendente» dal navigatore?
  - Il navigatore è «autonomo» all'interno della ZC?

# Le competenze peculiari

- Discriminazione;
- Distanza dal conduttore;
- Fuoco in avanti;
- Autocontrollo;
- Associazione di specifici segnali verbali a ciascun attrezzo;
- Associazione di specifici segnali verbali (segnali di navigazione) a comportamenti di cambio di direzione nello spazio, relativi al conduttore o a un ostacolo;

In Figure 1, the two jumps to the tunnel would be obstacle focus. We would simply say, Go Tunnel using obstacle focus cues. In the example shown in Figure 2, we would cue the dog between jump #1 and jump #2 that he was going to turn left after jump #2 using handler focus cues.



[https://www.cleanrun.com/feature/handler\\_focus\\_and\\_obstacle\\_focus/index.cfm](https://www.cleanrun.com/feature/handler_focus_and_obstacle_focus/index.cfm)

***GESTIONE DEL CANE  
E DEL CUCCILO  
PER FINALITA'  
LUDICO-SPORTIVE***



## CHE LINGUA PARLIAMO?

Il **cane** è un animale che appartiene alla specie «*Canis lupus familiaris*» e in quanto tale è necessario rispettarne la sua natura e le sue peculiarità comunicative.

Spesso nelle nostre famiglie, quando vogliamo aggiungere un nuovo animale, come ad esempio un furetto, dei pesci di acqua dolce o salata, un criceto, una tartaruga e così via, ci **informiamo**, andiamo a studiare per conoscere al meglio questo essere vivente prima di accoglierlo in casa nostra. Questo atteggiamento è fondamentale per fare in modo di poterci prendere cura e accogliere questo nuovo animaletto in casa garantendogli benessere e tutto ciò di cui ha bisogno.

Troppo spesso invece questo atteggiamento desideroso di conoscenza e di «preparazione» all'arrivo di un nuovo cane nella nostra famiglia non c'è, siamo forse legati al retaggio «io tanto ho sempre avuto cani» oppure «mio nonno andava a caccia con il suo cane quindi so già tutto sul mondo del cane» e così via.. Questa presunzione porta i neo-proprietari a sottovalutare l'importanza di conoscere il nuovo «essere vivente» che stiamo per accogliere in casa.

## ***CHE LINGUA PARLIAMO?***

I nostri amati amici a 4 zampe sono gli animali da compagnia più **sfortunati** del mondo...

### **PERCHE' ?!?**

Perché da secoli sono gestiti in famiglia come se fossero componenti della famiglia a 2 zampe e trattati come dei simili umani. Ci aspettiamo quindi che capiscano la lingua che parliamo noi e ci aspettiamo che si comportino nella logica umana. Questo **non è corretto**, è un'incongruenza, è una violazione della loro natura e porta inequivocabilmente a delle **incomprensioni** e quindi dei **conflitti** con il cane.

Prima di accogliere un cucciolo all'interno della nostra famiglia umana è necessario **conoscere** chi stiamo portando a casa: le sue necessità, come si nutre, come vede, le sue caratteristiche di essere vivente a quattro zampe. Ma soprattutto bisogna capire che la vita del cane è una vita **molto breve** rispetto a quella degli altri animali, per questo ogni giorno del cane vale come mesi e mesi della nostra vita e tutte le esperienze sbagliate che un cane vivrà anche in una sola giornata influiranno nella sua vita e nel suo comportamento futuro. Esperienze negative, resteranno negative.

## ***CHE LINGUA PARLIAMO?***

..dire aspettiamo che cresca, poi faremo  
educazione e addestramento...

**E' L'ERRORE PIU GRAVE!!!**

In base a quanto abbiamo detto poco prima, tutte le esperienze influiscono sul comportamento del cane, quindi è necessario, fin da subito, sapere quali sono le semplici, ma **FONDAMENTALI**, regole di gestione, per garantire ad un cane una vita serena e permettere al neo-proprietario di **COMUNICARE** correttamente con il suo nuovo compagno di vita.

La fase iniziale, in cui il proprietario mette in atto il così detto «*fai da te*», crea già nel cane delle convinzioni. Il neo-proprietario, spesso incoerente con le sue permissioni nei confronti del cucciolo, fa capire al cane che quel membro del branco è un «*debole*» .

***Incoerenza = Debolezza***

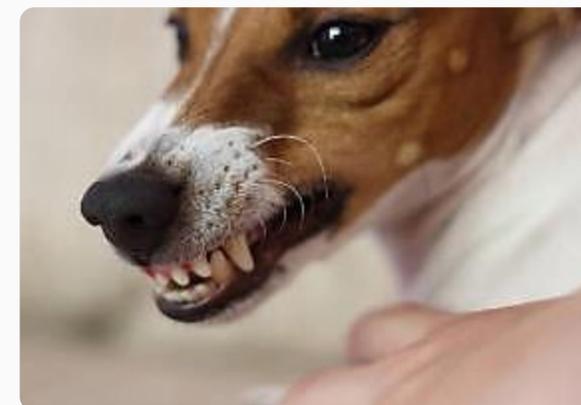
## CHE LINGUA PARLIAMO?

In questo momento il cane decide di dover assumere il «comando» perché si rende conto di essere in una situazione di incomprensione.

Essendo un animale sociale per natura cerca una posizione all'interno del gruppo in cui vive e trovandosi di fronte a dei membri del branco che lui identifica come deboli in quanto non in grado di comunicare con lui, di garantirgli la sopravvivenza, di garantirgli protezione secondo il suo punto di vista tenderà ad ottenere una posizione di gestione del branco stesso prendendo le iniziative, iniziando ad avanzare richieste nei confronti del proprietario e comportandosi secondo la sua logica...



...E' QUI CHE NASCONO I CONFLITTI...



# LA GESTIONE DEL CUCCILO

Sin dal principio la gestione del cucciolo sarà orientata alle regole base della convivenza in città, ma soprattutto alla base delle attività ludico sportive, di gran lunga collante del rapporto con il suo conduttore. Queste regole sono valide per la vita di tutti i giorni, indipendentemente dal tipo di attività che poi decideremo di intraprendere con il nostro amico a 4 zampe.



## Questo si ottiene lavorando:

- sulla relazione;
- introducendo forme semplici di conduzione nella educazione di base;
- lavorando controlli e autocontrolli;
- attraverso una socializzazione interspecifica & intraspecifica
- dando delle semplici ma fondamentali regole.

# COME E' ORGANIZZATO IL BRANCO IN NATURA?

Il branco in natura è organizzato secondo la  
**«GERARCHIA DI DOMINANZA».**

E' una strategia adattiva che si sviluppa per garantire all'interno del branco un rapporto di equilibrio tra due o più individui, per evitare conflitti sulle risorse di base.

Obiettivi della gerarchia di dominanza sono:

- Evitare i conflitti nel branco
- Garantire il benessere del gruppo sociale
- Sopravvivenza della specie
- Convivenza pacifica



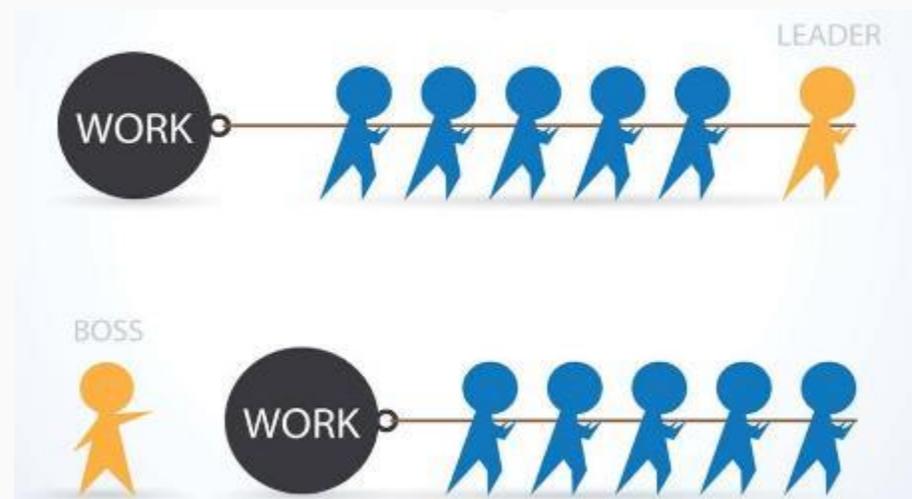
Il risultato di questo tipo di interazione sociale è la definizione dei  
***RUOLI DEL GRUPPO.***

Questi ruoli definiscono anche le modalità di accesso alle risorse.

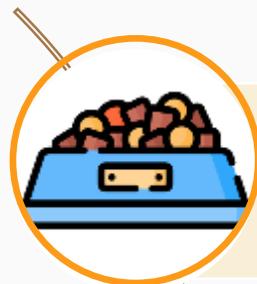
# CHI E' IL LEADER E QUALE E' IL SUO RUOLO?

Secondo le «regole» stabilite, il **leader** è il componente del branco che:

- Prende le iniziative
- Garantisce la sicurezza del branco
- Garantisce la sopravvivenza del branco
- Gestisce le tre risorse fondamentali:
  - *Cibo*
  - *Gioco*
  - *Territorio*



# LE REGOLE NATURALI DEL BRANCO



CIBO



GIOCO



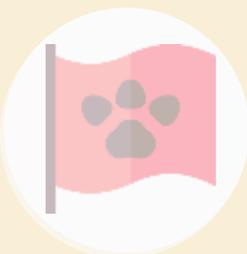
TERRITORIO (spazi)

# CIBO

- Il **leader** va a caccia con una ristrettissima cerchia di seguaci;
- Il **leader** mangia per primo e sceglie le parti più proteiche (milza, cuore, fegato) perché deve essere in grado di cacciare, resistere alle avversità, avere le energie per affrontare una nuova battuta di caccia (ne va della sopravvivenza dell'intero branco);
- Solo successivamente, i **componenti del branco** accedono alla preda in ordine gerarchico



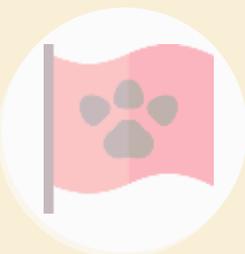
# GIOCO



- E' l'unica situazione in cui si può avere una sovversione gerarchica;
- Un elemento del branco prende l'iniziativa e con un rametto (o altro) sfida l'elemento di rango inferiore;
- Il vincitore si godrà la preda, sdraiato a rosicchiarla;
- Lo sconfitto non si potrà avvicinare;
- E' una attività socialmente importante ed educativa.



# GIOCO



«Il **gioco** è un insieme di moduli comportamentali piacevoli che imitano attività serie della vita senza raggiungere scopi seri».

Wilson - Etologo

## GIOCO DI MOVIMENTO

«Forme esagerate e ripetitive di normali movimenti locomotori-rotazionali, effettuati in assenza di prede, predatori, parassiti e anche di conspecifici»  
Fagen, 1981

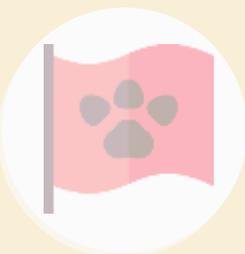
## GIOCO CON OGGETTI

Si mette in atto quando il soggetto inizia a muovere il corpo e manipolare un oggetto noto, muovendosi in un ambiente noto in una maniera nuova.  
**FASE ESPLORATIVA → GIOCO**

## GIOCO SOCIALE

Il gioco con regole convenzionali e prestabilite. La scena inizia con un reciproco sollecitarsi a un gioco aggressivo, e l'invito consiste nell'uso esagerato, e un poco rallentato, delle posture di minaccia.  
**METACOMUNICAZIONE**  
(play-bow / inchino di gioco)

# GIOCO DI MOVIMENTO



Il gioco di movimento è quel tipico comportamento che possiamo vedere nei nostri cani, in particolare nei cuccioli quando improvvisamente si mettono a correre compiendo movimenti solitamente circolari e con rapidi cambi di direzione.

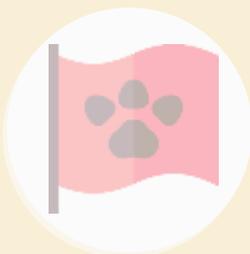


# GIOCO DI MOVIMENTO

A questo punto dobbiamo chiederci perché viene messo in atto?  
Qual è il suo valore adattivo?

A seguito di numerosi studi effettuati dagli etologi sul comportamento del cane basati sull'osservazione del «*gioco di movimento*» hanno potuto affermare che questo particolare modulo comportamentale ha queste specifiche finalità:

- Sviluppare l'**apparato muscolare** e **cardio-polmonare**
- Favorire i processi di maturazione degli **organi di senso** e del sistema **nervoso centrale** (soprattutto il cervelletto, deputato al coordinamento motorio)
- Affinare la **propriocezione** – il senso del sé corporeo, la padronanza del proprio corpo e del mondo esterno movimento.



# GIOCO DI MOVIMENTO

Il gioco di movimento insomma farebbe da mediatore tra fenotipo e habitat.

Possiamo dire che il gioco di movimento permette al soggetto che lo mette in pratica di acquisire e sviluppare modelli di comportamenti che lo aiuteranno nella sua vita futura a **spostarsi facilmente nell'ambiente**, a **reperire cibo**, a mettere in atto eventuali comportamenti di **fuga** e soprattutto a **interagire** correttamente con i suoi conspecifici.

*«Alle origini del gioco c'è il puro esercizio di schemi senso-motori che non si rassegnano a sparire e vengono messi in atto per il piacere funzionale insito in questo esercizio»*

Piaget - Etologo



# GIOCO CON OGGETTI

## FASE 1 – FASE ESPLORATIVA

### AMBIENTE

Il cane, o il cucciolo, non esibirà comportamenti di gioco in un ambiente che non gli dà sicurezza. Per questo è importante abituare il cucciolo, fin dai primi mesi, a conoscere diversi ambienti diversi e sentirsi al «sicuro» grazie alla presenza del proprietario. Il proprietario gli fa fare solo esperienze piacevoli e non lo mette mai in difficoltà.

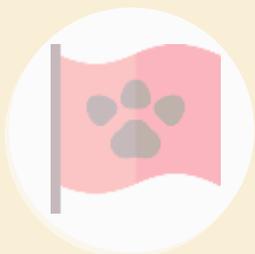
### OGGETTO

L'esplorazione dell'oggetto permette di verificare se l'oggetto scelto non è pericoloso. Il cane si avvicina, lo sfiora, lo annusa. Tramite questo comportamento è in grado di stabilire se l'oggetto è sicuro e quindi utilizzabile per l'interazione.

# GIOCO CON OGGETTI

## FASE 2 – INTERAZIONE E GIOCO

Questa fase si sviluppa quando l'oggetto viene considerato sicuro e quindi inizia il comportamento di gioco con oggetti.



## GIOCO CON OGGETTI



Sicuramente ci sono in commercio *tantissime varietà di giochi* per i nostri cani. Non tutte sono adatte a tutte le razze, è necessario fare una valutazione dettagliata per evitare spiacevoli incidenti.

Quello su cui prestare attenzione è il tipo di morso che ha il nostro cane e la predisposizione del nostro soggetto ad un tipo di gioco piuttosto che ad un altro.



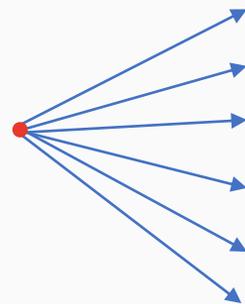
# GIOCO SOCIALE

Nel gioco sociale sono due i concetti fondamentali da sapere:  
la presenza di REGOLE e l'attivazione del PATTO DI GIOCO



## REGOLE

E' fondamentale sapere che il gioco sociale è una attività che si svolge con regole *CONVENZIONALI* e *STABILITE*.



- Comunicazione chiara e comprensibile
- Obiettivo: divertirsi
- Comportarsi bene
- Ammettere di aver sbagliato
- Essere onesti nelle scuse presentate
- Autocontrollarsi

# GIOCO SOCIALE



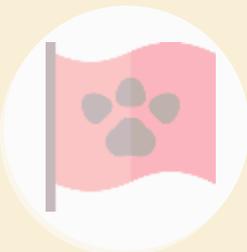
## 1. COMUNICAZIONE CHIARA

Il rituale del comportamento permette di stabilire il patto in cui entrambi gli individui accettano le regole di gioco



## 2. DIVERTIMENTO

Se il patto è accettato da entrambe le parti allora si realizza questo unico obiettivo del gioco: il divertimento. Nasce fiducia reciproca.



## 3. COMPORTARSI BENE

Rispetto delle regole, rispetto delle caratteristiche dell'altro soggetto, accettazione e applicazione dell'inversione dei ruoli.

## 4. AMMETTERE DI AVER SBAGLIATO

Se uno dei due soggetti ha un comportamento sbagliato, ad esempio eccessivamente violento, deve saper chiedere scusa e l'altro deve accettare tali scuse.

## 5. ESSERE ONESTI

Le scuse fatte devono essere sincere. La violazione delle norme sociali stabilite non è funzionale nella trasmissione delle informazioni

## 6. AUTOCONTROLLO

Il soggetto che non riesce a mantenere il self-control causa l'interruzione del gioco. E' un elemento fondamentale.

# GIOCO SOCIALE

Come fa il cane a conoscere queste REGOLE ?



Il GIOCO è un comportamento SPECIE-SPECIFICO.



«E' un comportamento innato insito nel suo bagaglio genetico, la sua presenza è costante per tutta la vita del soggetto ed è spontaneo cioè non dipende dall'esperienza del cane. La razza del cane influisce sui modelli comportamentali di gioco da esso messi in atto nella sua vita.»

# GIOCO SOCIALE

Nel gioco sociale sono due i concetti fondamentali da sapere:  
la presenza di **REGOLE** e l'attivazione del **PATTO DI GIOCO**

*Il **PATTO DI GIOCO** si crea tra due soggetti, i quali accettano che da quel momento in poi inizieranno a svolgere una attività ludica e fine a sé stessa. Questo viene definito anche patto sociale.*

## 1° PATTO DI GIOCO : AUTO- HANDICAP



Questo modello di comportamento si attua quando è il cucciolo ad invitare al gioco un soggetto adulto. Il più grande decide in questo momento di farsi il più debole e interagire lasciando «vincere» il più giovane.

E' un comportamento che possiamo notare nella finta lotta tra due cani (un adulto e un cucciolo), l'adulto volontariamente assume un atteggiamento di inferiorità lasciando vincere il piccolo.

# GIOCO SOCIALE

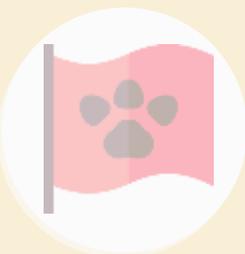


## 2° PATTO DI GIOCO : FINTA LOTTA

E' una forma di interazione caratterizzata da un'**alternanza** continua di **ruoli**. Se le forze in gioco sono pari allora il gioco continua fino a quando perdura il patto di scambiarsi costantemente il ruolo nel gioco – prima vinco io, poi vinci tu e così si ricomincia.

Questo tipo di gioco è considerato anche una forma di educazione e crea **abilità sociale** nel soggetto che la mette in atto. E' un modo per imparare segnali di imposizione e sottomissione che saranno utili nell'incontro con altri soggetti e nuovi ambienti.

# GIOCO SOCIALE



## 3° PATTO DI GIOCO : LA METACOMUNICAZIONE

Con questo termine intendiamo la trasformazione del significato di determinati comportamenti all'interno del «*MOMENTO DI GIOCO*»

Quando attraverso l'invito al gioco due soggetti iniziano ad interagire, tutti i moduli comportamentali da essi esibiti nel gioco di lotta, hanno un significato diverso. Tutti quei comportamenti diventano fine a sé stessi e vengono attuati solo per il fine di **divertirsi**.

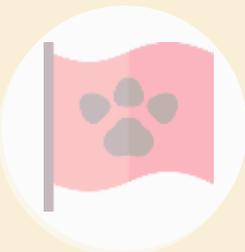
# GIOCO SOCIALE

## Il gioco NON si esprime se il cane è OBBLIGATO

Si può forzare la manifestazione di un determinato comportamento, ma non il gioco.



Se il cane lo esibisce è perché si sta formando un LEGAME SOCIALE.

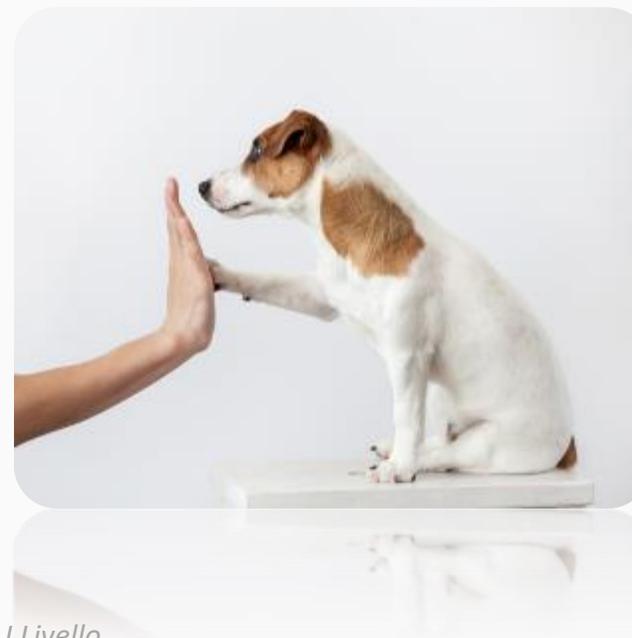


# GIOCO SOCIALE

Per questo considero il gioco come  
la **BASE** e il **FONDAMENTO** delle attività educative.

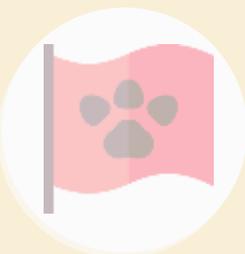
Il **legame sociale** che si può sviluppare tra il cane e il proprietario tramite il gioco è indissolubile e permette di godere di questa **fiducia** per tutta la vita, in qualsiasi ambiente e situazione in cui essi si troveranno a vivere.

Il gioco nel rispetto delle  
regole consente agli  
individui di stringere e  
mantenere legami sociali  
per tutta la vita!



# GIOCO SOCIALE

Il comportamento di gioco viene esibito solo in presenza di un soggetto sano e di un ambiente sicuro.



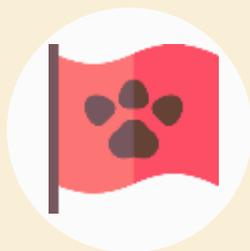
## CARATTERISTICHE DEL SOGGETTO

- Non essere stanco
- Non essere affamato o assetato
- Essere in salute
- Non presentare problemi motori

## CARATTERISTICHE AMBIENTALI

- Ambiente non stressante
- Assenza di eccessivi stimoli esterni
- Condizioni meteo idonee
- Assenza di persone o altri cani che lo mettono a disagio
- Essere in un ambiente che conosce

# TERRITORIO



- Il **leader** delimita il territorio marcandone gli angoli;
- Il **leader** è l'unico che decide gli spostamenti ed i cambi di territorio;
- Il **leader** riporta la preda catturata all'interno del territorio.

## CHI E' IL LEADER SE.....

Alla luce di quanto appena detto, chi è il **leader** se..

- Il cucciolo ha la **ciotola** sempre a disposizione..
- Il cucciolo può prendere la **treccia** quando vuole e portarcela per invitarci al gioco..
- Il cucciolo gira **per tutta casa** a piacimento in ogni momento..

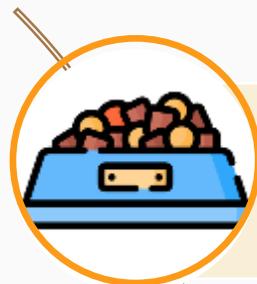


## LA GESTIONE A CASA



Per poter comunicare correttamente con il nostro cane o cucciolo è necessario usare la «*sua stessa lingua*», per questo sarà il nostro **comportamento** inizialmente «**non verbale**» a dare al cane le prime regole di base per una corretta convivenza.

# LE REGOLE DEL BINOMIO A CASA



CIBO



GIOCO



TERRITORIO (spazi)

# GESTIONE DEL CIBO A CASA



- IL CIBO VERRA' INIZIALMENTE GESTITO DALLE MANI E NON IN CIOTOLA IN CAMBIO DI COLLABORAZIONE CON PICCOLI ESERCIZI
- Il conduttore è l'unico ad aver accesso al cibo (es. crocchette);
- Al momento del pasto, il conduttore prenderà il piccolo quantitativo da somministrare, ne simulerà la fruizione davanti al cucciolo, e ne concederà il resto per terra (dove mangiano tutti i cani e simili);



# GESTIONE DEL CIBO A CASA

Ecco due esercizi che si possono svolgere con il nostro cane/cucciolo per iniziare a lavorare praticamente sulla gestione del cibo:

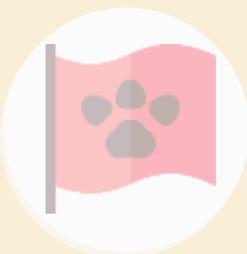
## 1. AUTOCONTROLLO SUL CIBO



**AUTOCONTROLLO  
SUL CIBO**



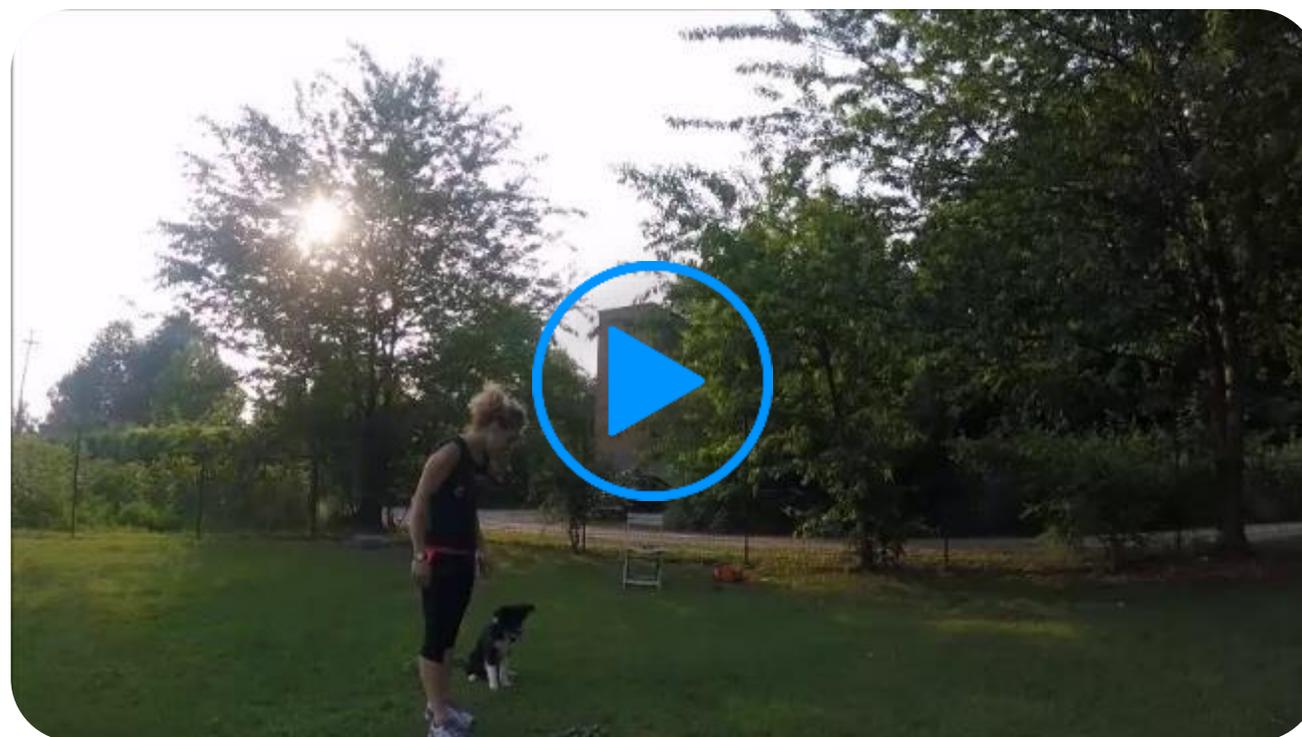
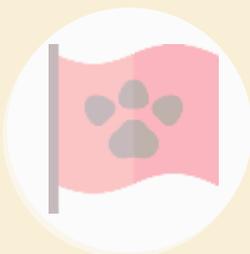
## GESTIONE DEL GIOCO A CASA



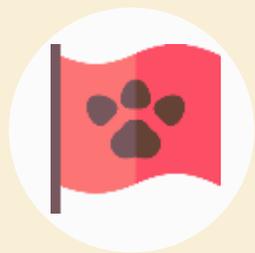
- Il gioco sarà orientato alla **treccia** o similari (che tiene il cane su di noi a differenza della palla che «allontana»);
- Stimoliamo **l'istinto di predazione** affinché il cucciolo la addenti;
- La scuotiamo (attenzione ai denti!!!) lateralmente;
- Il gioco dura 30s, dopodiché interrompiamo e riponiamo la treccia;
- Giochiamo almeno 10 volte al giorno e 1/10 vince il cane per mantenere **motivazione e autostima**.

# GESTIONE DEL GIOCO A CASA

## CONTROLLO SUL GIOCO



## ***GESTIONE DELLO SPAZIO A CASA***

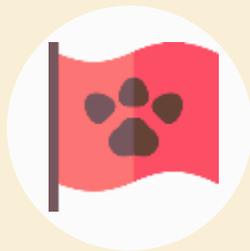


- Quando non è in gestione o non possiamo dedicargli tempo di qualità, il cucciolo non deve vagare per casa prendendo iniziative;
- Meglio assegnargli un **spazio sicuro** come un recintino modulare;
- Di notte il branco dorme unito: il cucciolo dormirà nel **trasportino** accanto al letto.



# GESTIONE DELLO SPAZIO A CASA

...Dal punto di vista degli allevatori.....



12 h · ⚙

Oggi ho deciso di iniziare ad introdurre il kennel ai cuccioli, come si può vedere sono liberi di scegliere se stare dentro o fuori, le porte non ci sono e non c'è nessuno in cassa parto a "vincolarli" nel decidere dove stare, eppure tutti e quattro hanno scelto di riposare in tranquillità ognuno nel proprio, dopo aver mangiato, giocato e...potete immaginare 🐾...

Comunque, questo per far vedere a chi "se devo prendere un cane per tenerlo in prigione piuttosto lo lascio in canile" che i nostri preconcetti e la tendenza ad umanizzare abitudini e comportamenti dei cani sfalsano non poco la nostra capacità di giudizio, vi assicuro che a 43 giorni di vita, senza nessun condizionamento al riguardo, sono già in grado di optare per la soluzione che reputano ottimale, in barba alla nostra indignazione. ❤️

...



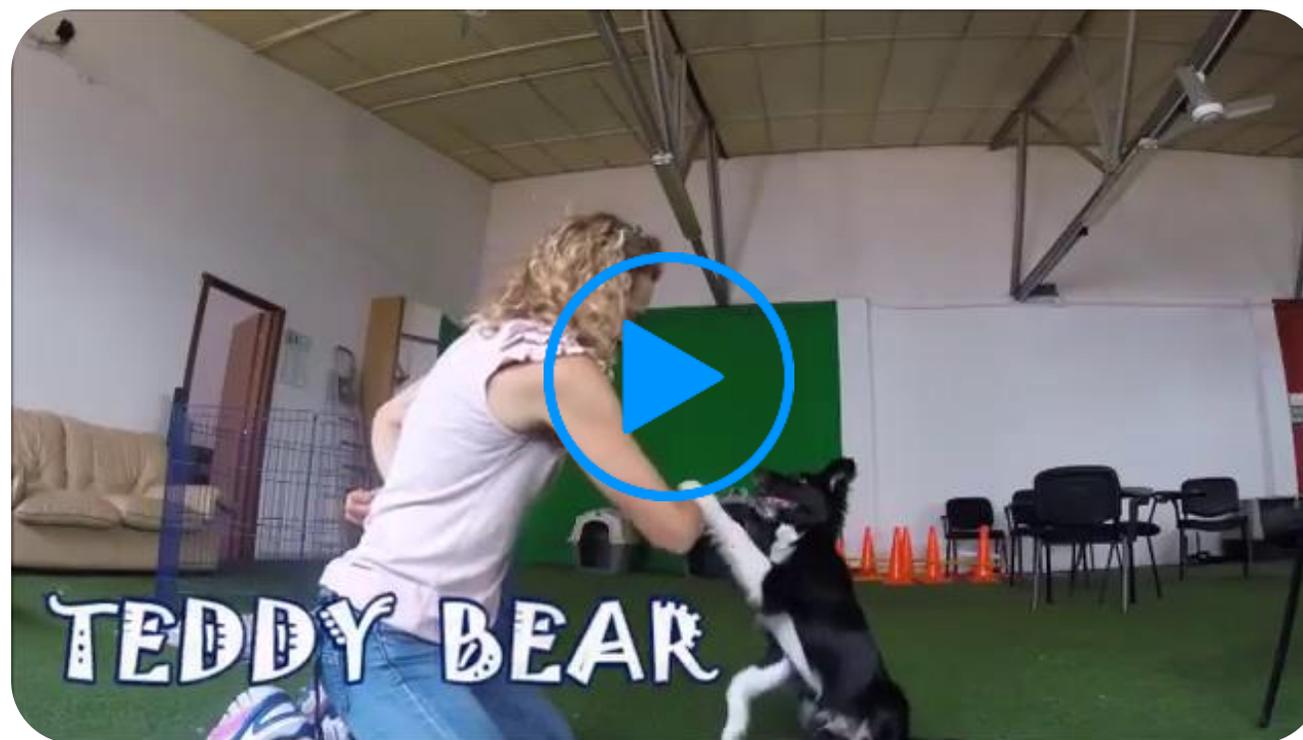
# PREPARARE IL CUCCIOLA

Al cucciolo verranno insegnati:

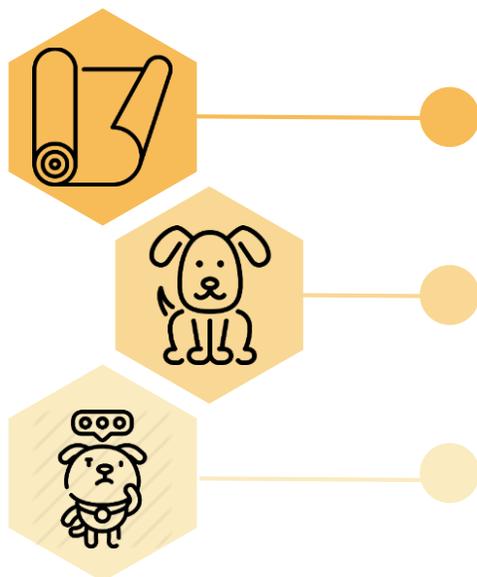
- I controlli (resta e sblocco);
- Il gioco (se possibile meglio treccia che pallina);
- Il focus in avanti (il cane da agility deve essere «*task oriented*» piuttosto che «handler oriented»);
- La sensibilità alle mani (si lavorano i cambi di conduzione già sul richiamo).



# LAVORI PROPREDUTICI



# LAVORI PROPREDUTICI



TAPPETINO

PROPRIOCEZIONE

ATTIVAZIONE MENTALE

# LAVORI PROPREDUTICI

## TAPPETINO



Questo esercizio ci permette di lavorare, fin da subito, sull'autocontrollo nel cane. Questa competenza sarà utile in molteplici situazioni della vita reale. L'esercizio consiste nel far sì che per il cane il **tappetino** diventi una «*zona sicura*» in cui stare tranquillo, rilassarsi e rimanere fino a che il proprietario non gli dà un comando di sblocco:

RELAX - INVIO - RESTA

**ESERCIZI**  
**TAPPETINO**

# LAVORI PROPREDUTICI

## PROPRIOCEZIONE

Il concetto di **propriocezione** e di consapevolezza dell'interezza del proprio corpo non è così scontato per il cane.

Molti cani hanno problemi a utilizzare correttamente gli arti posteriori, oppure hanno una scarsa mobilità della schiena.

Tutto questo li porta, negli anni, ad una **postura non corretta** sia nella vita di tutti i giorni che nell'attività sportiva e questo a lungo andare causa l'insorgenza di stati infiammatori e problemi muscolari.



# LAVORI PROPREDUTICI

## PROPRIOCEZIONE



### Cosa Usare:

Ecco alcuni strumenti chiamati «*balance*» utilizzabili, su indicazione dell'istruttore, per gli esercizi di propriocezione, consapevolezza degli arti e sviluppo muscolare sia nel cane adulto che nel cucciolo.



# LAVORI PROPEDEUTICI

PROPRIOCEZIONE



*ESERCIZI DI  
EQUILIBRIO E  
PROPRIOCEZIONE*

# LAVORI PROPEDEUTICI

## ATTIVAZIONE MENTALE

I giochi di **attivazione mentale**, detti anche problem solving sono dei giochi pensati per stimolare le capacità cognitive del cane e la sua intelligenza. Queste attività mirano a stimolare la sua **capacità di ragionare** di fronte a un problema, migliorano l'**autocontrollo** e l'**autostima** del cane.

In commercio ci sono diversi tipi di giochi che si possono acquistare. Il cane, usando la sua intelligenza e la sua capacità di risolvere situazioni di difficoltà, risolve un piccolo enigma al fine di ottenere la sua tanto desiderata ricompensa.



# LAVORI PROPREDUTICI

ATTIVAZIONE MENTALE



**ESERCIZI DI  
ATTIVAZIONE  
MENTALE**

# LAVORI PROPREDUTICI

## ATTIVAZIONE MENTALE



Non è necessario utilizzare obbligatoriamente degli oggetti acquistati ed appositamente studiati per questo tipo di attività.

E' possibile utilizzare anche dei semplici oggetti che possiamo trovare anche all'interno delle nostre case, come *bicchierini*, *conetti* e *piattini*....



**ESERCIZI DI  
PROBLEM  
SOLVING**

# COMUNICAZIONE IN CAMPO APERTO

Con l'istruttore lavorerai sin da subito i riferimenti della comunicazione corporea e posturale con il tuo cane:

- Sensibilizzazione sulle mani;
- Richiamo con conduzione;
- Passeggiata con svolte guidate dalla postura;
- Condotta con cambi di conduzione.



# COMUNICAZIONE IN CAMPO APERTO

## IL RICHIAMO



# RICORDA LE 3 REGOLE FONDAMENTALI !!!



Gestisci il **CIBO** secondo le regole del branco. Il cibo verrà dato da te secondo le modalità che ti ho spiegato, per un primo periodo il cibo sarà somministrato direttamente dalle mani, e unito ad esercizi semplici come il richiamo il seduto etc. La ciotola sarà utilizzata più avanti quando il cane dimostrerà autocontrollo su di essa, ricordiamo che la ciotola con il cibo rimane solo per la durata della consumazione del pasto dopodiché verrà messa via ed utilizzata solo per il pasto successivo.



Gioca spesso con il tuo cane ricorda che è una attività fisica per lui fondamentale al fine di suo sviluppo fisico, muscolare e dei suoi apparati.

Il **GIOCO** nel branco è fondamentale ed è il segno che tra voi sta nascendo un indissolubile legame sociale che durerà per tutta la vita!!!



Non lasciare il cucciolo libero di vagare per tutto lo **SPAZIO** della casa è ancora piccolo e non sa gestire questa «grande responsabilità». Creagli un'area sicura nel suo recintino almeno per i primi mesi.

Ogni volta che hai tempo da dedicare solo a lui, il cane sarà con te fuori dal suo recintino. Lui imparerà a gestire gli spazi e non avrai problemi né in casa né fuori.

# Hoopers: i segnali verbali

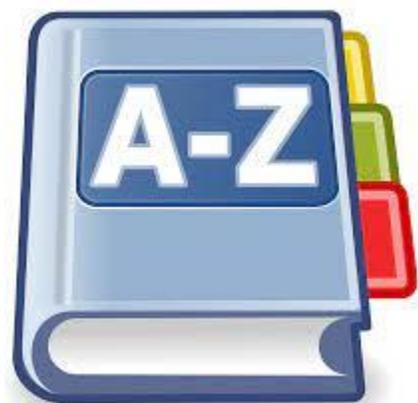
# Glossario di base



- **Go /Vai:** il cane deve proseguire in avanti attraversando solo l' hoop;
- **Fuori /Aussen:** il cane che deve passare all'esterno del Barrel o del Gate e proseguire dritto;
- **Zip:** svolta da un Hoop relativa alla posizione del conduttore;
- **Gira:** svolta opposta allo Zip sia da un Hoop sia da un Tubo o un Barrel;
- **RumRum:** svolta morbida ( $<45^\circ$ ) relativa alla posizione del conduttore da indicare al cane da un Tubo, un Gate o un Barrel.
- **Stringi:** svolta ( $>45^\circ$ ) relativa alla posizione del conduttore da indicare al cane da un Gate o un Barrel.

*NB: i segnali verbali non creano conflitti con quelli eventualmente utilizzati in altre discipline.*

# Glossario di base



- **N.B.** nel linguaggio comune e, per consuetudine anche nel prosieguo di questo corso, si continua a parlare di:
  - Conduzione;
  - Conduttore.
- In realtà è corretto, nel contesto Hoopers, parlare di:
  - Navigazione;
  - Navigatore.



# Rassegna dei segnali verbali

- OK, GO;
- GO;
- STRINGI;
- GO;
- GIRA;
- GO,GO,GO,GO, GO;
- TUBO;
- GO,GO,GO;
- AUSSEN, AUSSEN;
- GO;
- AUSSEN;



# Rassegna dei segnali verbali

Individuateli voi:

- .....
- .....
- .....



# Gli ostacoli

Descrizione e preparazione

# Gli ostacoli

Sono «solo» 5:

1. HOOP;
2. GATE;
3. BARREL;
4. TUNNEL;
5. SLALOM.



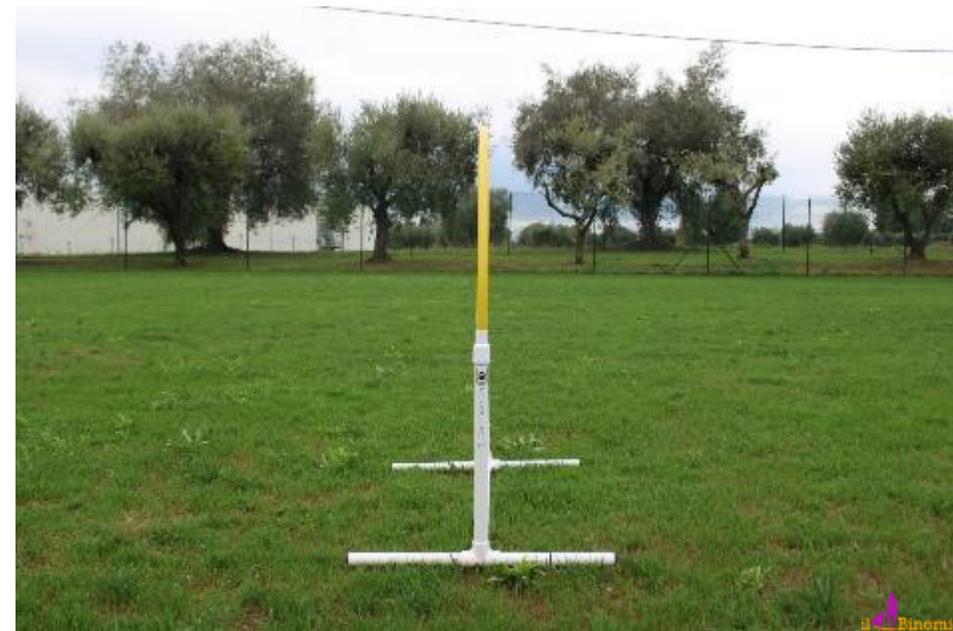
# HOOP - descrizione

- Il primo ostacolo che presentiamo è l'Hoop, da cui prende il nome la disciplina;
- È formato da un archetto a da due basette di sostegno;
- Il cane deve attraversarlo sia in navigazione in avanti, sia con svolte morbide (mai strette).



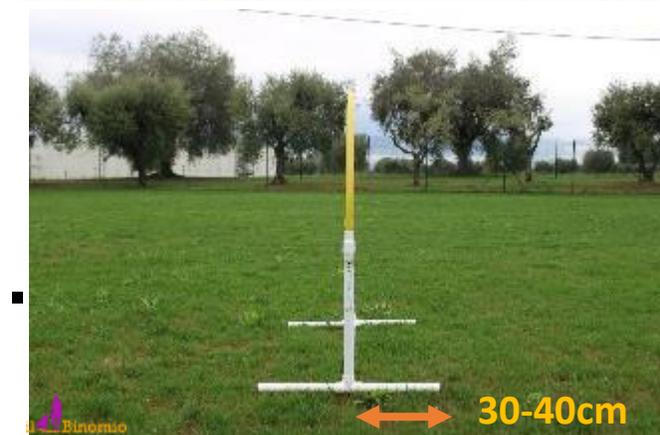
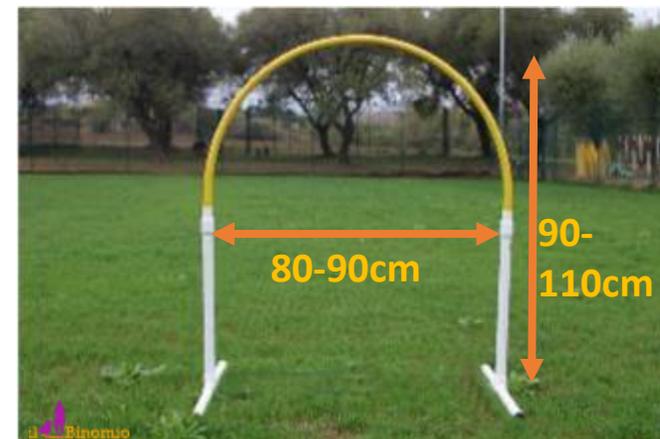
# HOOP - descrizione

- Devono essere costruiti con materiale leggero pur dovendo restare integri in caso di urto Involontario;
- Tutti i componenti dovranno essere di sezione circolare, lisci e senza asperità che rischierebbero di ferire il cane in caso di urto;
- Devono essere colorati in modo da essere facilmente distinguibili dall'ambiente circostante;
- Non dovrà mai essere ancorato al terreno e dovrà potersi spostare agevolmente in caso di urto;
- E' preferibile che non ci sia barra trasversale (può indurre alcuni cani a «saltare» con conseguente perdita di tempo).



# HOOP - descrizione

- Misure:
  - Larghezza: 80cm – 90cm;
  - Altezza: 90cm – 110cm;
  - Lati: 40cm – 50cm;
  - Appoggi: 30cm – 40cm;
  - Diametro struttura: 2,5cm – 3,5cm.



# GATES - descrizione

- Devono essere costruiti con materiale leggero pur dovendo restare integri in caso di urto Involontario;
- Tutti i componenti devono essere di sezione circolare, lisci e senza asperità che rischierebbero di ferire il cane in caso di urto;
- Il riempimento (di colore unico) deve sempre permettere il contatto visivo tra il cane e il conduttore.



# GATES - descrizione

- Misure:
  - Larghezza: 120cm – 130cm;
  - Altezza: 80cm – 90cm;
  - Appoggi: 35cm – 40cm;



# BARREL - descrizione

- Devono essere flessibili ed avere colori che ne permettano la facile individuazione da parte del cane;
- Devono essere applicate strisce colorate per agevolarne il riconoscimento;
- Non devono essere ancorati al terreno, ma tenuti fermi utilizzando sacchi di sabbia che non alterino la forma circolare dell'ostacolo.



# BARREL - descrizione

- Misure:
  - Diametro: 50cm – 70cm;
  - Altezza: 55cm – 100cm ;



# TUNNEL - descrizione

- Devono essere flessibili e la parte inferiore deve essere in materiale antiscivolo;
- Non devono essere ancorati al terreno, ma tenuti fermi utilizzando fasce e sacchi di sabbia pesanti, che non alterino la forma circolare dell'ostacolo;



# TUNNEL - descrizione

- Misure:
  - Diametro: 80cm
  - Lunghezza: 100cm



# SLALOM - descrizione

- Lo Slalom è composto da cinque Hoop disposti in linea retta e uniti tra loro;
- Deve essere ancorato al terreno mediante strumenti che non presentino pericolo per il cane durante il suo passaggio;
- Deve essere affrontato dal cane lasciando sempre il primo paletto alla propria sinistra.



# SLALOM - descrizione



# Slalom – specifici per Hoopers



# La Zona di Navigazione

Descrizione

# Zona di navigazione

- La Zona di Conduzione (ZC) è una circonferenza con diametro di 2 metri per tutte le Classi;
- La ZC è delimitata da un bordo rialzato (diametro da 2 cm a 4 cm) che consente al conduttore di percepire chiaramente l'involontario superamento (ad es. un tubo flessibile).



# Zona di conduzione

- Il posizionamento della ZC è uno dei principali fattori che determina la difficoltà di un percorso:
  - Se la ZC è posizionata vicina all'ultimo ostacolo, il cane è avvantaggiato;
  - Se la ZC è posta in prossimità del cane o addirittura dietro ad esso, il cane si trova a dover lavorare maggiormente in profondità.



# Zona di conduzione

- La conduzione e la comunicazione avvengono esclusivamente dall'interno della ZC;
- Date le dimensioni limitate è fondamentale imparare a sfruttare l'area e a misurare i movimenti ;
- Non solo non bisogna superarne il limite ma bisogna saper valutare l'effetto «leva», di amplificazione di ogni nostro movimento in proporzione alla distanza del cane;
- Metafora: la Bombola di ossigeno.



# La zona di conduzione



# Disposizione dei numeri



# Disposizione dei numeri



# Disposizione dei numeri



# Familiarizzare con la ZC

- Al principio la ZC può costituire un disagio per il conduttore che ancora non padroneggia la misura dei movimenti al suo interno.
- Per agevolare il processo di familiarizzazione con la ZC e consentire al conduttore di trovare il massimo della propria spinta, ricorriamo ad una «ZC didattica» aperta su un lato.



# Familiarizzare con la ZC

- Possiamo, ad esempio, realizzarla ponendo a terra tre aste da salto organizzate a «U», con l'apertura verso la linea del cane;
- Nella fase iniziale di ogni esercizio, ricorreremo alla «ZC didattica».



# I lavori propedeutici

# I lavori di preparazione

- Fondamentali sono:
  - il rapporto basato sulla fiducia;
  - una gestione del cane finalizzata a quella che sarà la navigazione a distanza;
- Per ottenere questo, il lavoro inizia sin dal cucciolo con la gestione del cane a casa, in passeggiata, al campo, etc.



# I lavori di preparazione

- Prendiamo spunto dal Regolamento (Par.10):
  - *«in tutte le gare il conduttore dovrà entrare nel campo gara, posizionare il cane nel punto individuato per la partenza, attendere l'autorizzazione del giudice, rimuovere l'eventuale guinzaglio e recarsi all'interno della ZC»;*
- Emergono già importanti competenze da lavorare:
  - Resta in partenza;
  - Autocontrollo del cane:
    - ✓ Sgancio del guinzaglio;
    - ✓ Allontanamento del conduttore per decine di metri.



# Le competenze di base



*Alfonso Sabbatini Corso Istruttori Hoopers I Livello*

# Lavori di preparazione

- Un'altra competenza fondamentale da costruire sin da subito è:
  - Il fuoco in avanti
- Lavori di costruzione del fuoco in avanti:
  - Sblocco sulla ciotola;
  - Sblocco su gioco;
  - Collare trattenuto;

Il fuoco sull'ostacolo si ha quando l'ostacolo successivo è l'ostacolo più logico dal punto di vista del cane. Il fuoco del cane è sull'ostacolo che gli si para davanti.

Il fuoco sul conduttore si ha quando l'ostacolo che segue non è l'ostacolo successivo più logico. In questo caso si vuole che il cane abbia il fuoco sul conduttore per avere le direzioni, piuttosto che sull'ostacolo più ovvio. È compito del conduttore dare il tempestivo segnale al cane.

Pati and Stuart Mah

# Focus in avanti

- Uno dei primi lavori, facilmente attuabile nella quotidianità, è lo «**sblocco sulla ciotola**»;
- Al momento del pasto, con la ciotola in mano, attendiamo che il cane si sieda;
- Quindi caliamo la ciotola a terra: se il cane si muove per accedervi, la tiriamo e ricominciamo.
- Quando il cane resta seduto in controllo e guarda la ciotola (focus), diamo il segnale di sblocco («ok»).



# Focus in avanti

- Lavoro analogo allo «sblocco sulla ciotola» e lo «**sblocco sul gioco**»:
  - Mettiamo un gioco ambito a terra (possiamo avvalerci di un assistente per rimuoverlo in caso di partenza anticipata del cane);
  - Attendiamo che il cane sia seduto in controllo e con lo sguardo dritto sul gioco (focus) e, solo allora, diamo il segnale di sblocco.



# Fuoco in avanti

- Fondamentale primo step è il lavoro a campo aperto per focalizzare il cane su un ambito premio;
- Bisogna scegliere qualcosa di veramente ambito per il cane tra giochi più colorati e morbidi o bocconcini deliziosi;
- Il cane viene posizionato seduto o terra mentre il conduttore si stacca da lui e pone per terra l'ambito premio;
- Ciò fatto si torna dal cane (distanze variabili da binomio a binomio) e non appena si coglie lo sguardo del cane sull'oggetto desiderato (fuoco), si dà il segnale di sgancio «OK» che consente al cane di accedere al premio.

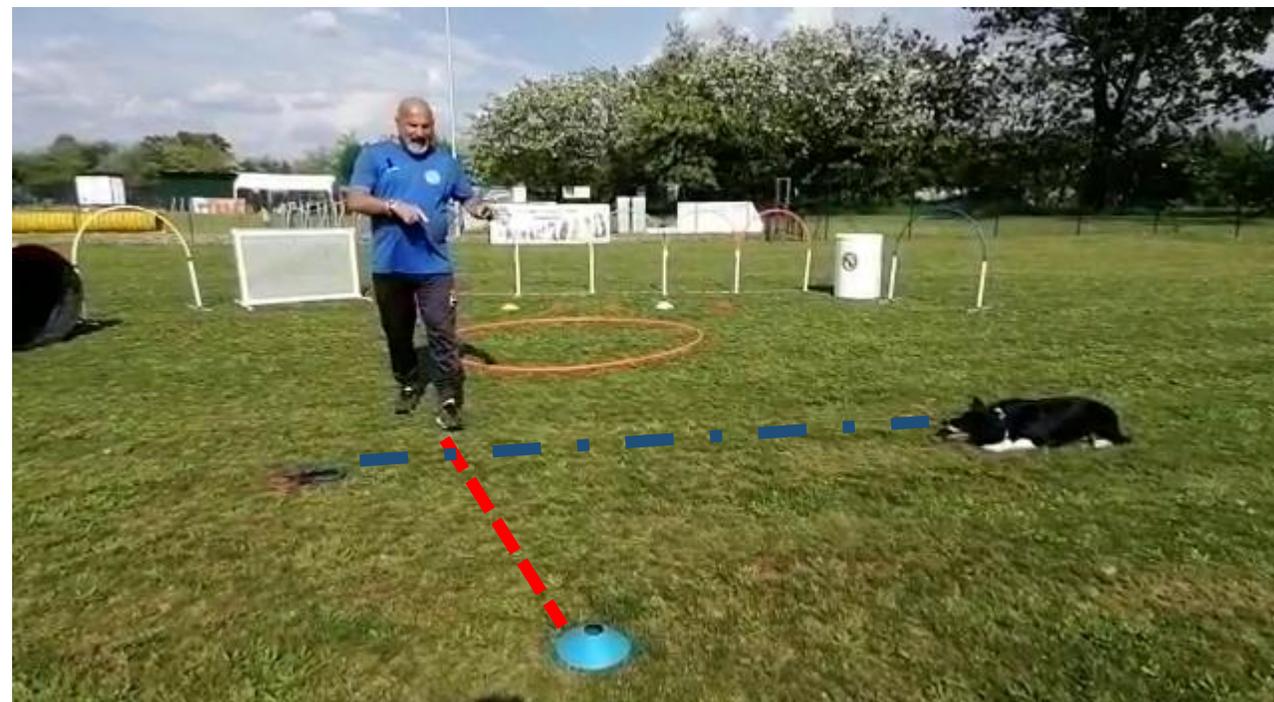
# Metodo di lavoro

- Faremo ampio uso, sin dai primi lavori, dei cosiddetti «cinesini» da allenamento;
- Costituiranno degli utilissimi ausili per la navigazione;
- Li posizioneremo in corrispondenza dei punti virtuali di arrivo della linea di comunicazione tra la posizione di stazionamento del cane ed il target (sarà chiaro tra poco!).



# Metodo di lavoro

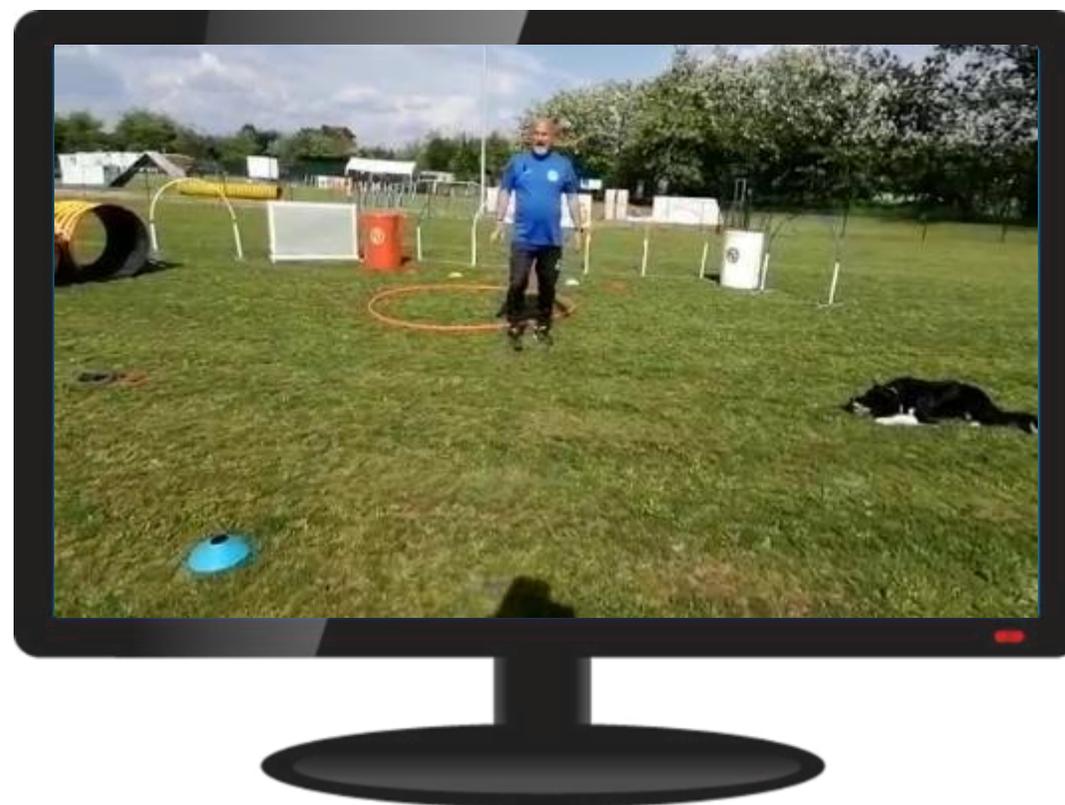
- Sin dalle primissime fasi, con l'ausilio dei «cinesini», introdurremo i movimenti posturali di navigazione.



# Video - Fuoco in avanti – step 1



# Video - Fuoco in avanti – conclusione



# Fuoco in avanti

- Lo Step successivo è la conoscenza dell'Hoop (che vedremo tra poco) e la sistemazione dell'ambito premio dopo il primo Hoop;
- Ripetendo per gradi l'esercizio aumenteremo via via il numero degli Hoop.
- Nella sequenza di lavoro degli ostacoli seguirà Il Barrel prima ed il Gate poi:
  - Il cane sarà posizionato in resta dapprima in linea con il target fiancheggiando il barrel/gate e successivamente spostando gradualmente la posizione di partenza su una linea non più comunicante con il target, per dargli la possibilità di aggirare l'ostacolo per poi andare sulla linea del target. Il comando sarà Aussen/Fuori.
- Lo vedremo in dettaglio.

# La distanza

- La competenza relativa alla distanza riguarda sia il conduttore che il cane:
  - All'interno del binomio vi deve essere una solida connessione che non si attenua all'aumentare della distanza;
  - Il cane ha fiducia nel conduttore tanto da eseguire serenamente i comportamenti indicati verbalmente anche a 30m da lui;
  - Il conduttore ha fiducia nel cane senza mai dubitare della comprensione di un segnale e della esecuzione perfetta a 30m di distanza.

# La distanza

- La distanza è una competenza che deve essere lavorata e perfezionata;
- Il punto di partenza è soggettivo e specifico per ogni binomio;
- Questa competenza si ottiene lavorando in modo ben bilanciato due aspetti:
  - La relazione del binomio (una relazione debole provoca la «disconnessione» tra conduttore e cane);
  - La motivazione del cane all'esecuzione di ciascun ostacolo (una motivazione bassa disabilita il cane a distanziarsi dal conduttore).

# La relazione

La relazione nasce nella quotidianità quando:

- Si è un leader e non un «capobranco»: La leadership è la capacità di guidare il branco, di prendersi la responsabilità del branco e di proteggerlo;
  - **Guidare:** è insegnare le abilità di base, le regole di comune convivenza (es. non salire sul letto, sul divano, entrare nel bagno, etc.);
  - **Responsabilità:** è compito del leader capire le deficienze del soggetto e aiutarlo;
  - **Proteggere:** evitare che l'individuo commetta errori e faccia, invece, le corrette esperienze (es. scegliere con chi far giocare il cucciolo);
- Si passa molto tempo insieme a fare cose belle, ad esempio a giocare (molto importante).

# La motivazione

«la motivazione è ciò che spinge un animale a fare ciò che fa»  
(Roger Abrantes)

# Motivazione e drives

- Non c'è comportamento senza motivazione;
- Gli animali sono motivati dai cosiddetti «drives»;
- Qui possiamo definire i drives come:
  - impulsi biologici inconsci che svolgono importanti funzioni vitali: «un drive è una forza, una spinta verso qualcosa, una necessità di base, energia compulsiva» (R. Abrantes).
- Esempi di drives:
  - Prey drive: impulso alla predazione, ad inseguire la preda che fugge, catturarla e ucciderla;
  - Food drive: impulso al cibo ossia ad alimentarsi;
  - Pack drive: impulso a far parte di un branco, necessità di un legame affettivo.

# Motivazione e drives

- Mantenere equilibrio tra i vari impulsi (es. food drive e prey drive) consente di utilizzare i vari rinforzi in modo armonico;
- Se uno degli istinti primeggia sull'altro, è un problema;
- Con un cucciolo bisogna sfruttare la finestra evolutiva per consolidare il piacere di lavorare per il cibo:
  - normalmente si inizia l'approccio alle competenze con il cibo per poi passare al gioco per fissare e velocizzare e ottenere una prestazione migliore;
  - Inizialmente lavoriamo con del cibo a valore più basso per poi migliorare, successivamente, la prestazione passando a rinforzare con cibo a valore più alto.

# Motivazione, drives e rinforzi

- Dove voglio arrivare? Cfr. Art.10 del Regolamento:
  - solo nella classe Debuttanti sarà consentito l'utilizzo di un oggetto per premiare il cane al termine del percorso anche nel campo di gara;
  - In tutte le altre classi sarà consentito premiare il cane solo fuori dal campo di gara.
  - E' consentito solo l'utilizzo di un gioco e NON del cibo.

# Rinforzo

- Un rinforzo è qualcosa che il cane vuole intensamente e per cui è disposto a fare qualcosa;
- L'elargizione di un rinforzo subito dopo un comportamento rende più probabile l'esibizione di quel comportamento;
- I rinforzi si dividono in:
  - Rinforzi primari: associati direttamente alla sfera biologica (es. cibo)
  - Rinforzi secondari: stimoli che divengono rinforzi perché associati a rinforzi primari (es. «bravo»);



# Comportamenti motivanti

- Un comportamento motivante che funge da rinforzo per un altro comportamento, è un rinforzo secondario (cfr. principio di Premack);
- alcuni attrezzi sono motivanti per altri (es. in Agility il tubo dopo un salto);
- con questa consapevolezza, progettiamo gli allenamenti togliendo progressivamente al cane la visione dei rinforzi primari (es. «treats and train» dopo l'hoop);
- si creano delle catene (chaining) con comportamenti solidi che rinforzano i comportamenti precedenti, spostando in tal modo il rinforzo primario;
- gli strumenti a disposizione sono gioco (prey drive), cibo (food drive) e relazione (pack drive).

# Rinforzi e Hoopers

- Per ogni cane dobbiamo capire cosa gli piace davvero, ossia dobbiamo scoprire i suoi rinforzi;
- NB: il rinforzo è qualcosa che piace al cane e non al proprietario!
- Il nostro obiettivo è motivare fortemente il cane sul gioco e utilizzare il gioco per dare valore agli ostacoli di Hoopers facendoli diventare rinforzi secondari;
- In questo modo avremo un cane motivato in campo, anche in assenza del gioco, che potremo rinforzare giocando fuori campo.

# Rinforzi e Hooper

- E' importante conoscere il cane:
  - Predilige il gioco al cibo o viceversa?
  - Nel gioco predilige la fase di inseguimento, di cattura o di «uccisione»?
- Dobbiamo insegnare al cane a impegnarsi al massimo e a correre velocemente per avere quel rinforzo;
- Se il cane predilige il cibo, possiamo iniziare con i bocconi (anche con il «treats and train») per poi equilibrare i rinforzi, trasferendo valore al gioco e insegnando al cane a giocare per accedere al cibo (es. utilizzando i dummy).



# Preparazione dell'HOOP

# HOOP – approccio iniziale

- Inizialmente il cane viene messo seduto (in piedi o a terra) davanti all'attrezzo ed invitato in aspirazione dal conduttore ad attraversarlo;
- Il conduttore è posizionato di fronte al cane dall'altra parte dell'hoop.



# Hoop - approccio iniziale (no!)



# Hoop - approccio iniziale (si!)



# Hoop – approccio iniziale

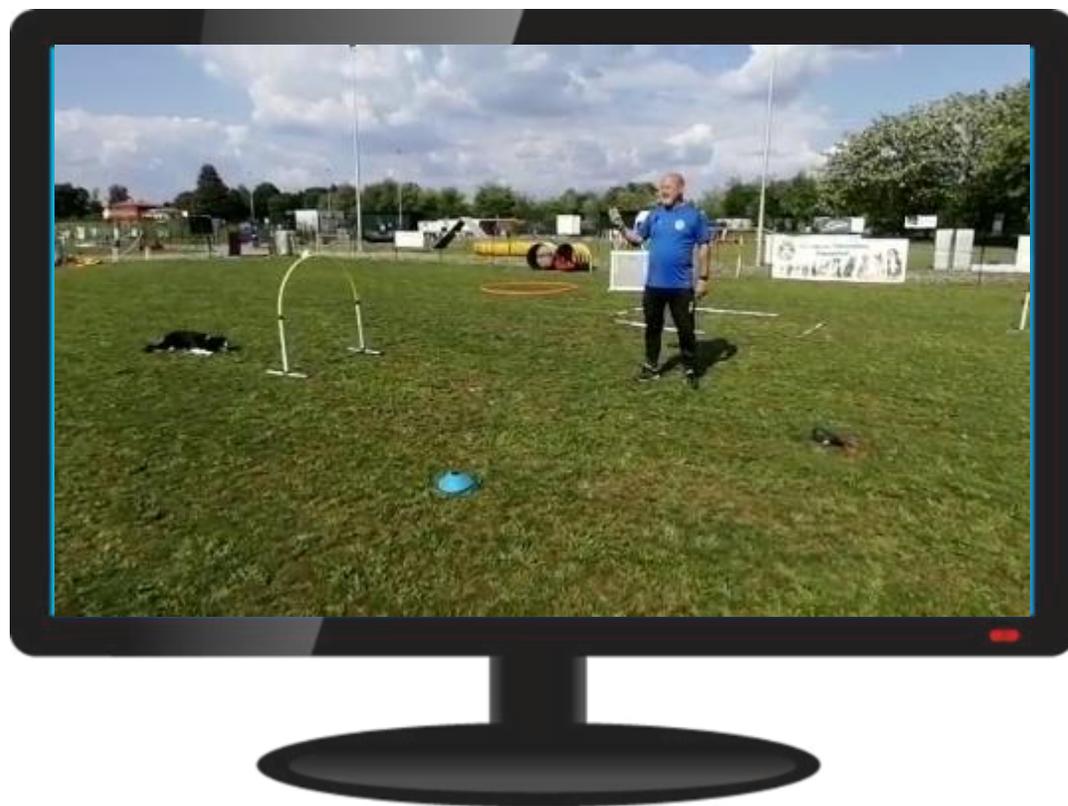


# HOOP – la navigazione

- Gli step successivi vedono il cane seduto (in piedi o a terra) davanti all'hoop ed il conduttore posizionato lateralmente all'attrezzo;
- Il conduttore si posiziona lateralmente alla altezza del «focus» (treccia, ciotola o Treat and Train):
  - dando al cane il segnale di sblocco (es. «ok»)
  - seguito dal segnale di navigazione :«vai».



# Hoop – la navigazione



# Hoop – aggiunta del secondo hoop

- Il conduttore si posiziona lateralmente alla altezza del secondo hoop;
- Quando il cane avrà il fuoco in avanti, sul target posto in uscita al secondo hoop, lo sblocchiamo e impartiamo il doppio comando di navigazione:
  - «ok», «vai», «vai»;
- E' importante il corretto timing della informazione.



# HOOP – aggiunta del secondo hoop

- Non si ricorre più alla «aspirazione»;
- Si iniziano a lavorare:
  - la distanza laterale del conduttore (su tutti i lati);
  - La sfumatura di segnali gestuali del conduttore (meno si gesticola e smanaccia e meglio è).



# Hoop – 2 hoop in linea



# Hoop – aggiunta del terzo hoop

- Aggiungiamo un terzo hoop e ripetiamo il lavoro cominciando sempre lateralmente all'altezza dell'ultimo hoop;
- Alternando i lati, arretriamo progressivamente i lati di conduzione sino ad arrivare alla altezza del cane;
- Quando il cane ha il fuoco sul premio posto in uscita dall'ultimo hoop, daremo l'informazione di sblocco e di navigazione:
  - «ok», «vai», «vai», «vai»;
- E' fondamentale il corretto timing dell' informazione.

# Hoop – 3 hoop in linea



# Hoop – 5 hoop in linea I

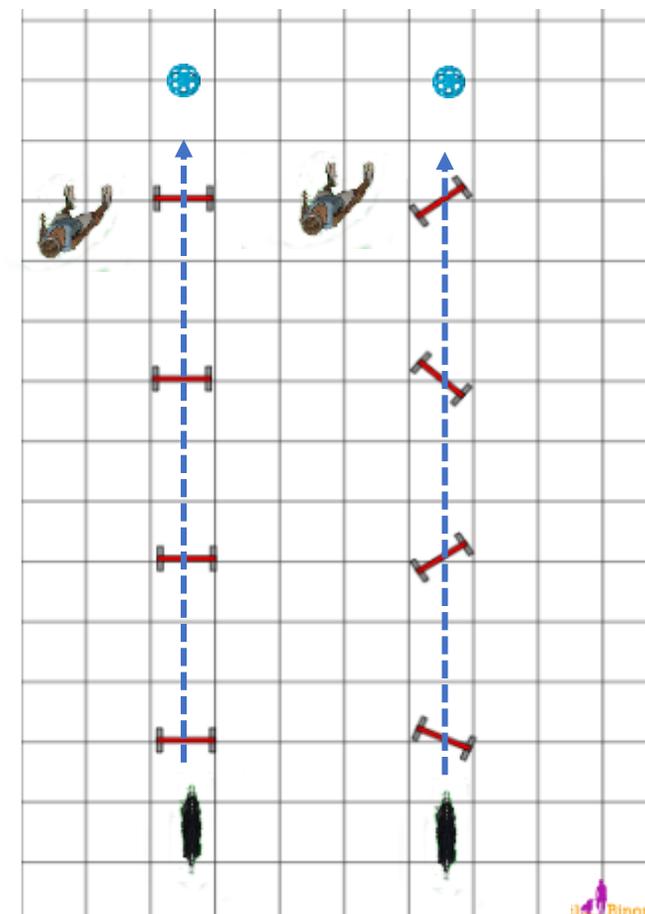


# Hoop – 5 hoop in linea II



# Consolidamento della linea

- Per consolidare la navigazione in linea retta attraverso gli Hoop introduciamo un 5° Hoop e ripetiamo lo schema sin qui adottato;
- Ruotiamo gli hoop (alternativamente in senso orario e antiorario) avendo cura di conservare l'allineamento tra i punti mediani di ciascuno;
- Ripetiamo il lavoro della navigazione in linea retta in questa «strana» configurazione.



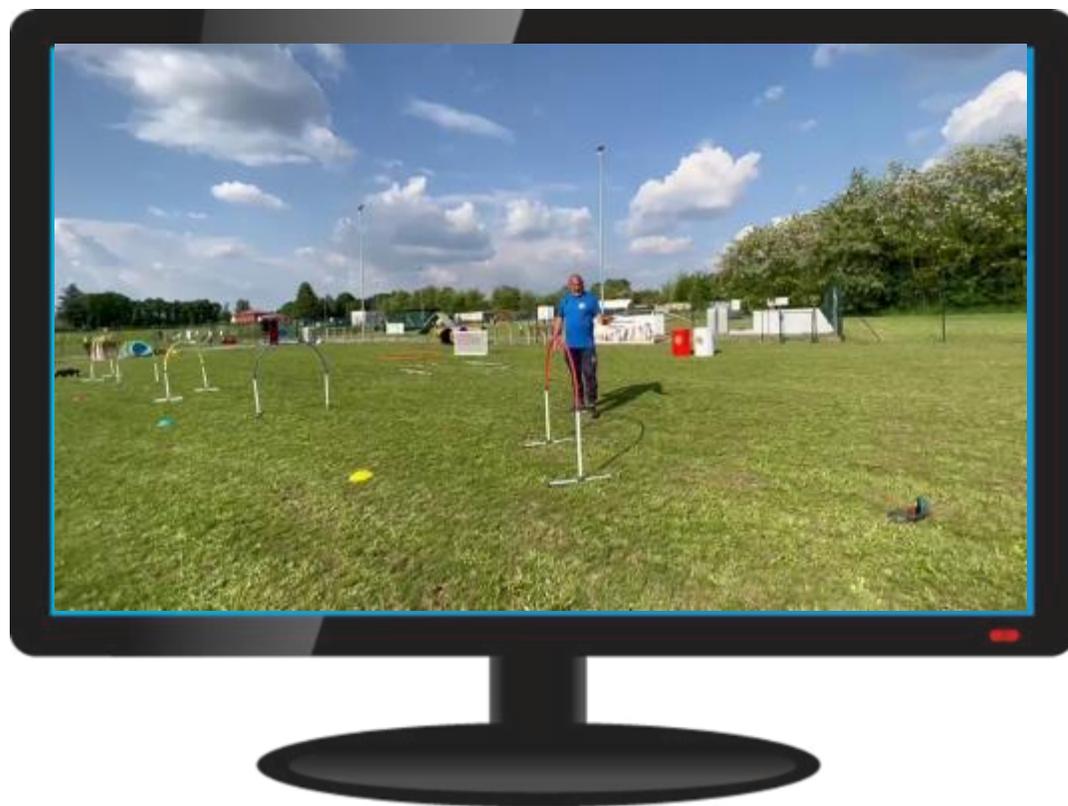
# Consolidamento della linea



# Consolidamento della linea



# Video: consolidamento della linea

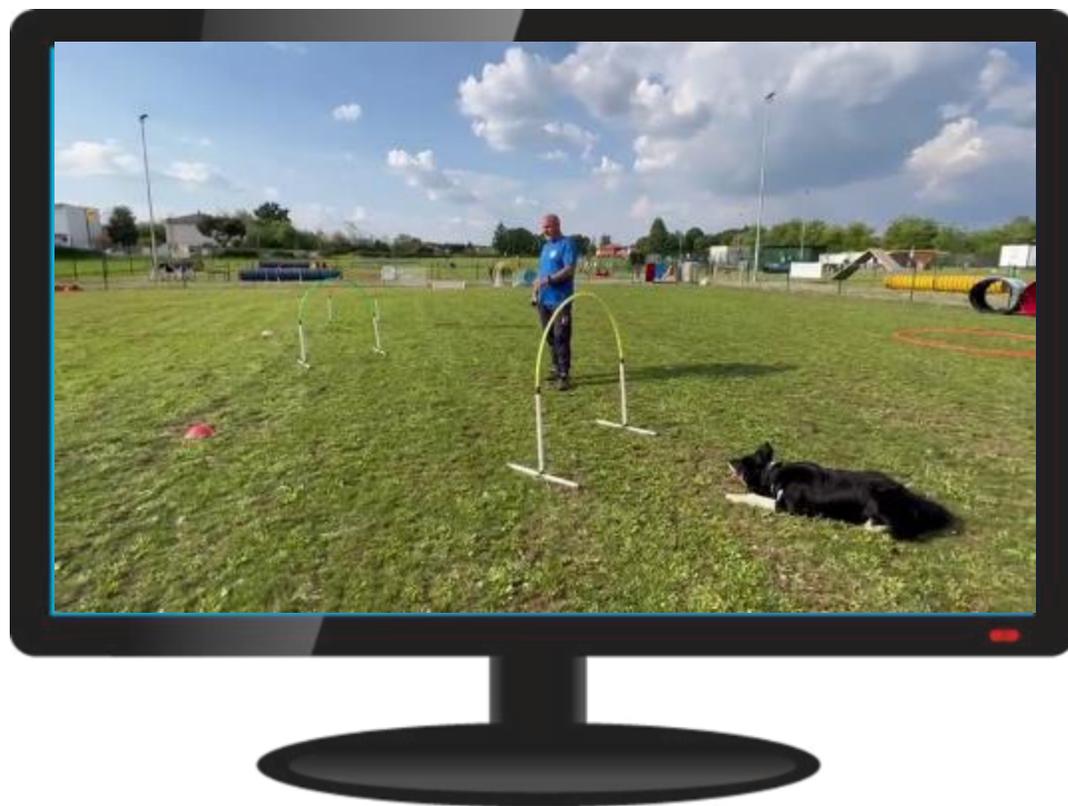


# HOOP – navigazione in linea curva

- Lo step successivo prevede gli hoop posizionati lungo una linea leggermente curva;
- Si comincia posizionando 3 hoop e l'esercizio inizierà dall'hoop n.2 (attraversamento del n.2 e del n.3)
- Si partirà vicini all'ostacolo n.2, di fianco all'hoop ma ad una distanza laterale minima tenendo arretrata la gamba di futura conduzione;
- Per la partenza daremo;
  - il segnale di sblocco («ok»);
  - Il segnale di navigazione «vai» simultaneamente alla rotazione graduale del piede di conduzione che finirà la corsa puntando **la linea di comunicazione** dell'ultimo hoop;
- Davanti al terzo hoop ci sarà sempre il premio.



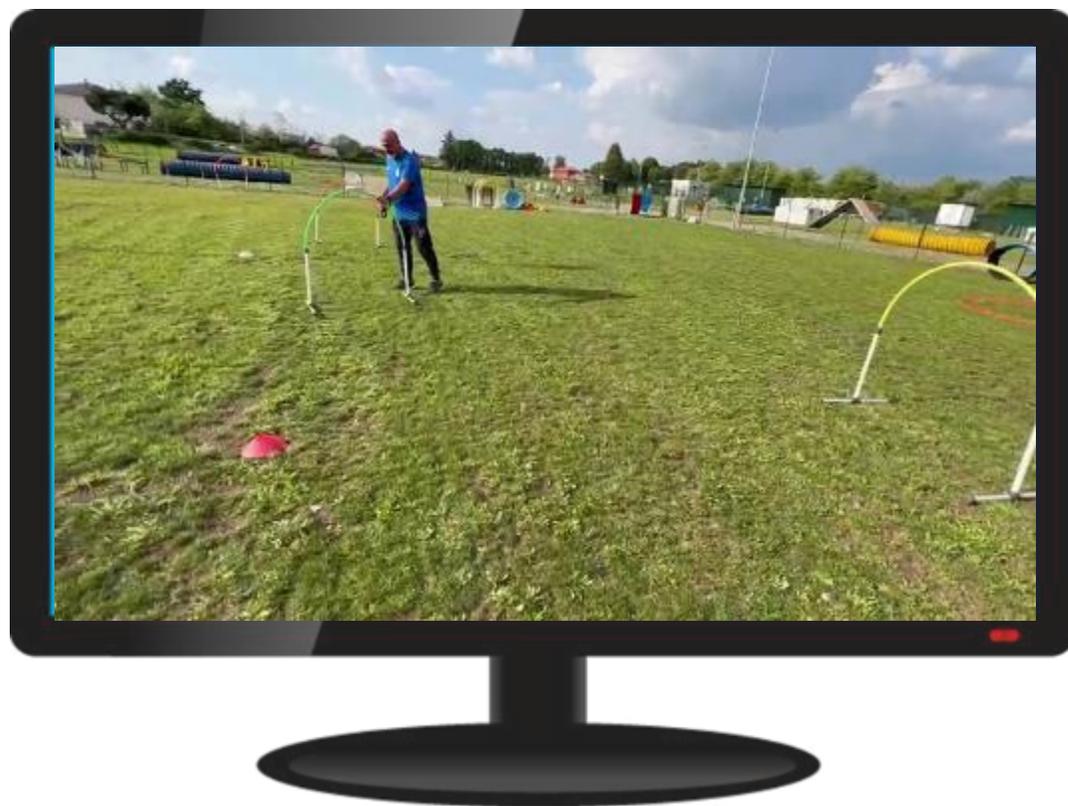
# Hoop – navigazione in linea curva I



# HOOP – nota bene

Il piede punta la linea di comunicazione tra l'ostacolo precedente e quello seguente

# Hoop – navigazione in linea curva II



# Le svolte

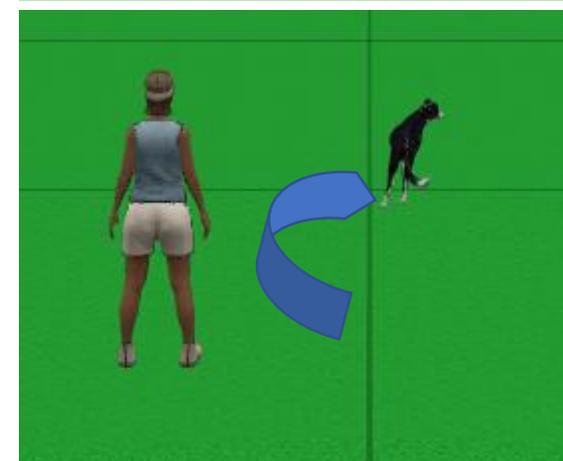
# Le svolte



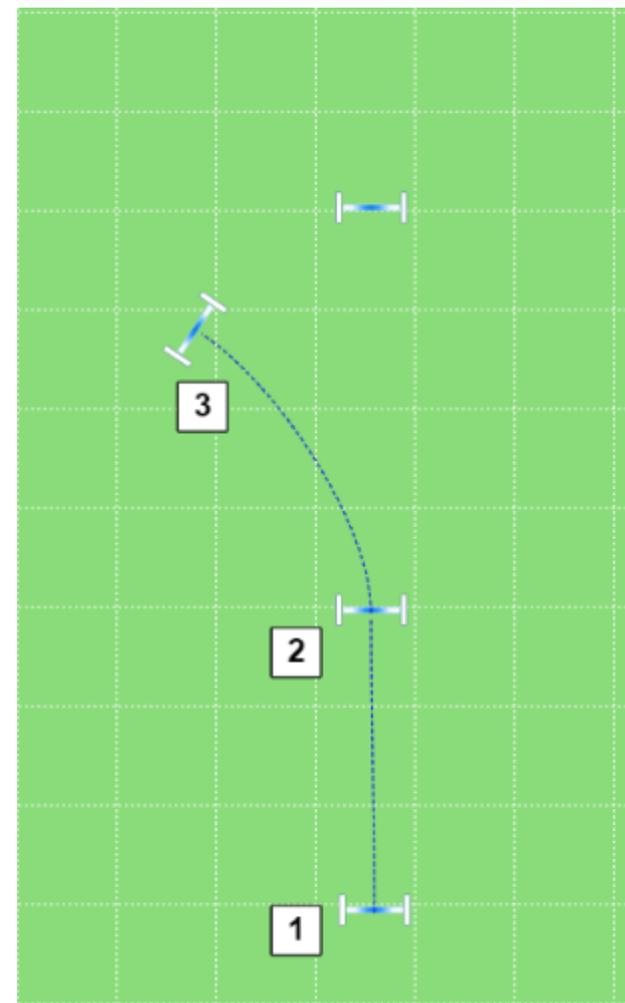
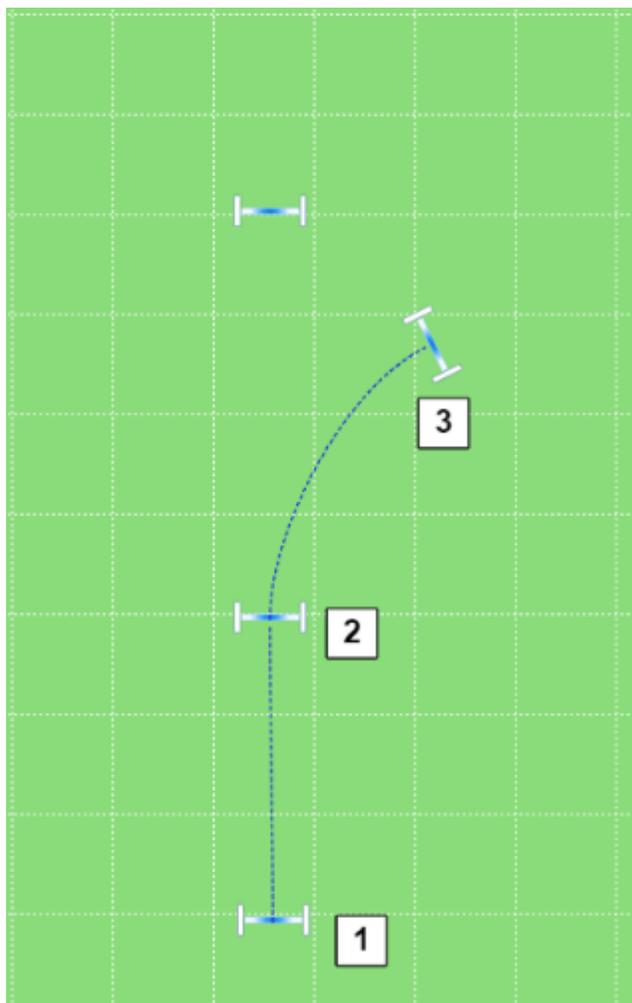
- Introduciamo il concetto di «svolta» (a destra o a sinistra) dopo aver lavorato la navigazione in linea curva attraverso i tre hoop;
- Il segnale di navigazione di svolta sugli Hoop sarà «**zip**» o «**gira**»;
- I segnali di svolta sono segnali relativi (cioè riferiti alla posizione del conduttore).

# Le svolte

- Con «**zip**» il cane dovrà svoltare sul lato in cui si trova il conduttore;
- Con «**gira**» il cane dovrà svoltare sull'altro lato;
- Posizioniamo due hoop uno di fronte all'altro ad una distanza ottimale per lo specifico cane;
- Posizioniamo un terzo hoop in uscita secondo una linea curva morbida (angolo  $\ll 90^\circ$  rispetto alla linea di arrivo);
- Il terzo hoop verrà lavorato sia a destra che a sinistra e sarà posizionato ad una distanza ideale per il tipo di cane che sta affrontando l'esercizio.



# Le svolte



# Le svolte

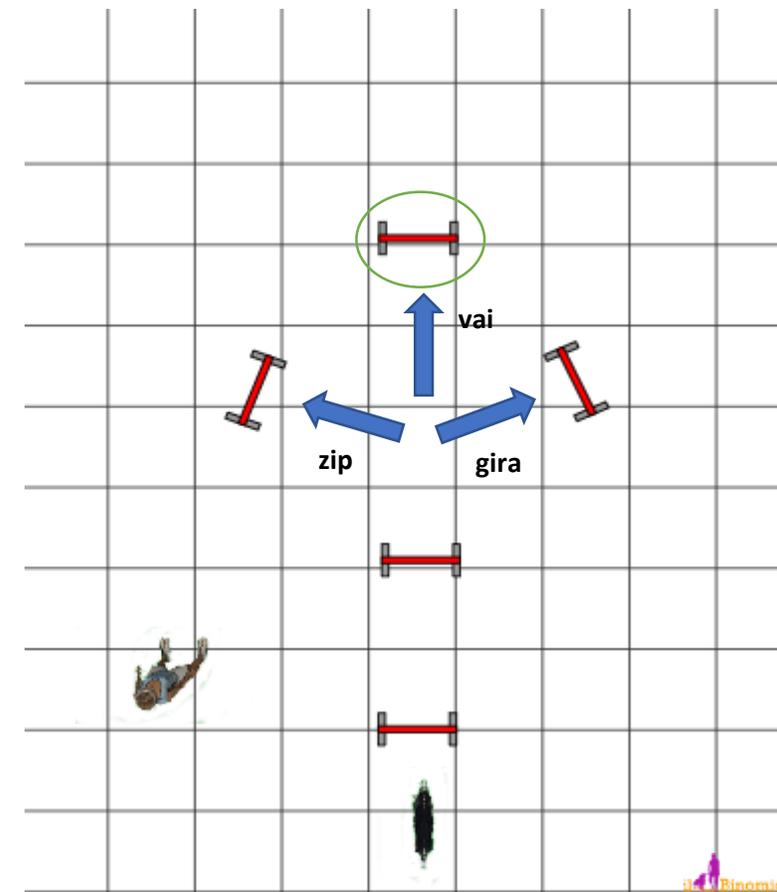
- Il conduttore si pone alternatamente a sinistra e a destra del cane in prossimità del secondo Hoop (appena prima per aiutarlo a capire la svolta) e darà:
  - il segnale di sblocco («ok»);
  - seguito dal segnale «vai»;
  - «**zip**» ovvero «**gira**» ruotando spalla e piedi verso il terzo Hoop;
  - Il tutto prima che il cane entri nel secondo Hoop.
- Ovviamente, subito dopo il terzo hoop il cane dovrà trovare il premio.

# Le svolte

- Lavoriamo lo stesso esercizio sul lato opposto rispetto alla prima sessione di lavoro;
- Anche in questo caso si posiziona un hoop lungo una linea curva **morbida**;
- Si ripeterà l'esercizio cercando di anticipare il più possibile il segnale di svolta.

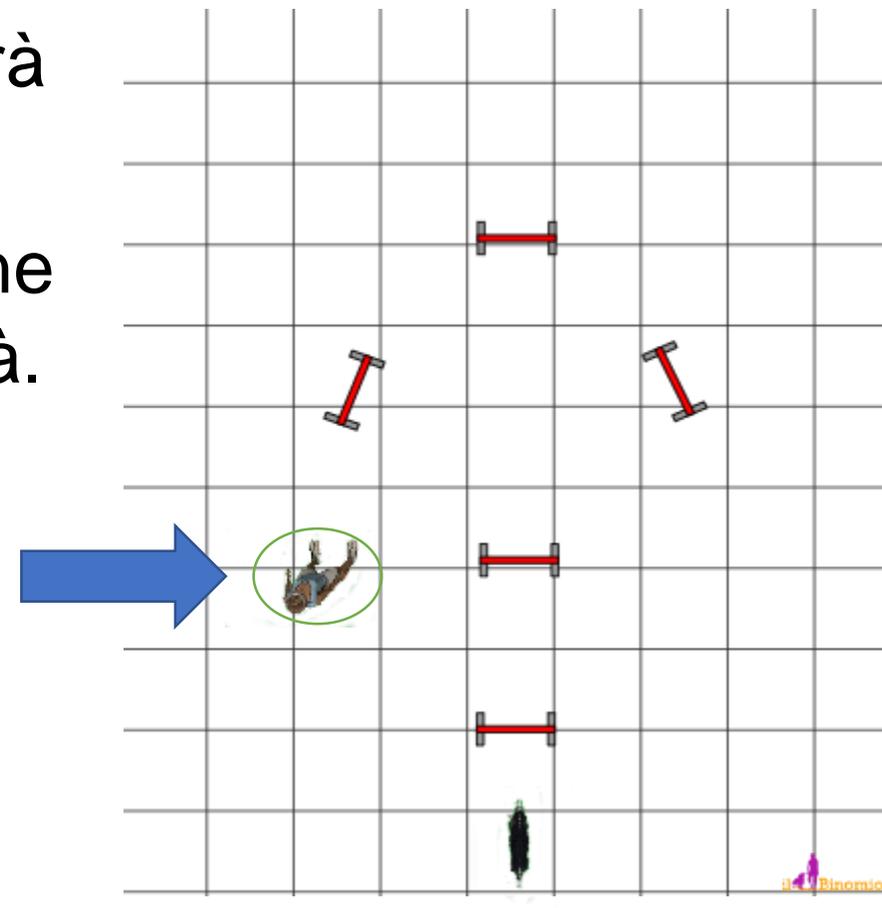
# Le svolte

- Per rendere l'esercizio più chiaro e avere la certezza che il cane abbia effettivamente compreso, porremo un altro hoop sulla linea del secondo, lasciando i due hoop laterali: si chiederà alternativamente:
  - di proseguire dritto: «vai», «vai», «vai»;
  - di svoltare a destra ovvero a sinistra in base alla posizione del conduttore: «zip» ovvero «gira»;
- Più arretrata è la nostra posizione, maggiore sarà la difficoltà dell'esercizio.



# Le svolte

- Durante il I livello il conduttore si posizionerà alla altezza del secondo Hoop;
- Nei livelli successivi arretreremo la posizione del conduttore e aumenteremo la profondità.



# Video: introduzione alle svolte



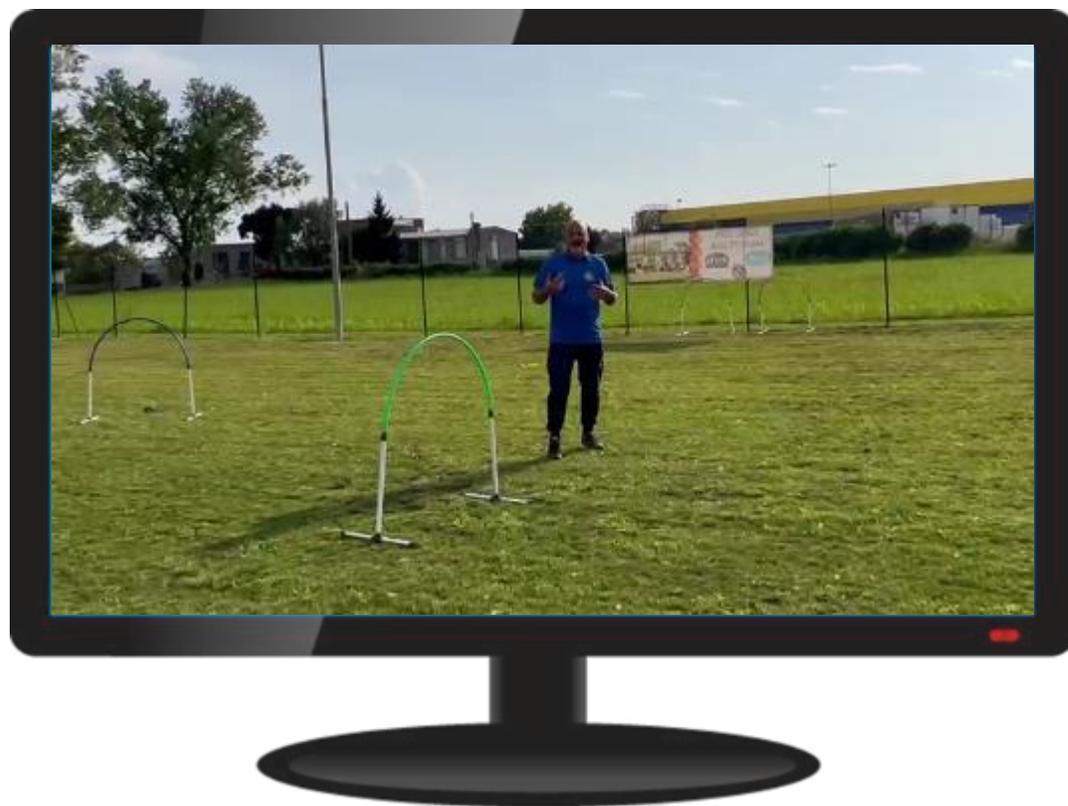
# Video: le svolte - ZIP



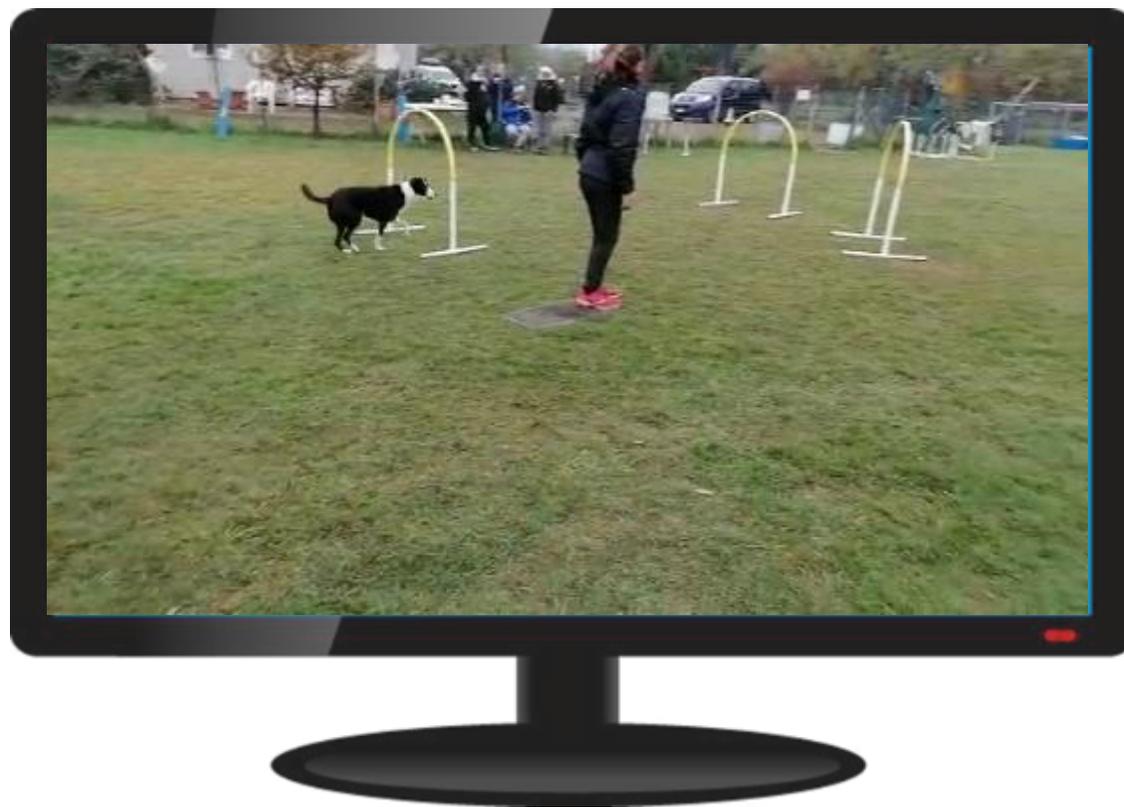
# Video: le svolte – ZIP I



# Video: le svolte – ZIP II



# Video: ZIP durante uno stage



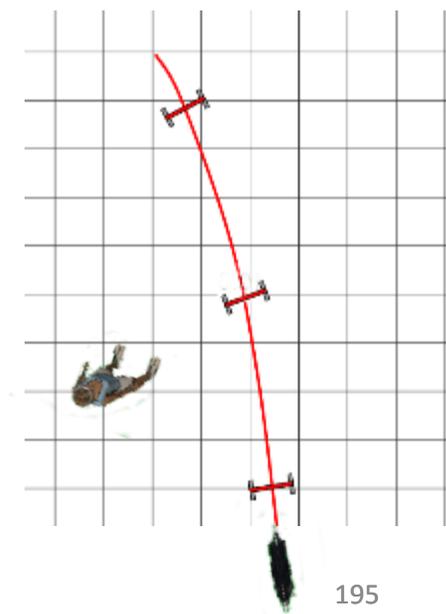
# Il concetto di navigazione

- In Hoopers i segnali sono di due tipi:
  - Segnali discriminativi di ostacoli (esclusivamente per tunnel e slalom);
  - Segnali di navigazione.
- I segnali di navigazione sono concettualmente simili a quelli che in auto ci fornisce il navigatore satellitare:
  - Non viene «nominata» la via da imboccare (quantomeno non solo);
  - Viene specificata la variazione di strada rispetto a quella che si sta percorrendo.



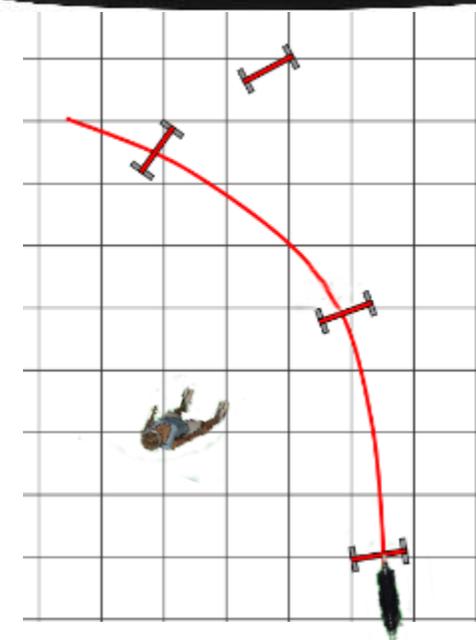
# Il concetto di navigazione

- Quando percorriamo una strada lunga senza incroci o uscite, il navigatore non ci «disturba» con informazioni superflue;
- Questo anche se la strada è curva;
- In presenza di qualche ambiguità o quando si è percorsa una certa distanza, si limita a confermare «proseguire dritto», sostanzialmente «VAI»;



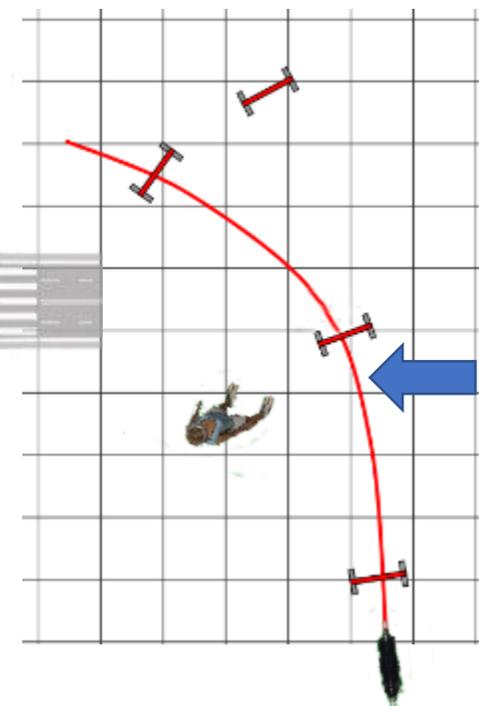
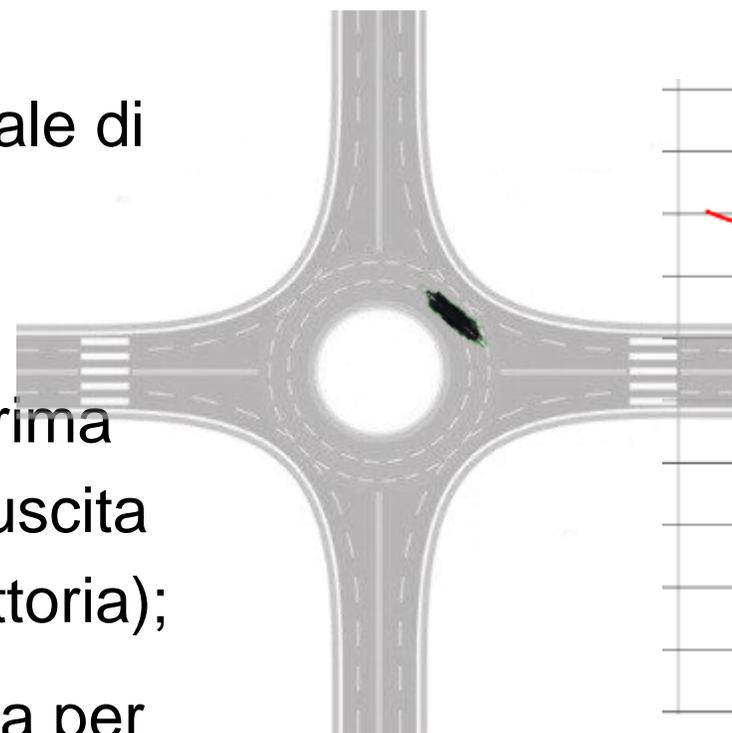
# Il concetto di navigazione

- Quando siamo in presenza di una scelta una affluenza, un raddoppio di corsia, un disimpegno, ci è necessaria:
  - la conferma «proseguire dritto»;
  - oppure il segnale di spostarci in una diversa corsia («tenere la sinistra») o di svoltare all'interno («zip») o all'esterno («gira»);
- Possiamo pensare a queste situazioni come a degli «abocchi» e al cambio di direzione come a una «svolta».



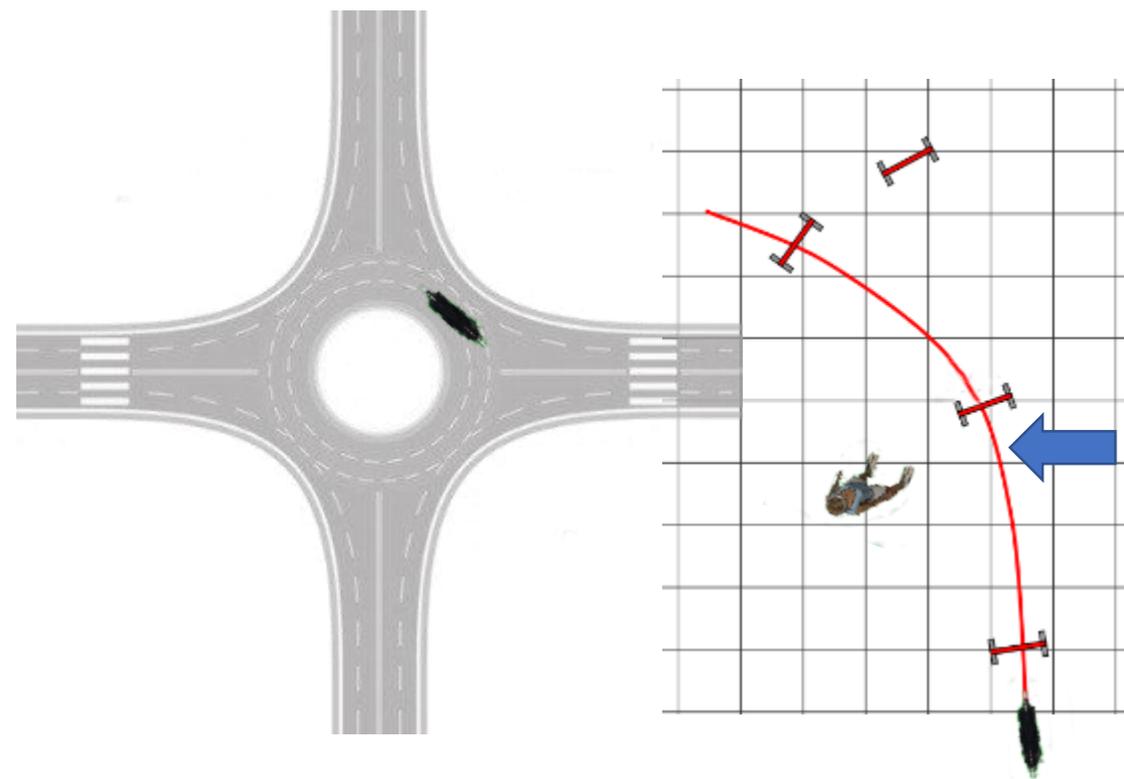
# Il concetto di navigazione

- Quale è il timing per impartire al cane il segnale di navigazione di una svolta («es. zip»)?
- E' come quando accediamo ad una rotonda stradale: il navigatore deve indicarci subito prima se dovremo prendere la prima o la seconda uscita perché sceglieremo una diversa corsia (traiettoria);
- Daremo il segnale di svolta quando il cane sta per accedere all'ostacolo che precede la svolta così che possa impostare la giusta traiettoria e prendere la giusta «corsia».



# Il concetto di navigazione

- Questi concetti, ora discussi per l'hoop, devono essere applicati a tutti gli ostacoli tenendo conto che:
  - Su HOOP e TUNNEL ci sono solo svolte morbide;
  - Su BARREL e GATE possono esserci svolte morbide e svolte più strette.



# Preparazione del TUNNEL

# Video: Tunnel - presentazione

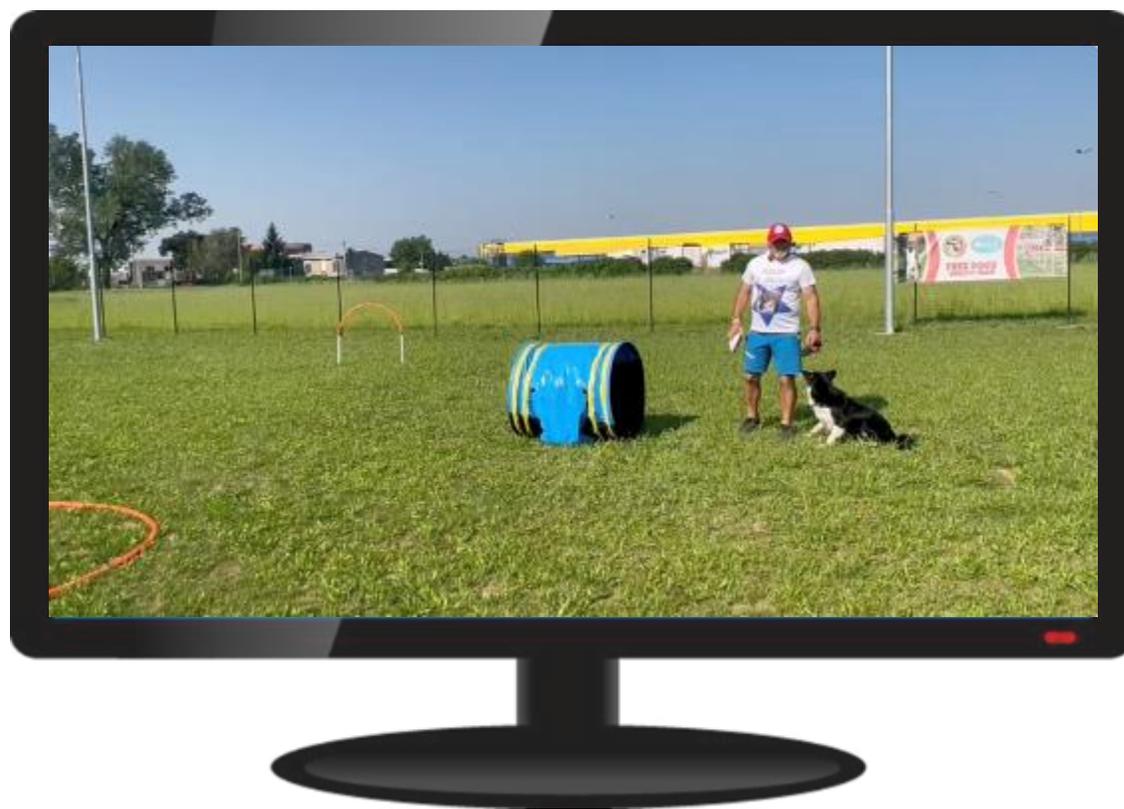


# Tunnel - preparazione

- La preparazione del tunnel è molto semplice date le dimensioni (1m di lunghezza) dell'attrezzo;
- Si posiziona il cane all'ingresso del tubo;
- Il conduttore si posiziona in uscita in configurazione di «aspirazione»;
- Si da il segnale:
  - «ok», «tubo».



# Video: Tunnel - preparazione



# Tunnel - preparazione

- Si prosegue lavorando la navigazione;
- Il conduttore si posiziona oltre l'uscita del tubo, lateralmente, fronte al cane;
- Il premio viene posizionato sulla linea del tubo in uscita;
- Quando il cane ha fuoco sul premio, si dà il segnale di sblocco seguito dal segnale di attrezzo:
  - «ok», «tubo».



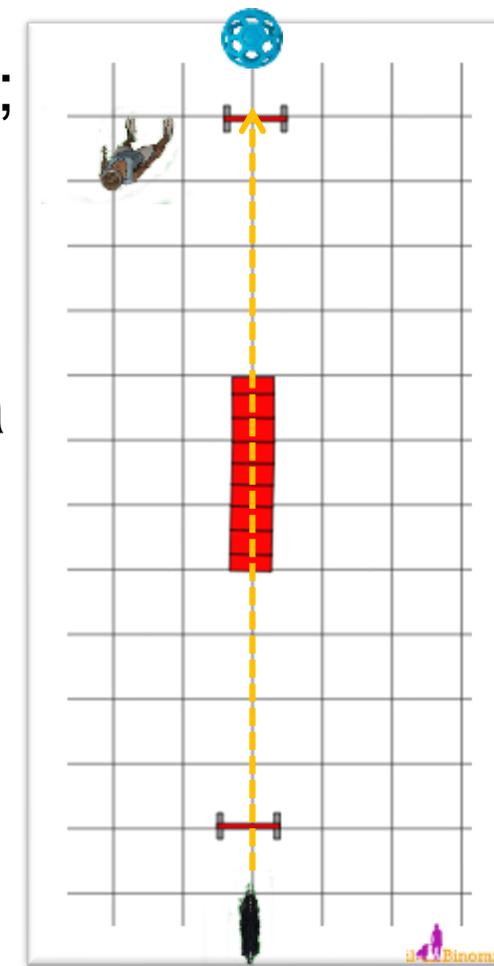
# Tunnel preparazione

- Si alternano i lati di conduzione;
- Si arretra progressivamente la posizione di conduzione sino ad arrivare alla altezza del cane.

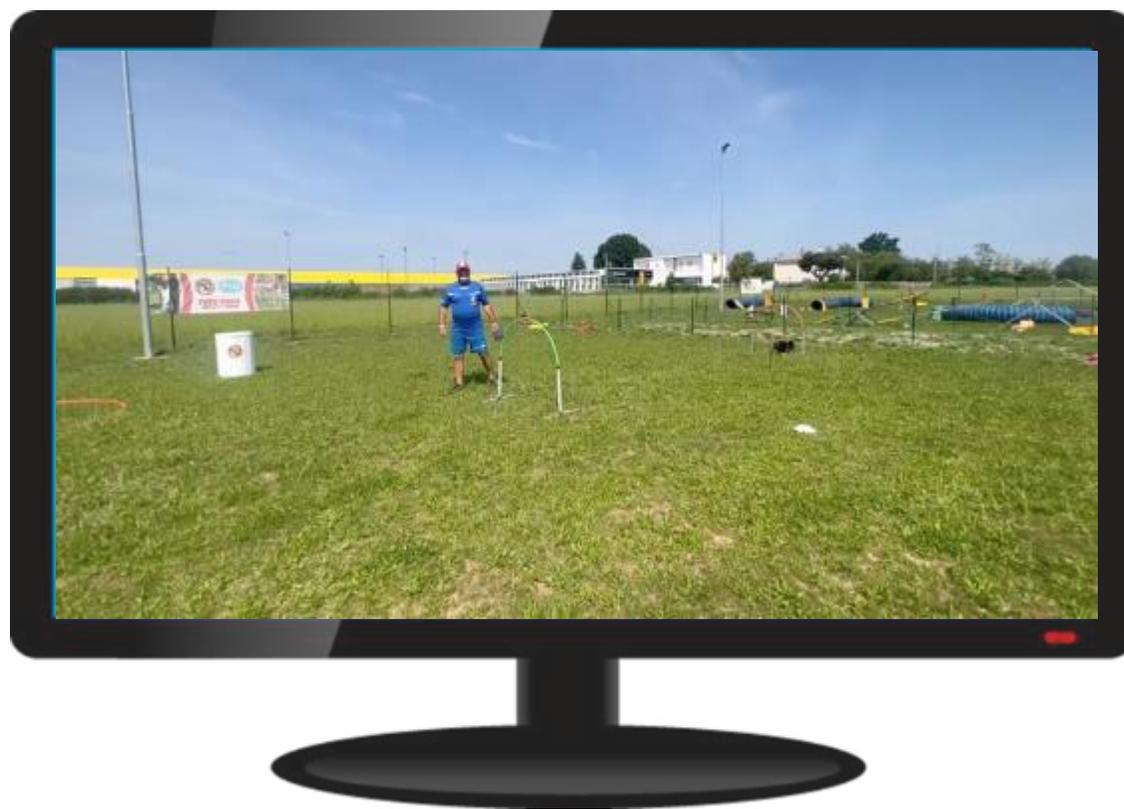


# Unione di hoop e tunnel

- Posizioniamo un hoop prima ed un hoop dopo il tubo;
- Il premio («focus») sarà sulla linea di uscita del 2°hoop;
- Il conduttore inizierà posizionandosi lateralmente alla altezza del secondo hoop;
- «ok», «vai», «tubo», «vai»
- Si alternano i lati e, progressivamente, si arriva a posizionarsi lateralmente al cane;

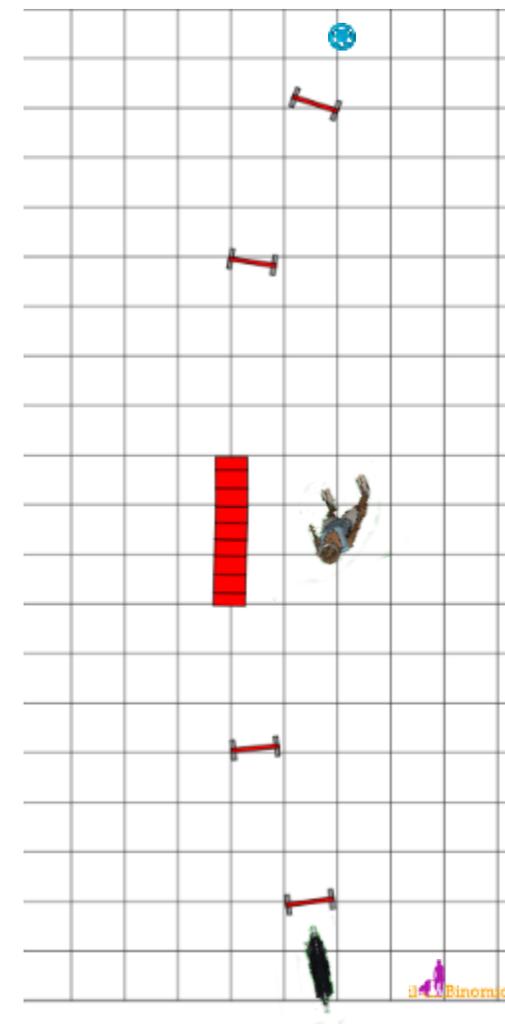


# Video: Unione di hoop e tunnel



# Unione di hoop e tunnel – linea curva

- Aggiungiamo un ulteriore hoop all'inizio e un altro alla fine su una linea leggermente curva;
- Il premio, sempre in uscita dall'ultimo (4°) hoop, non sarà sulla linea del cane sino all'imbocco del 3° hoop;
- Inizialmente ci posizioniamo lateralmente al tubo;
- Il piede di conduzione ruoterà sino a portarsi sulla linea che unisce i due hoop finali.



# Unione di hoop e tunnel – linea curva

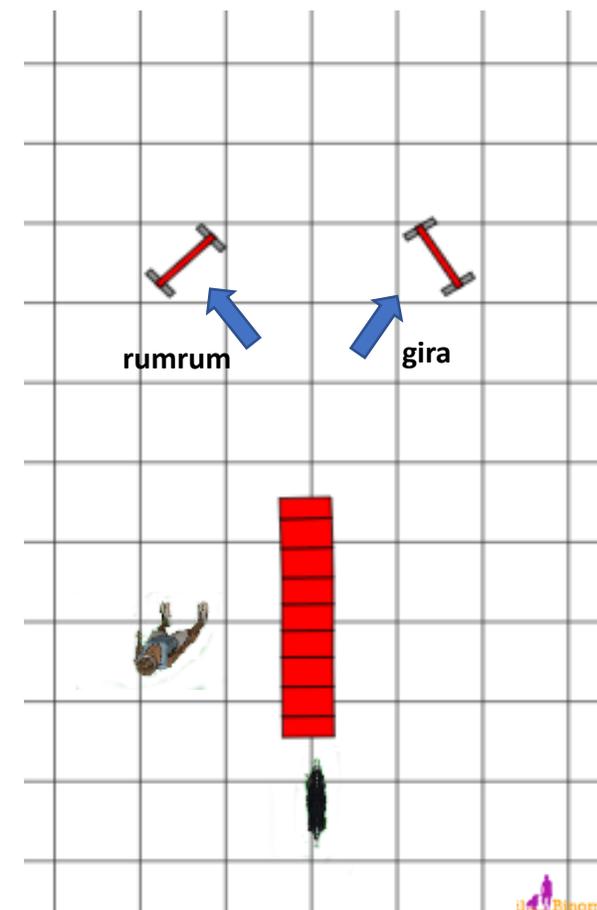


# Unione di hoop e tunnel – linea curva



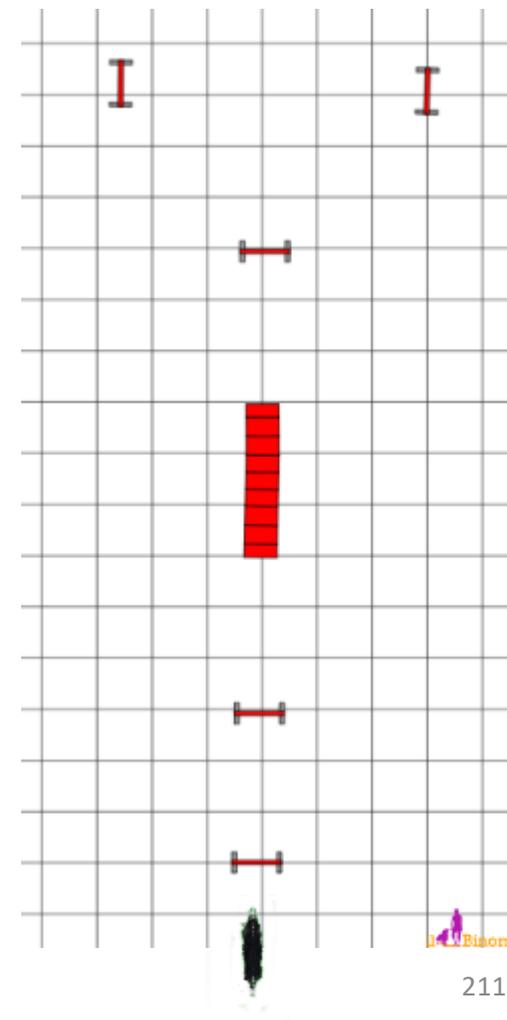
# Le svolte dal tunnel

- In uscita dal tubo possiamo avere:
  - Una svolta morbida sul lato del conduttore (compresa tra 0 e 45°): «**rumrum**»;
  - Una svolta sul lato opposto del conduttore: «**gira**»;
  - Le approfondiremo trattando gate e barrel.



# Unire hoop e tubo – le svolte

- Modifichiamo la configurazione, rimuovendo il 4° hoop e aggiungendone due trasversali in uscita per introdurre le svolte;
- Successivamente, aggiungeremo un ulteriore hoop frontale come abbozzo per consolidare il lavoro;
- A questo livello ci limitiamo a farne cenno: approfondiremo questa competenza nei livelli successivi.

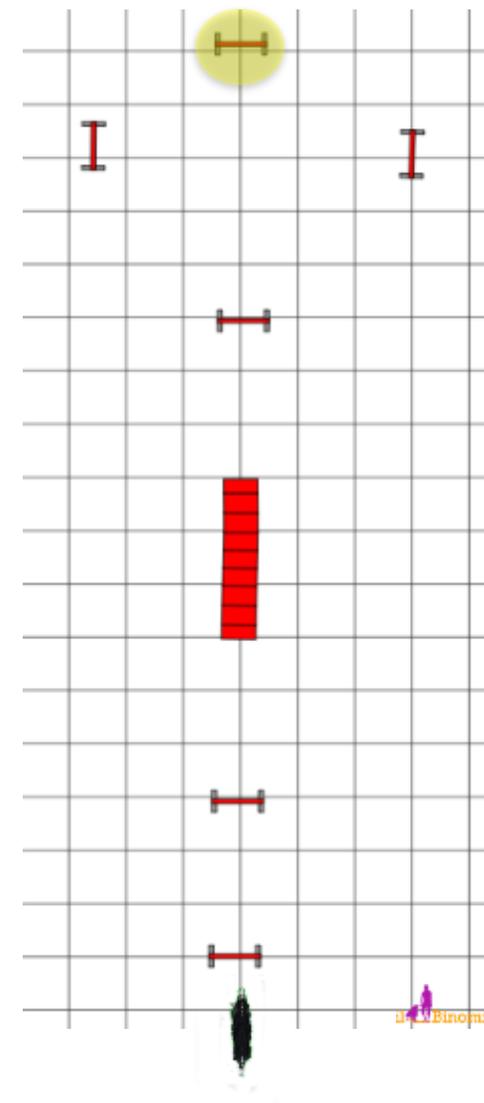


# Unione di hoop e tunnel – rum rum



# Unire hoop e tubo – abbocco finale

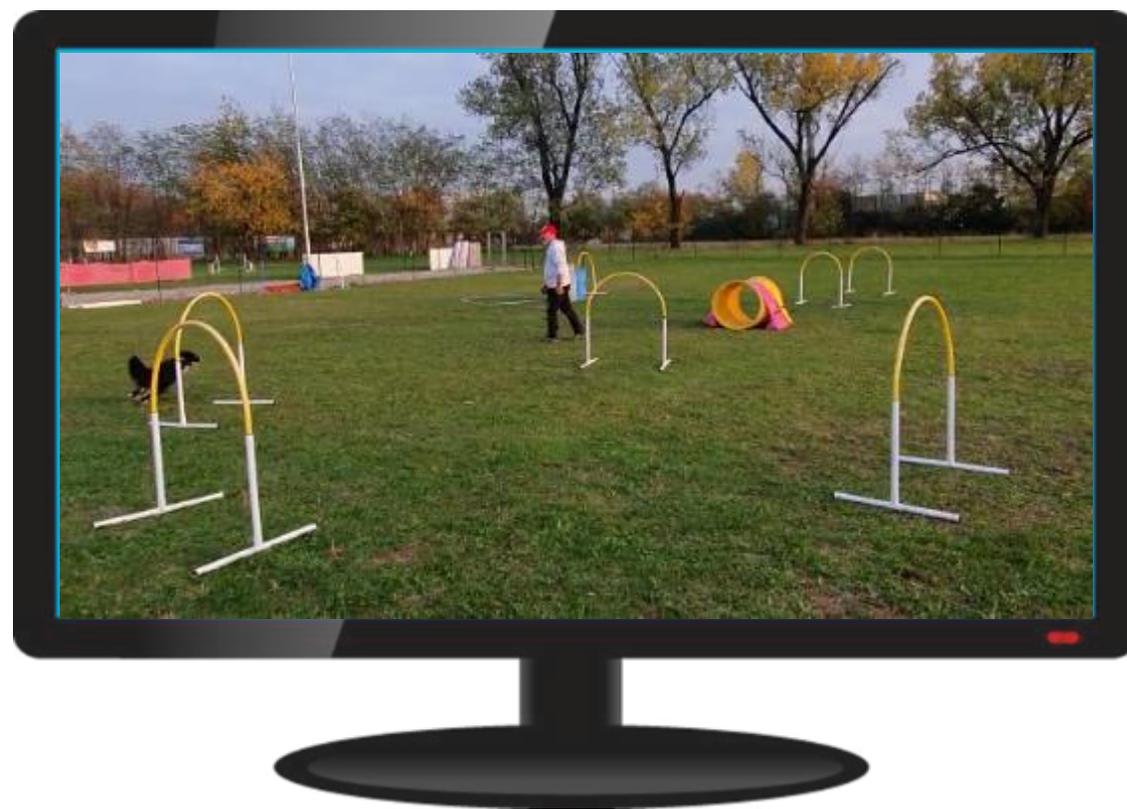
- Iniziamo a lavorare senza l'ausilio del premio;
- Nei livelli successivi aggiungeremo un hoop sulla linea di uscita dal tubo come abbocco.



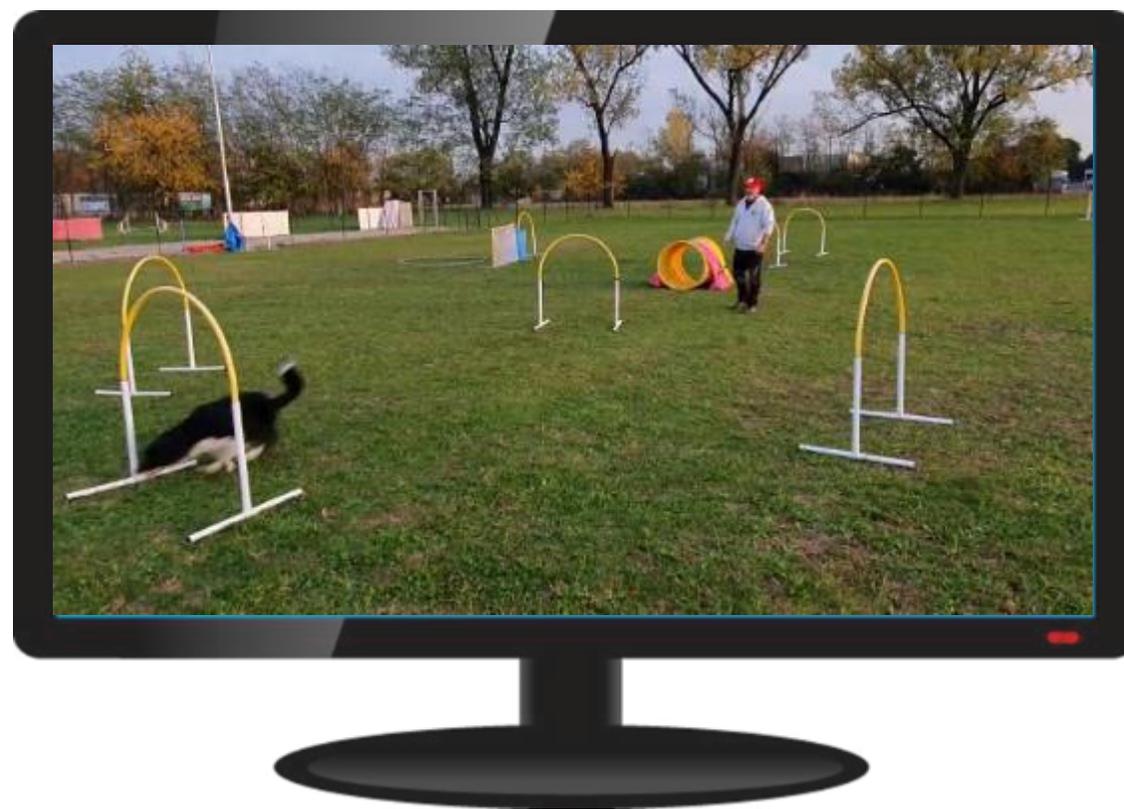
# Unione di hoop e tunnel – abbocco



# Unione di hoop e tunnel – abbocco

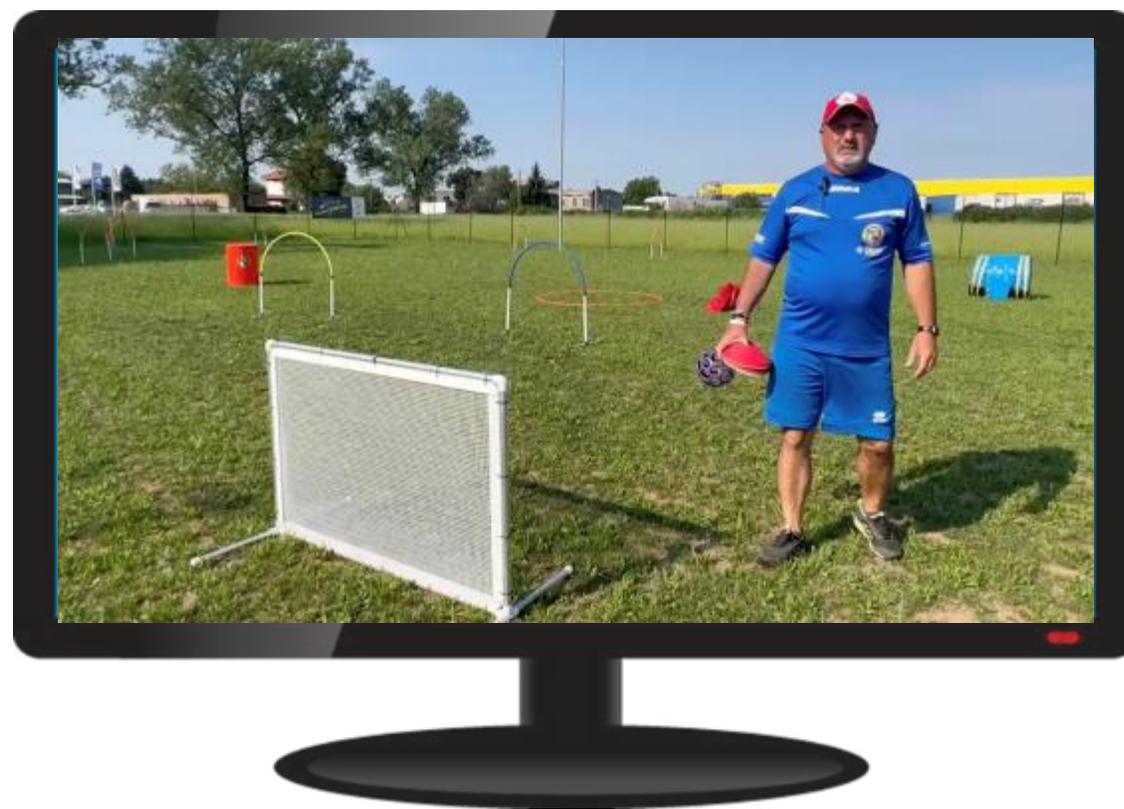


# Unione di hoop e tunnel – abbocco



# Preparazione del GATE

# GATE - presentazione



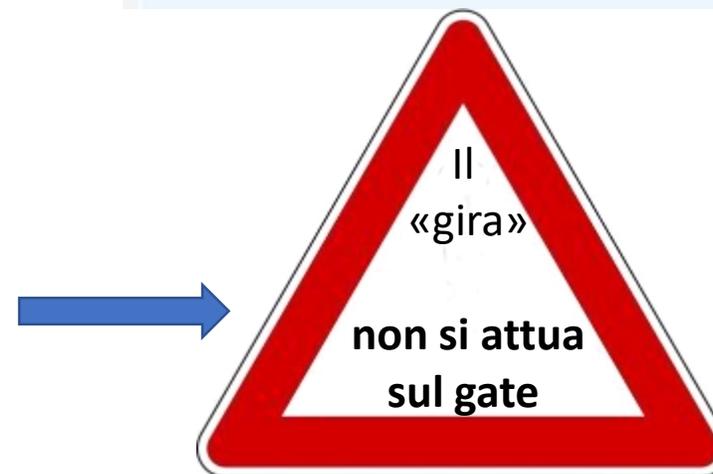
# GATE - preparazione

- Il GATE (come anche il barrel) è un ostacolo che si caratterizza per:
  - una navigazione all'esterno in base ai punti di provenienza del cane;
  - svolte morbide;
  - svolte meno morbide (che chiameremo semplicemente «svolte»).



# GATE – navigazione

- Il segnale di navigazione lineare esterna sarà: «**aussen**», «fuori» o «largo»;
- mentre per le svolte, sempre relative alla posizione del conduttore, si potrà usare il «**rumrum**» oppure «stringi» a seconda del tipo;
- se la svolta è all'opposto del conduttore il segnale, teoricamente, sarebbe «**gira**»;



# GATE - approccio

- Si affronta inizialmente il GATE posizionando il cane in linea con l'esterno dell'attrezzo e il «focus» sulla stessa linea;
- Dopo il segnale di sgancio seguirà il segnale scelto per la navigazione («aussen»);



# GATE – preparazione della navigazione

- Gradualmente il cane verrà posizionato, sempre laterale, ma non più esterno ed il conduttore lo aiuterà con la postura di spinta (piede di conduzione in avanti verso la linea esterna di navigazione) ad aggirare il GATE per andare sul target;
- Il movimento in avanti del piede di conduzione deve avvenire contestualmente al segnale di sblocco del cane:



# GATE – lavori avanzati

- Si può alzare il livello aggiungendo un Hoop in partenza ed un Hoop in arrivo: i segnali saranno:
  - «ok», «vai», «aussen», «vai»;
- Lo vedremo nei livelli successivi.

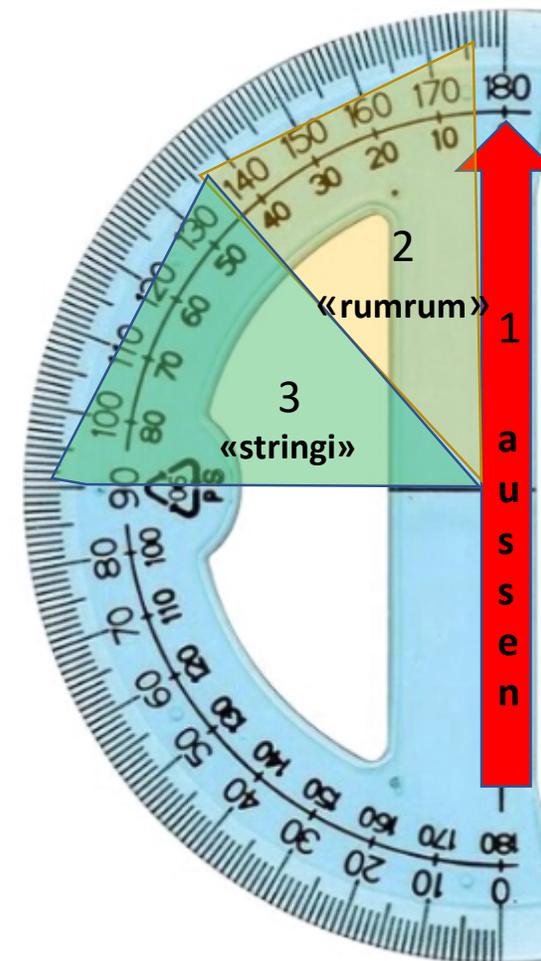
# GATE: la navigazione

- Abbiamo tre possibilità di navigazione:
  - Navigazione lineare esterna: «aussen»;
  - Navigazione di svolta morbida: «rumrum»;
  - Navigazione di svolta: «stringi».



# GATE – la navigazione

- Definiamo le tre possibili «navigazioni»:
  1. Lineare esterna: il cane deve seguire la linea tra due Hoop consecutivi passando all'esterno del GATE che è nel mezzo;
  2. Svolta morbida: il cane deve passare all'esterno del gate per svoltare subito dopo di un angolo compreso tra  $0^\circ$  e  $45^\circ$ ;
  3. Svolta: il cane deve passare all'esterno del gate per svoltare subito dopo di un angolo compreso tra  $45^\circ$  e  $90^\circ$ .



# GATE: navigazione lineare esterna



# GATE: navigazione lineare esterna I



# GATE: navigazione lineare esterna II



# GATE: svolta morbida



# GATE: svolta morbida



# GATE: svolta



# GATE: svolta



# Preparazione del BARREL

# Barrel - preparazione

- Si affronta inizialmente il BARREL posizionando il cane in linea con l'esterno dell'attrezzo e il «focus» sulla stessa linea;
- Dopo il segnale di sgancio seguirà il segnale scelto per la navigazione («**aussen**»);
- Gradualmente il cane verrà posizionato, sempre laterale, ma non più esterno ed il conduttore lo aiuterà con la postura di spinta (piede di conduzione in avanti verso la linea esterna di navigazione) ad aggirare il BARREL per andare sul target;
- Si può alzare il livello aggiungendo un Hoop in partenza ed un Hoop in arrivo: i segnali saranno: «ok», «vai», «aussen», «vai».



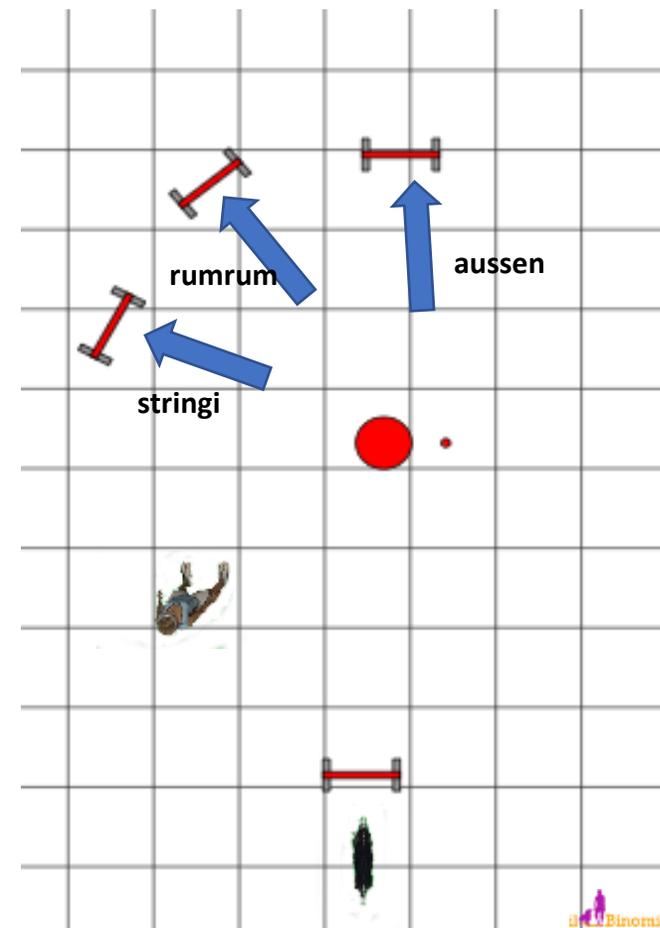
# Barrel - navigazione

- Il Barrel è un «ostacolo di navigazione»: non va discriminato in quanto tale (ossia non va «chiamato col nome»);
- Anche in questo caso abbiamo tre tipi di navigazione:
  - Lineare esterna;
  - Svolta morbida;
  - Svolta.



# BARREL – segnali di navigazione

- Il segnale di navigazione lineare è «**aussen**» (in alternativa «fuori» o «largo»);
- per le svolte (sempre relative alla posizione del conduttore), si potrà usare:
  - «**rumrum**» per la svolta morbida;
  - «**stringi**» per la svolta sul lato del conduttore;
  - «**gira**» verso il lato opposto.



# BARREL: presentazione



# BARREL: navigazione lineare esterna



# BARREL: navigazione lineare esterna



# BARREL: navigazione lineare esterna



# BARREL – svolta morbida



# BARREL: svolta morbida



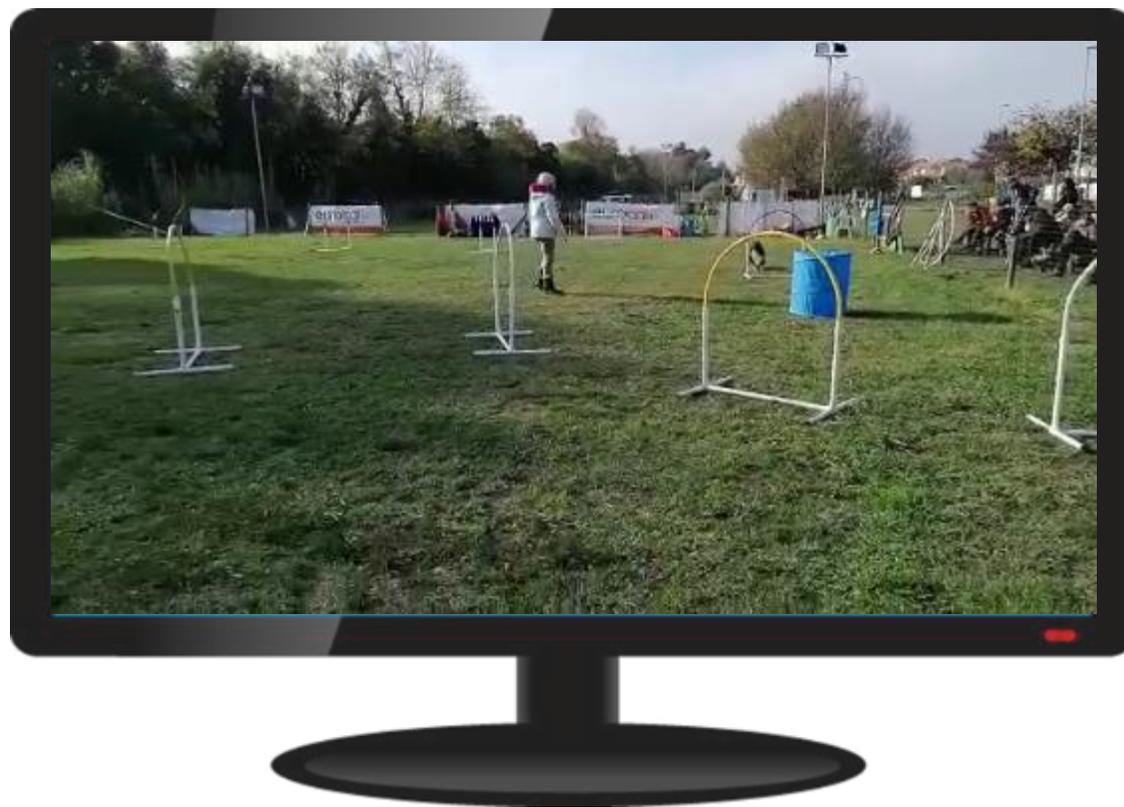
# BARREL - svolta



# BARREL: svolta



# BARREL: svolta



# Riscaldamento e Defaticamento

# Importanza del riscaldamento

- Anche se l'hoopers è una disciplina meno stressante fisicamente dell'Agility (mancano l'elevazione dei salti e gli impatti delle zone di contatto), è comunque una performance fisica;
- Può richiedere:
  - Velocità;
  - Flessibilità.
- Il riscaldamento prima dell'allenamento o pre-gara è importante.

# Sessioni brevi

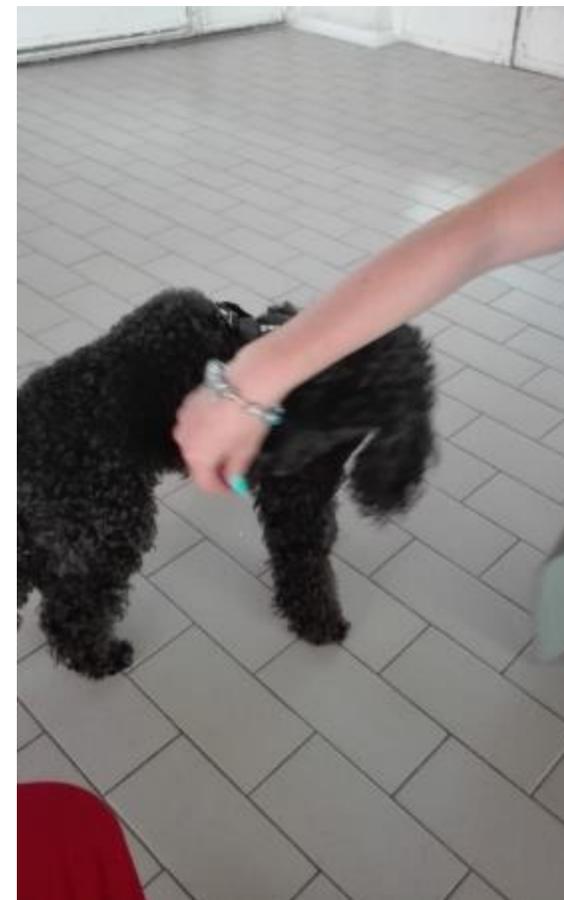
- L'Hoopers, di converso, è una disciplina molto impegnativa per il cane dal punto di vista mentale;
- Pertanto vi raccomando di lavorare sessioni di breve durata e di qualità.

# Propriocezione

- Camminata su diverse superfici: Abituare il cane a camminare su diversi tipi di terreno ad esempio sentieri sterrati, sabbia e in casa si può costruire un percorso propriocettivo posizionando degli zerbini a superficie diversa e facendovi camminare sopra il cane.
- Percorso propriocettivo: Posizionare a terra in modo casuale dei bastoni, aste o manici di scopa e far camminare il cane seguendo dei percorsi casuali; queste stesse aste possono essere anche disposte a raggiera e si fa camminare il cane prima in senso orario e poi antiorario.
- Scala: Per lo sviluppo della propriocezione si può posizionare a terra una scala e farlo camminare al suo interno;
- Pneumatici: Utilizzando degli pneumatici posizionati a terra si fa seguire il percorso al cane facendolo camminare mettendo all'interno di essi le zampe;
- Tavolette propriocettive: Si usano le tavolette propriocettive per far eseguire al cane esercizi come il terra-in piedi, seduto-in piedi, orsetto, dare la zampa o il «cinque»:

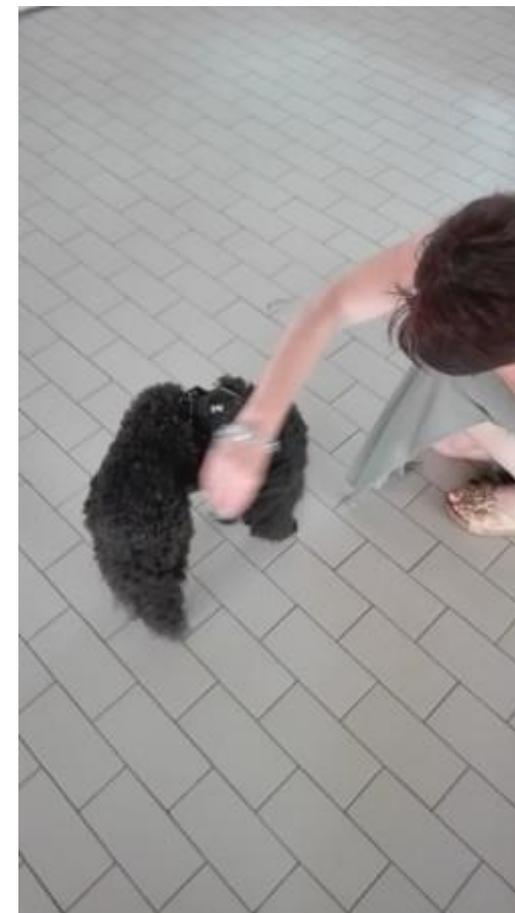
# Collo: movimenti di «sì» e «no»

- Con un bocconcino o un gioco far muovere la testa del cane verso destra e verso sinistra per compiere il movimento di «no»;
- Con lo stesso metodo far muovere la testa verso l'alto e verso il basso in modo da fargli eseguire il movimento di «sì».
- Eseguire 5 movimenti di «sì» e 5 movimenti di «no».



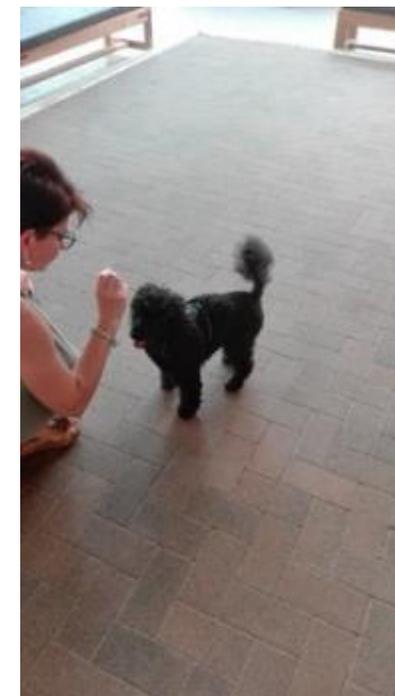
# Schiena: testa verso il posteriore

- Con un bocconcino o un gioco far portare al cane il muso verso il posteriore;
- Questo esercizio va eseguito 5 volte sulla parte destra e 5 a sinistra;



# Posteriori: seduto e in piedi

- Partendo col cane in stazione quadrupedale farlo mettere seduto e poi chiedergli di alzarsi nuovamente in piedi;
- Questa sequenza va eseguita per 5 volte .



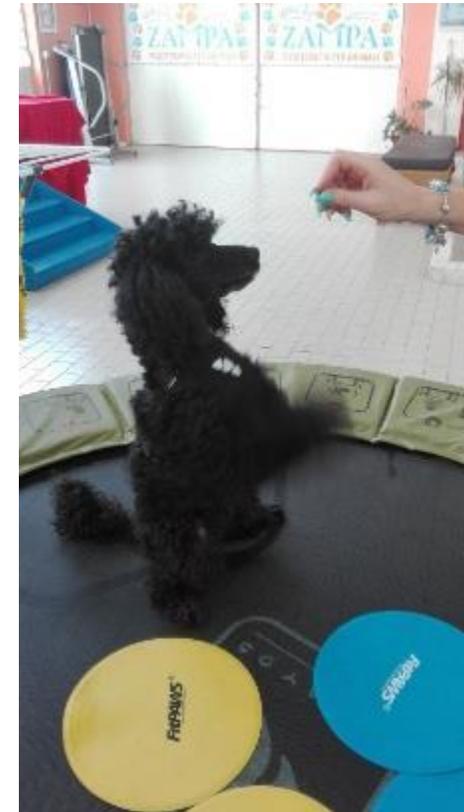
# Posteriori e Anteriori: terra e in piedi

- Partendo col cane in stazione quadrupedale farlo mettere a terra e poi chiedergli di alzarsi nuovamente in piedi;
- Questa sequenza va eseguita per 5 volte.



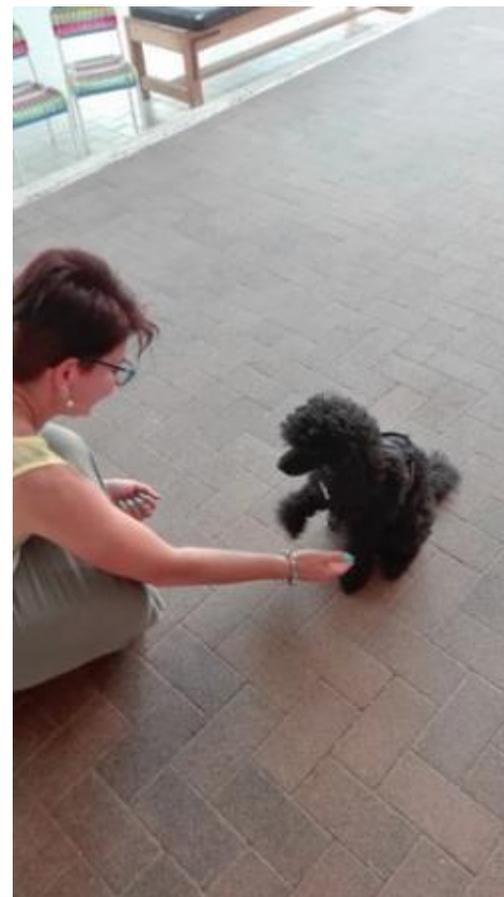
# Orsetto

- Questo esercizio si esegue posizionando il cane seduto;
- Poi, soprattutto all'inizio, con l'aiuto di un bocconcino o un gioco si fanno sollevare al cane i due arti anteriori.



# Anteriori: dare la zampa

- Con il cane seduto chiedere di dare la zampa;
- Questo esercizio va eseguito 5 volte per zampa.



# Posteriori:

- Seduto – in piedi;
- Terra – in piedi.

# Defaticamento

- Al termine dell'allenamento (o della gara), non dobbiamo fermare immediatamente il cane nel trasportino;
- Facciamolo proseguire con una passeggiata, lo facciamo bere e lo fermiamo;
- Dobbiamo prestare attenzione alle temperature troppo alte (in estate) o troppo fredde (in inverno).

# Concetti di comunicazione

# Concetti di comunicazione

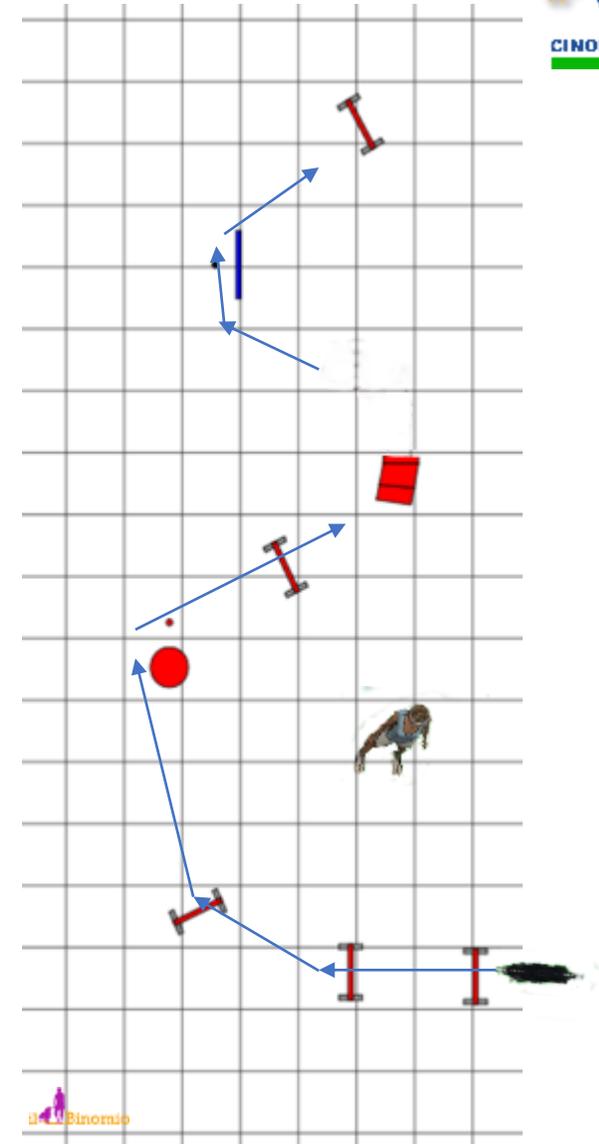
- La reattività dell'informazione deve essere di gran lunga in anticipo rispetto a ciò che avviene in Agility poiché in questo caso, non correndo al fianco del cane, quest'ultimo deve conoscere perfettamente quale sarà la sua navigazione senza cercare conferme guardando il conduttore (sbagliando così linea e punto di arrivo);
- La navigazione verbale è promiscua: vengono chiamati «per nome» soltanto due ostacoli:
  - il tubo
  - lo slalom

# Concetti di comunicazione

- Il comando di navigazione lineare (tra hoop) è:
  - «vai»
  - in partenza dopo aver dato il comando di sblocco «ok» si aggiungerà il comando «vai»;
- Con questa informazione ripetuta, il cane cercherà tutti gli hoop che troverà sulla sua traiettoria;
- Quando il cane troverà sulla sua traiettoria un Barrel o un Gate, e dovrà navigare sempre sulla stessa linea, si userà il comando «ausser» ovvero «fuori» poiché il cane aggirerà esternamente i due ostacoli citati;
- Se sulla linea di navigazione troverà un tubo ovviamente dovremo dare il segnale: «tubo».

# Esempio

- Nel caso della sequenza:
  - HOOP, HOOP, HOOP, BARREL, HOOP, TUBO, GATE, HOOP:
- I segnali da impartire sono:
- «ok», «vai», «vai», «vai», «stringi», «vai», «tubo», «rumrum», «vai» e rinforzo finale.



# La comunicazione posturale

Quanto sono importanti i segnali posturali in una situazione in cui il cane ha fuoco in avanti a 20-30m dal conduttore?

# La comunicazione posturale

- I segnali posturali sono FONDAMENTALI!!!
- Spalla e piede non vanno mai in parallelo al cane;
- Il petto del conduttore deve essere rivolto nella direzione del cane con la spalla di conduzione leggermente aperta nei confronti del cane nella percorrenza della sua linea e in anticipo sull'ostacolo successivo:
  - Non vedremo mai conduttore e cane in conduzione parallela;
  - Vedremo sempre una navigazione «in spinta».

# La comunicazione posturale

- I piedi si muovono ad orologio ed in anticipo sull'ostacolo successivo senza mai «chiudere» troppo, onde evitare di far uscire il cane dalla linea;



# La comunicazione dalla ZC



# La comunicazione dalla ZC



# La comunicazione dalla ZC



**IN HOOPERS BISOGNA INDICARE LA LINEA,  
NON L'OSTACOLO**

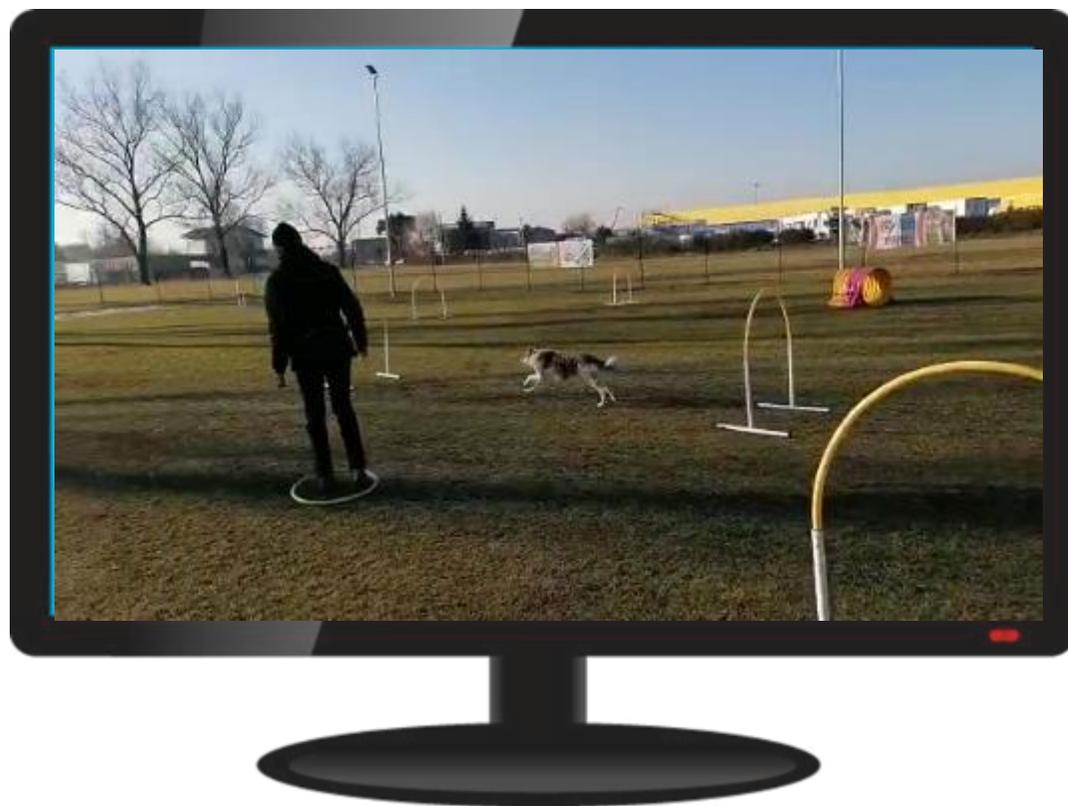
# Le distanze

- Sono molto soggettive;
- Al principio sono molto brevi:
- Progressivamente introdurremo la distanza laterale (da ambo i lati) rispetto a ciascun ostacolo;
- Incrementiamo gradualmente la distanza dal cane verso l'arrivo;
- Incrementiamo gradualmente la distanza dal cane verso la partenza.

# Esercizi di comunicazione



# Esercizi di comunicazione



# La ricognizione

# La ricognizione in Hoopers

- Gli ostacoli che costituiscono il percorso sono numerati in modo da costituire una sequenza ordinata;
- I numeri devono essere posizionati in prossimità dell'ostacolo in modo tale da:
  - Non costituire intralcio al passaggio del cane;
  - Essere visibili dalla ZC.



# La ricognizione in Hoopers

- Come per la ricognizione in Agility la prima fase è costituita dalla **ricerca numerica** per la individuazione della sequenza di percorso;
- Anche in hoopers è «smart» osservare la linea percorsa dal giudice con l'odometro quando misura la lunghezza del percorso.



# La ricognizione in Hoopers

- La ricognizione viene effettuata tenendo conto di quella che dovrà essere la linea del cane;
- A differenza dell'Agility non vi è una linea del conduttore da progettare bensì i piccoli spostamenti e le posizioni da assumere all'interno della ZC;
- Durante la **simulazione all'interno della ZC**, occorre definire i segnali di navigazione da impartire al cane e i relativi tempi;
- Altra differenza con l'Agility è nel numero di persone che possono effettuare contemporaneamente la simulazione.

# La ricognizione in Hoopers

- E' utile **suddividere il percorso in «stanze»**, ossia blocchi da 4-5 ostacoli definendo movimenti e segnali per ogni blocco e i raccordi tra ciascun blocco;
- Mentalmente **ripeteremo le scelte** di conduzione adottate variandole (solo ed esclusivamente in questa fase, mai durante la esecuzione) qualora ritenute subottimali;
- Infine **«visualizziamo»** mentalmente, in ogni dettaglio, l'esecuzione che abbiamo progettato (anche nella ZC).

# La ricognizione in Hoopers

- Dopo aver suddiviso il percorso in «stanze», progettiamo la navigazione per ciascun blocco:
- Daremo priorità e dedicheremo più tempo ai blocchi che per noi sono più complessi o ostici (es. con un «gira», una svolta su un «gate», etc.), lasciando in seconda analisi quelli più semplici (come una sequenza di hoop allineati);
- E' bene non spendere la maggior parte del tempo della ricognizione sui blocchi meno elaborati lasciando agli ultimi, frettolosi, minuti alla definizione di quelli per noi più difficili.

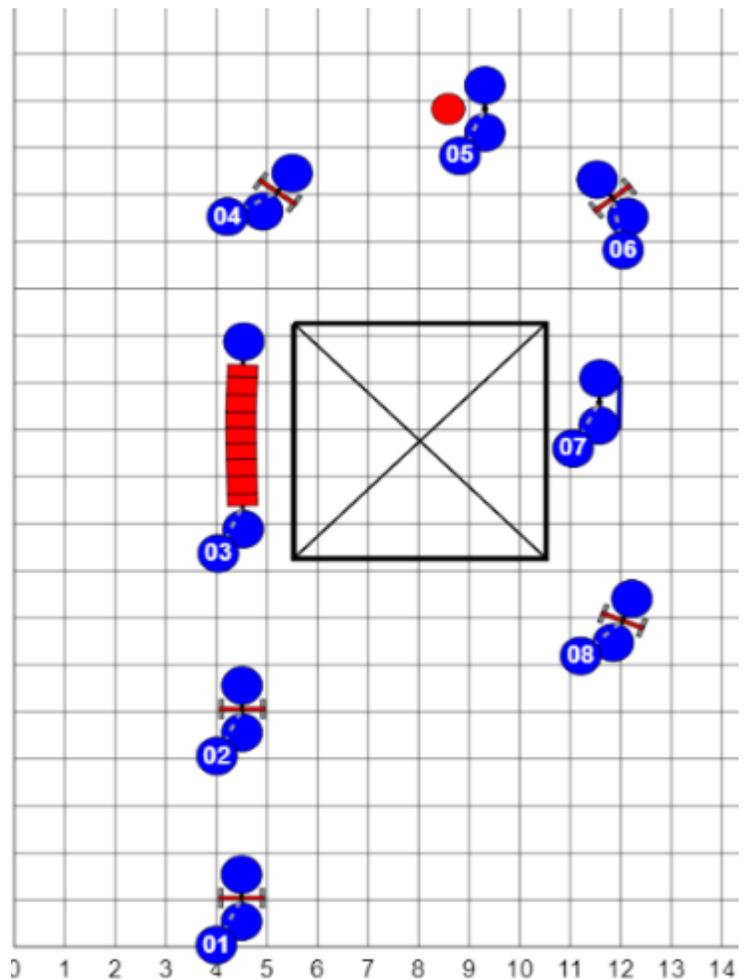
# Le fasi della ricognizione in Hoopers

- Ricerca numerica;
- Definizione della linea del cane;
- Suddivisione del percorso in «stanze»;
- Simulazione dei movimenti e definizione della navigazione;
- Ripetizione mentale;
- Visualizzazione.



# Esempi di percorso

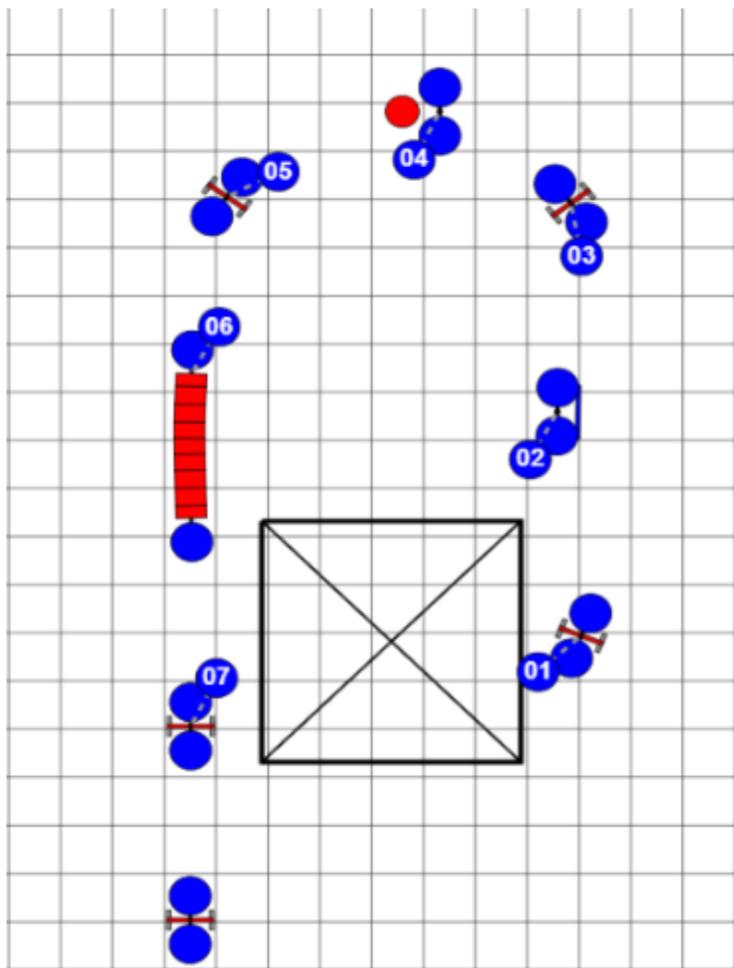
# Esempio di percorso «debuttanti»



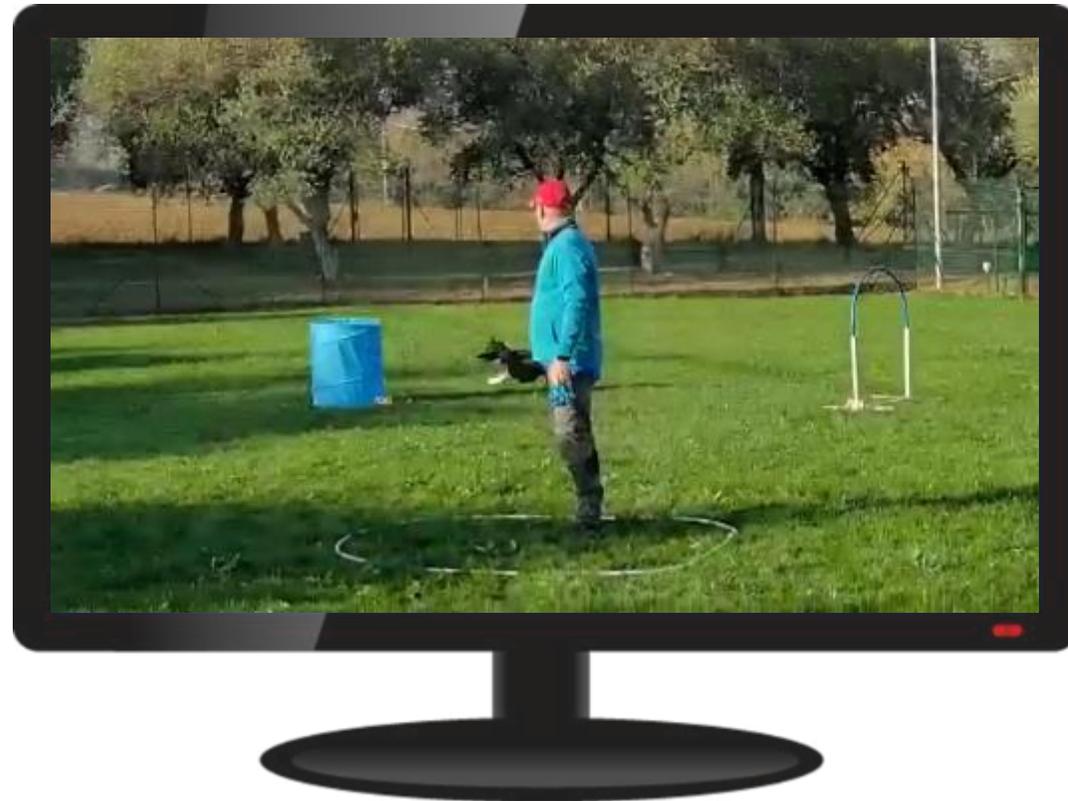
# Esempio di percorso «debuttanti»



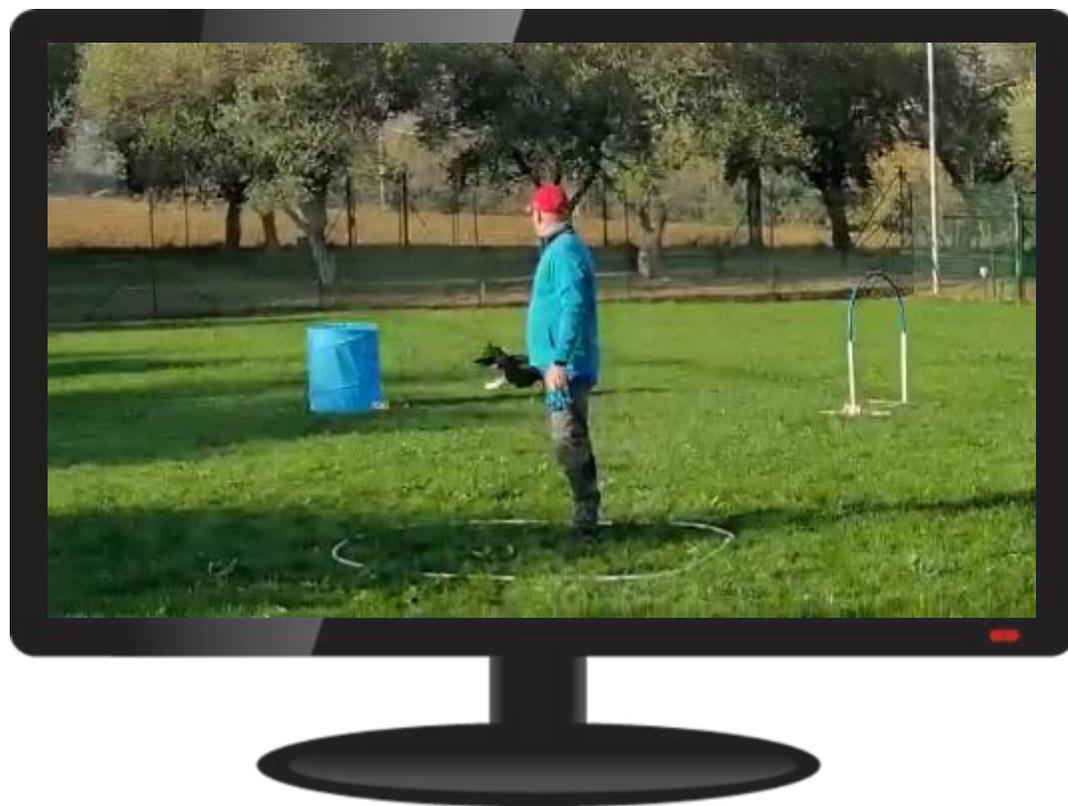
# Esempio di percorso «debuttanti»



# Esempio di percorso «debuttanti»



# Esempio di percorso «senior»



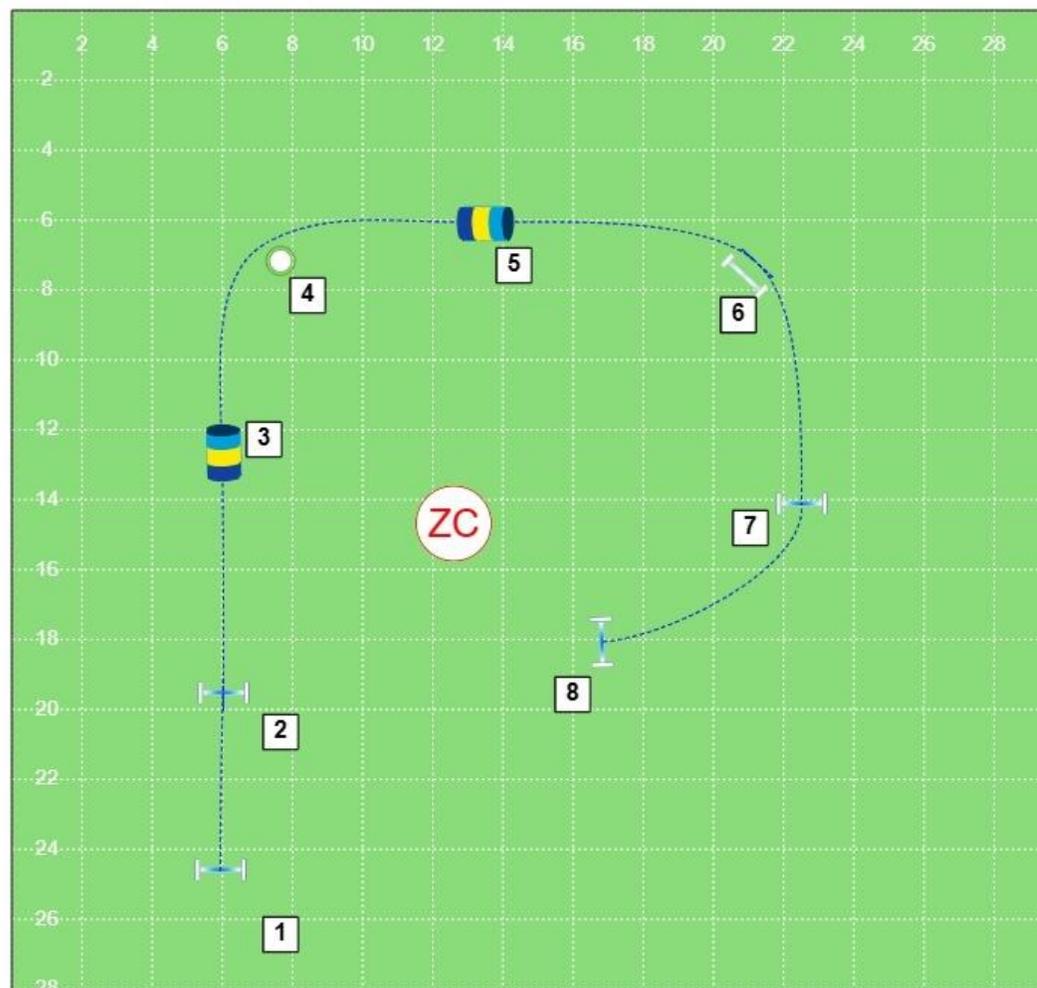
# Altro Esempio: subito dopo uno stage



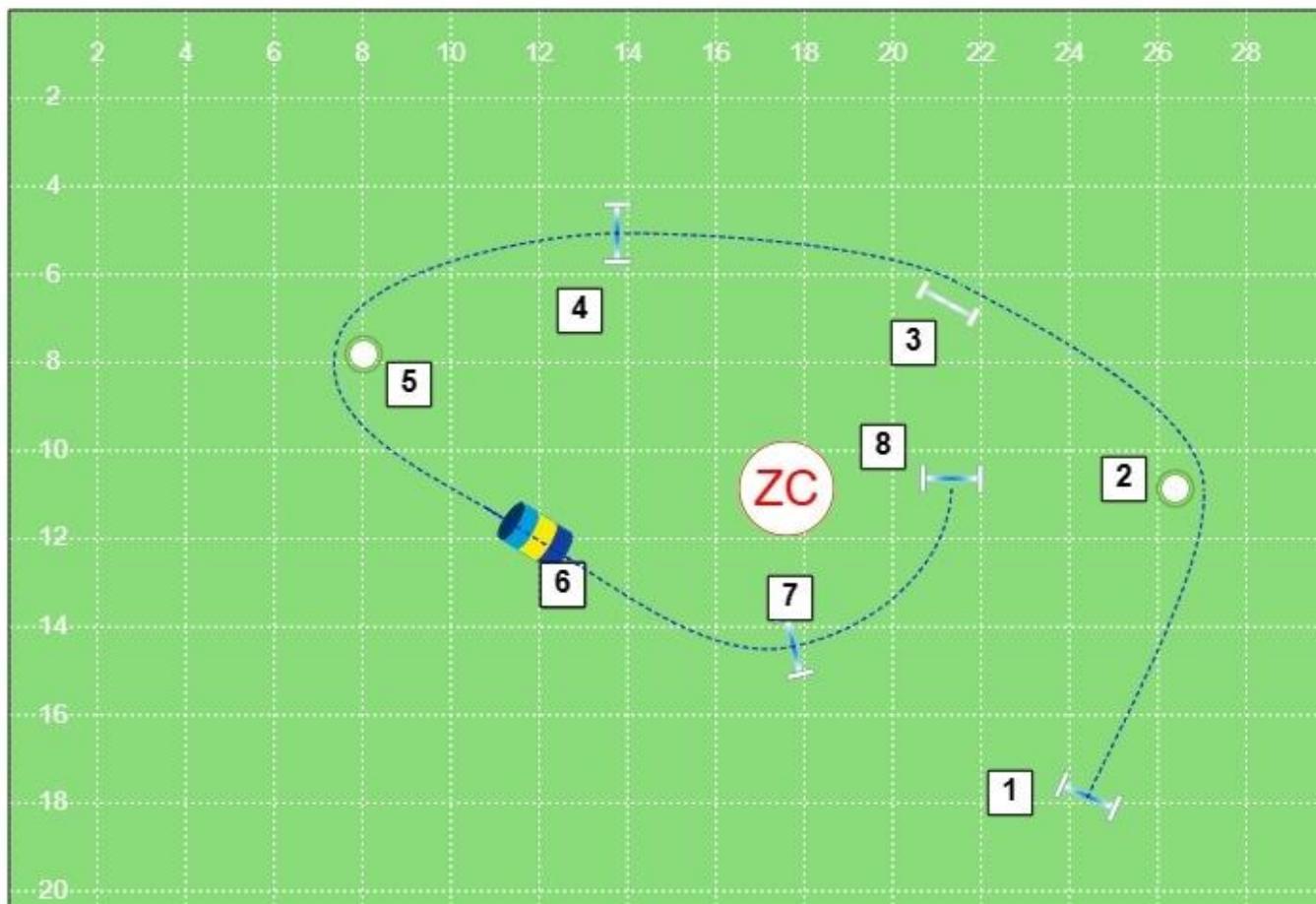
# L'errore



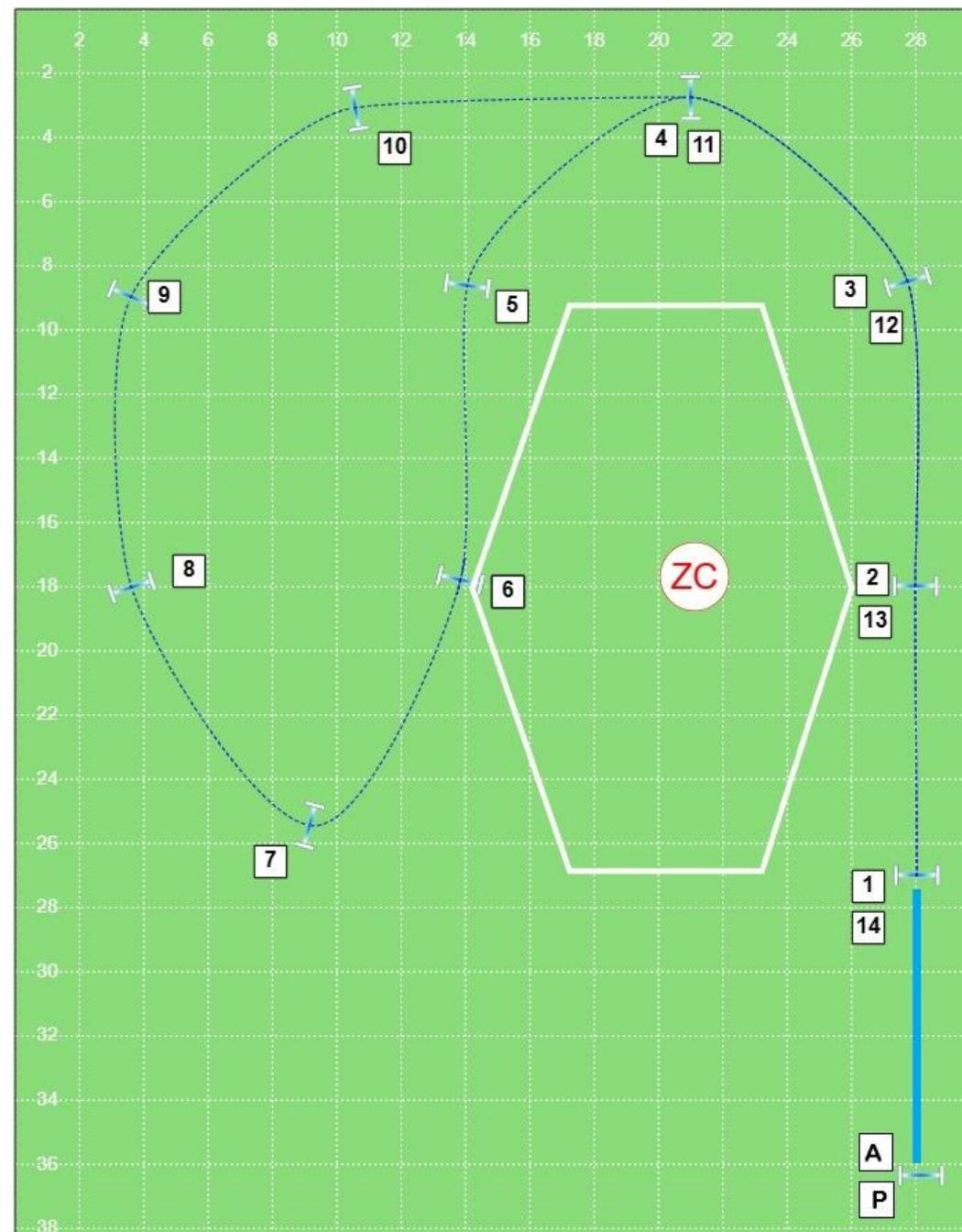
# Percorso Debuttanti



# Percorsi Debuttanti



# Hoop cup



# Regolamento di Gara

CIS

(agg. Ottobre 2024– rev.5.0)

# Glossario Hoopers

CATEGORIA NOTIME	In questa categoria i concorrenti devono affrontare un percorso di gara ottenendo il maggior numero di punti.
CATEGORIA TIME	In questa categoria i concorrenti devono affrontare un percorso di gara ottenendo il maggior numero di punti nel minor tempo possibile.
CLASSE BIG	Classe a cui si può accedere dopo aver conseguito 3 BIG POINT in classe Senior.
BIG POINT	Titolo ottenibile con il conseguimento di una combinata 1° classificato "Eccellente Netto" in classe Senior.
HALF BIG POINT	Titolo ottenibile con il conseguimento di una combinata 1° classificato "Eccellente" in classe Senior.
RUN 1	Nella prova RUN 1 si formano le qualifiche per il passaggio di classe e si conseguono punti per accedere alla finale nazionale.
RUN 2	Nella prova RUN 2 si conseguono punti per accedere alla finale nazionale e punti validi per il campionato nazionale a squadre.
COMBINATA	Somma dei risultati della RUN 1 e della RUN 2.
HOOPERS CUP	Percorso costituito da soli hoop.
TUNNEL CUP	Percorso con hoop di partenza, hoop di arrivo e almeno 4 tunnel.
ZdN	Zona di Navigazione.

# I cani

1. Possono partecipare alle gare di campionato cani meticci o di razza, di età pari o superiore ai **15 mesi** (12 mesi per la classe STARTER).
2. Le femmine in calore possono partecipare alle gare previa segnalazione all'Organizzazione. I cani con lievi disabilità possono essere ammessi alle prove di Hoopers purché non mostrino segni di dolore o disagio. È responsabilità del Giudice escludere i cani che mostrano questi segni.
3. Non possono prendere parte alle prove i cani affetti da malattie infettive o contagiose, feriti o con zoppie, problemi articolari, in convalescenza post-operatoria, femmine in stato di gravidanza o di allattamento, soggetti che manifestino difficoltà di deambulazione e cani che mostrino aggressività intra o interspecifica.
4. Ai fini della partecipazione alle gare ufficiali, i cani devono essere regolarmente microchippati e vaccinati. I conduttori sono tenuti a presentare, a richiesta, il libretto sanitario del cane con tutte le vaccinazioni regolarmente registrate e firmate dal medico veterinario che vi ha provveduto.

# I conduttori

- Per partecipare alle gare di campionato i conduttori devono essere regolarmente tesserati CIS per l'anno di campionato corrente e avere una età di almeno 8 anni. In caso di conduttore minorenni, l'iscrizione deve essere presentata da un genitore o tutore legale.
- Ai partecipanti è richiesto un comportamento corretto e civile, diversamente il giudice potrà, insindacabilmente, espellere il concorrente dalla competizione senza diritto di rimborso della quota di partecipazione.
- I partecipanti alle gare devono essere in possesso del LIBRETTO DI LAVORO del CANE CIS; qualora non ne disponessero, potranno farne richiesta alla segreteria organizzativa.
- La carriera è determinata esclusivamente dai risultati del binomio (CONDUTTORE – CANE).
- Il conduttore può partecipare alle competizioni con più cani.
- Il medesimo cane non può partecipare alla competizione con conduttori differenti.

# Tenuta in gara

- Il cane durante la prova **non** deve indossare alcun tipo di strumento:
  - collare fisso;
  - pettorina;
  - collare antiparassitario;
  - Bandana;
  - Etc.
- Il conduttore non può detenere cibo all'interno del ring di gara.
- Il conduttore deve lasciare l'eventuale guinzaglio in partenza prima di avviarsi verso la ZdN.

# Categorie di carriera

- NO TIME;
- TIME.

# Categorie di carriera: NO TIME

- in questa categoria i concorrenti devono affrontare un percorso di gara perseguendo il maggior numero di punti.
- Il tempo di percorrenza non concorre ai fini della classifica.
- Il tempo massimo di percorrenza (TPM) è di 3 minuti per la classe debuttanti e 2 minuti e 30 secondi per la classe junior.
- La posizione in classifica finale sarà determinata dal punteggio totalizzato nella combinata; in caso di “ex aequo” si valuterà il risultato della RUN 1e, in caso di ulteriore parità, quello della RUN 2 Verranno considerati “ex aequo” i binomi che dopo questa valutazione avranno ancora eguale punteggio

# Categorie di carriera: TIME

- in questa categoria i concorrenti devono affrontare un percorso di gara perseguendo il maggior numero di punti nel minor tempo possibile.
- Il tempo di percorrenza concorre a formare la posizione in classifica finale. Il tempo massimo di percorrenza è di 3 minuti per la classe debuttanti, 2 minuti e 30 secondi per la classe junior, 2 minuti per la classe senior e 1 minuto e 30 secondi per la classe big.
- La classifica finale sarà determinata dal punteggio totalizzato durante la prova e dal tempo di percorrenza.

# Categorie

- Una volta intrapresa una carriera NO TIME o TIME il binomio non può transitare direttamente nell'altra categoria di carriera: l'unico modo per poter intraprendere una carriera nell'altra categoria rispetto a quella originale è ricominciare dalla classe **DEBUTTANTI**.

# Categorie di gara

- Le categorie di gara vengono determinate in base all'altezza al garrese sia per i binomi TIME sia per quelli NO TIME:
  - Categoria "S" (Small): cani di altezza al garrese inferiore a 43 cm;
  - Categoria "L" (Large): cani in altezza al garrese pari o superiore a 43 cm.
- L'appartenenza alla categoria di altezza viene attribuita al cane concorrente dal Giudice mediante misurazione.
- Ai fini della determinazione della categoria di altezza potranno essere utilizzate precedenti misurazioni ufficiali effettuate durante una gara di Agility, se disponibili.

# Classi

- I. Starter;
- II. Debuttanti;
- III. Junior;
- IV. Senior;
- V. Big;

# Starter

- Classe motivazionale di approccio alla disciplina e di orientamento per il conduttore, la cui partecipazione è consentita ai cani che abbiano più di 12 mesi di età.
- L'iscrizione a questa classe è facoltativa e la permanenza è consentita, a discrezione del conduttore, senza limiti di tempo.
- Questa classe è esclusivamente NO TIME.
- Nel momento in cui il conduttore decide di procedere in classe DEBUTTANTI, deve scegliere in via vincolante la categoria di carriera TIME o NO TIME.

# Debuttanti

- Classe formativa di introduzione al campionato e alla carriera hooperistica.
- La partecipazione è consentita ai cani che abbiano compiuto il quindicesimo mese di età.
- Ai fini della progressione di carriera in classe JUNIOR, rilevano la qualifica di “eccellente netto” (che ha valore unitario) e di “eccellente” (che ha valore  $\frac{1}{2}$ ) nella RUN 1.
- Si matura il diritto a transitare in classe JUNIOR attraverso il conseguimento di tre qualifiche di “Eccellente netto” o sei qualifiche “Eccellente” ovvero una combinazione equivalente di tali qualifiche nella RUN 1 (es. due qualifiche di “eccellente netto” e due qualifiche di “eccellente”).

# Junior

- La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il quindicesimo mese di età.
- I binomi che ottengono la qualifica di “Eccellente Netto” per almeno tre volte nella prova RUN 1 hanno diritto, a procedere in classe Senior.

# Senior

- La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il quindicesimo mese di età.
- Questa classe è riservata esclusivamente alla categoria di carriera TIME.
- In questa classe, ogni posizione di primo classificato “Eccellente Netto” nella combinata, fa maturare al binomio un BIG POINT mentre ogni posizione di primo classificato “Eccellente” nella combinata fa maturare un HALF BIG POINT.
- Il conseguimento di tre BIG POINT o di sei HALF BIG POINT ovvero di combinazioni equivalenti (es. due BIG POINT e due HALF BIG POINT), conferisce al binomio il diritto di procedere in classe BIG.
- Una volta conseguito il diritto all’avanzamento di classe, e a giudizio del conduttore, il binomio potrà rimanere nella classe Senior ancora per tre ulteriori gare, poi dovrà obbligatoriamente competere nella classe BIG.

# Big

- La partecipazione a questa classe è consentita ai cani che abbiano compiuto il quindicesimo mese di età.
- Questa classe è riservata esclusivamente alla categoria di carriera TIME.
- La classe BIG avrà tre gare dedicate nello stesso giorno in tre macroaree nazionali (Distretto 1 - Nord, Distretto 2 - Centro e Distretto 3 -Sud) i cui vincitori, proclamati, “campioni Big” (Maxi Big), nel corso della finale nazionale parteciperanno ad una gara dedicata il cui vincitore si fregerà del titolo di “Campione Italiano Hoopers”.

# Prove di gara

- All'interno di una gara Hoopers CIS il concorrente, in base alla classe di appartenenza, potrà partecipare a due prove denominate rispettivamente RUN 1 e RUN 2.
- La somma dei punteggi complessivi maturati nella RUN1 e nella RUN 2 costituisce la COMBINATA.
- Oltre alle manche RUN1 e RUN2, a discrezione del club organizzatore, è possibile svolgere i GIOCHI (games), gare open con percorso libero ad una sola RUN. I giochi possono essere:
  - HOOPERS CUP (solo hoop)
  - TUNNEL CUP (hoop di partenza, hoop di arrivo e almeno 4 tunnel)

# Prove di gara

- Con la prova RUN 1 si maturano le qualifiche per il passaggio di classe e i punteggi per l'accesso alla finale nazionale.
- Nella prova RUN 2 viene premiata la singola manche e, con essa, la combinata (RUN1 + RUN2) e si maturano i punteggi per l'accesso alla finale nazionale ed i punteggi per il campionato a squadre.

# Tipologie di percorso di gara

- In relazione alle diverse CLASSI, i percorsi di gara si differenziano per una serie di elementi progettuali quali: numero degli attrezzi da affrontare (intesi come “passaggi” ripetuti in caso di numerazione plurima), distanza tra gli attrezzi, presenza di configurazioni complesse, TPM e distanza massima della zona di navigazione.

# STARTER

- Numero di attrezzi: tra 5 e 8.
- Distanza tra gli attrezzi: compresa tra 5 e 7 metri.
- Tempo Massimo di Percorso: 3 minuti.
- Distanza massima della zona di navigazione dall'attrezzo più lontano:  $d_{ZdN} \leq 10m$ .
- Non sono previste configurazioni complesse, cambi di navigazione, discriminazioni o svolte.
- È consentito al conduttore detenere un oggetto (non commestibile) a sua scelta con il quale premiare, giocando, il cane al termine del percorso anche all'interno del campo di gara.

# DEBUTTANTI

- Numero di attrezzi: compreso tra 8 e 10.
- Distanza tra gli attrezzi:
  - S: tra 5 e 7 metri
  - L: tra 6 e 8 metri
- Tempo Massimo di Percorso: 3 minuti.
- Distanza massima della zona di navigazione dall'attrezzo più lontano:  $d_{ZdN} \leq 14m$ .
- A discrezione del giudice può essere inserito un cambio di navigazione.
- Non sono previste configurazioni complesse.
- Non è consentito al conduttore premiare il cane al termine del percorso all'interno del campo di gara, neppure con un gioco.

# JUNIOR

- Numero di attrezzi: tra 10 e 15.
- Distanza tra gli attrezzi:
  - S: tra 5 e 10 metri
  - L: tra 6 e 12 metri
- Tempo Massimo di Percorso: 2 minuti e 30 secondi.
- Distanza massima dall'attrezzo più lontano dalla zona di navigazione:  $d_{ZdN} \leq 20m$ .
- Deve essere previsto un cambio di navigazione. A discrezione del giudice ne possono essere inseriti due.
- Possono essere previste configurazioni complesse (ad eccezione dell' "onda").
- Al conduttore non è consentito detenere rinforzi né premiare il cane all'interno del campo di gara (neppure con un gioco).

# SENIOR

- Numero di attrezzi: tra 15 e 22
- Distanza tra gli attrezzi:
  - S: tra 6 e 10 metri
  - L: tra 8 e 15 metri
  - Tempo Massimo di Percorso: 2 minuti.
- Distanza massima dall'attrezzo più lontano dalla zona di navigazione:  $d_{ZdN} \leq 24m$ .
- Devono essere previsti almeno due cambi di navigazione e possono essere presenti configurazioni complesse.
- Al conduttore non è consentito detenere rinforzi né premiare il cane all'interno del campo di gara (neppure con un gioco).

# BIG

- Numero di attrezzi: tra 15 e 22.
- Distanza tra gli attrezzi:
  - S: tra 6 e 10 metri
  - L: tra 8 e 15 metri
- Tempo Massimo di Percorso: 1 minuto e 30 secondi;
- Distanza massima dall'attrezzo più lontano dalla zona di navigazione:  $d_{ZdN} \leq 26m$ .
- Devono essere previsti almeno due cambi di navigazione e possono essere presenti configurazioni complesse.
- Al conduttore non è consentito detenere rinforzi né premiare il cane all'interno del campo di gara (neppure con un gioco).

# ATTREZZI

- È compito dell' Organizzazione garantire la disponibilità e la fruibilità di attrezzi conformi al presente Regolamento, sicuri ed in buono stato di conservazione.

# HOOP

- Gli Hoop devono essere costruiti con materiale leggero pur dovendo restare integri in caso di urto accidentale.
- Tutti i componenti devono essere di sezione circolare, o rettangolare purché smussati, lisci e senza asperità che possano ferire il cane in caso di urto.
- Gli Hoop devono essere colorati in modo da risultare facilmente distinguibili nell'ambiente circostante. Questo attrezzo non dovrà mai essere ancorato al terreno ma dovrà potersi spostare agevolmente in caso di urto.

# HOOP

- Larghezza: 80cm – 90cm
- Altezza: 90cm – 110cm
- Lati: 40cm – 50cm
- Appoggi: 30cm – 40cm
- Diametro struttura: 2,5cm – 3,5cm

# GATE

- I Gates devono essere costruiti con materiale leggero pur dovendo restare integri in caso di urto accidentale.
- Tutti i componenti dovranno essere di sezione circolare, lisci e senza asperità che possano ferire il cane in caso di urto. Il riempimento (di colore uniforme) deve permettere il costante contatto visivo tra il cane e il conduttore e non deve consentire un eventuale attraversamento. Misure:
  - Larghezza: 120cm – 130cm
  - Altezza: 80cm – 90cm
  - Appoggi: 35cm – 40cm

# BARREL

- I Barrel dovranno essere flessibili ed avere colori che ne permettano la facile individuazione da parte del cane.
- Potranno essere applicate trasversalmente strisce colorate (di colore diverso dal corpo) per agevolarne il riconoscimento. Non devono essere ancorati al terreno, ma mantenuti stabili utilizzando sacchi di sabbia, o soluzioni analoghe, che non alterino la forma circolare dell'attrezzo e non costituiscano intralcio o pericolo per il cane. Misure:
  - Diametro: 50cm – 70cm
  - Altezza: 55cm – 100cm

# TUNNEL

- flessibili e con la parte inferiore in materiale antiscivolo. Non dovranno essere ancorati al terreno, ma tenuti fermi utilizzando fasce e sacchi di sabbia pesanti, che non alterino la forma circolare dell'attrezzo. Misure:
  - Diametro: 80cm
  - Lunghezza: 100cm
- Rigidi e privi del fondo. Non dovranno essere ancorati al terreno nè tenuti fermi utilizzando fasce e sacchi di sabbia pesanti. Dovranno avere massa tale da non subire spostamenti a causa di una normale ventosità ma da non opporre resistenza ad un eventuale urto da parte del cane. Misure:
  - Diametro: 80cm
  - Lunghezza: 100cm

# Zona di Navigazione

- La Zona di Navigazione è una circonferenza di diametro di 2 metri per tutte le Classi.
- La ZdN è delimitata da un bordo in rilievo (diametro da 2 cm a 4 cm) che consenta al conduttore di percepire chiaramente l'eventuale superamento.
- Non deve deformarsi in caso di urto o calpestamento dal parte del conduttore.

# Il tracciato

1. Il Giudice progetta il percorso di gara con l'obiettivo di assicurare al cane la possibilità di compierlo integralmente in modo armonico e fluido, evitando pericolose discontinuità o posture incongrue.

# Il Tracciato

2. Al fine di assicurare una precisa misurazione cronometrica del percorso, il primo e l'ultimo attrezzo devono sempre essere Hoop. In caso di cronometraggio manuale ovvero con sistema elettronico (i.e. fotocellule) in grado di discriminare in senso di attraversamento, il primo e l'ultimo hoop possono coincidere.
3. L'hoop di partenza e l'hoop di arrivo non possono mai essere utilizzati per passaggi intermedi del percorso.

# Svolgimento della prova

4. Prima dell'inizio della prova, il Giudice invita i concorrenti a prendere parte ad un briefing il cui obiettivo è quello di richiamare le regole di gara ed esporre eventuali precisazioni relative al percorso. Al termine del briefing, il Giudice dichiarerà aperta la ricognizione precisandone la durata.
5. A parità di classe e categoria di altezza, deve essere previsto un distinto turno di ricognizione ogni 15 concorrenti.
6. Al termine della ricognizione, i concorrenti verranno chiamati per l'ingresso al campo di gara secondo l'ordine di partenza predisposto dalla segreteria.

# Svolgimento della prova

7. In tutte le classi, a discrezione del conduttore, il cane può essere tenuto al guinzaglio fino al posizionamento in partenza. Quando il conduttore sarà all'interno della zona di navigazione, potrà far partire il cane e la prova avrà ufficialmente inizio.
8. Una volta entrato in Zona di Navigazione, il conduttore, non potrà uscirne (pena la squalifica) fino al termine della prova.
9. Una volta lasciato in partenza, il cane potrà attendere l'inizio della prova in qualsiasi posizione.

# Svolgimento della prova

10. La gara del binomio ha inizio dal momento in cui il cane oltrepassa correttamente (ossia attraversandolo nel senso della navigazione) la linea del primo attrezzo con il conduttore all'interno della Zona di Navigazione. Dal medesimo istante parte la misurazione del tempo di percorso.

11. La partenza è regolamentare se il cane è posizionato correttamente davanti al primo attrezzo, senza che naso, zampa o qualsiasi parte del corpo, invadano la linea dello stesso, con il conduttore all'interno della Zona di Navigazione.

# Svolgimento della prova

12. Se il cane oltrepassa o attraversa il primo attrezzo, con il conduttore all'interno della Zona di Navigazione, anche prima questi gli abbia impartito il segnale di partenza, la prova si considera comunque iniziata e la navigazione deve proseguire secondo la numerazione del percorso.

13. Si considera “falsa partenza” l'attraversamento da parte del cane della linea del primo attrezzo (sia attraversandolo correttamente che aggirandolo) mentre il conduttore non è ancora all'interno della Zona di Navigazione.

# Svolgimento della prova

14. In caso di falsa partenza, il conduttore ha l'obbligo di riposizionare correttamente il cane in partenza, ed ha disposizione fino a due tentativi ed un Tempo Massimo di Riposizionamento (TMR) pari a 1 minuto. Per ogni tentativo di riposizionamento viene attribuita una penalità (tranne che in classe STARTER). La terza falsa partenza comporta in ogni caso l'eliminazione (anche in classe STARTER) così come il raggiungimento del TMP.

# Svolgimento della prova

15. La linea del primo attrezzo si considera oltrepassata quando il cane la supera una qualsiasi parte del corpo.

16. Una volta lasciato il cane in partenza e avviatosi verso la Zona di Navigazione, il conduttore non può più tornare sui propri passi per modificare la postura (ad esempio perché il cane da seduto si mette a terra) o la posizione del cane (ad esempio perché si il cane si alza e si avvicina alla linea di partenza). Tale condotta costituisce comunque riposizionamento ed è soggetta alle relative penalità.

# Svolgimento della prova

17. Il primo attrezzo deve essere sempre eseguito. Nel caso in cui il cane attraversi la linea del primo attrezzo evitandolo o aggirandolo, mentre il conduttore è all'interno della zona di navigazione, questi ha facoltà di riposizionare o inviare il cane a distanza (senza uscire dalla Zona di Navigazione) attraverso il primo attrezzo nel senso corretto della navigazione, purché ciò non comporti, a valutazione del giudice, una situazione significativa di stress per il cane e, in ogni caso, sino al raggiungimento del Tempo Massimo di Riposizionamento (TMR) pari a 1 minuto.

# Svolgimento della prova

18. L'ultimo attrezzo deve essere sempre eseguito e, a tal fine, il binomio ha tempo a disposizione sino al raggiungimento del TPM;

19. Il conduttore può guidare il cane nell'esecuzione del percorso utilizzando segnali vocali e/o gestuali;

20. Il cane deve affrontare gli attrezzi costituenti il percorso di gara rispettando la sequenza numerica definita dal Giudice e nel senso di percorrenza della navigazione corrispondente.

# Svolgimento della prova

21. Solo nella classe STARTER è consentito l'utilizzo di un oggetto (mai cibo) per premiare il cane al termine del percorso anche all'interno del campo di gara.

22. In tutte le altre classi è consentito premiare il cane esclusivamente al di fuori dal campo di gara

23. Qualora, allo scadere del TPM, il binomio non abbia ancora ultimato il percorso, il conduttore verrà invitato dal giudice, mediante un segnale sonoro, a richiamare il cane e ad interrompere la prova.

# Svolgimento della prova

24. Se un cane scarta uno o più attrezzi e affronta un attrezzo successivo nella numerazione, non può recuperare l'attraversamento di nessuno quelli precedentemente scartati ma deve proseguire dall'attrezzo che segue nella sequenza numerata di navigazione. Se l'attrezzo scartato ha una numerazione multipla esso potrà essere eseguito nuovamente nella numerazione progressiva (esempio: se il cane esegue correttamente gli attrezzi 1,2 e 3 ma prosegue affrontando il n.8, gli attrezzi nn.4, 5, 6 e 7 sono da considerarsi scartati, ciascuno con la relativa penalità, e il cane è obbligato a continuare dall'attrezzo n.9).

# Svolgimento della prova

25. Se un cane scarta un attrezzo, fatta salva la relativa penalità, il conduttore ha facoltà di rimandare il cane sul medesimo attrezzo (ad esempio per ripristinare la corretta traiettoria del cane) avvalendosi del passaggio attraverso l'attrezzo immediatamente precedente. Il passaggio attraverso attrezzi ulteriormente antecedenti comporta una penalità per ciascun attraversamento.

# Configurazioni complesse

- **Onda:** si tratta di una sequenza di tre hoop allineati perpendicolarmente alla singola direzione di attraversamento e' da intendersi come un singolo attrezzo monolitico che il cane deve attraversare, ondeggiando, dal principio alla fine.
- La distanza tra gli hoop è variabile tra 5 e 6 m per la categoria small e tra 7 e 8 m per la categoria large.
- Può essere inserita in un percorso di gara a partire dalla classe SENIOR.
- Nel posizionamento dell' "onda" all'interno di un percorso di gara, il Giudice avrà cura di lasciare congrua distanza dell'uscita dalla recinzione perimetrale e da altri attrezzi presenti. I due hoop esterni dell' "onda" possono essere utilizzati per ulteriori passaggi nel percorso. Ciò non è consentito per l'hoop centrale che resta di utilizzo esclusivo per questa configurazione.

# Configurazioni complesse

- **Passaggio interno agli attrezzi di aggiramento:** si tratta del passaggio del cane sul lato interno (ossia quello esposto al navigatore).
- Può essere inserito anche in aggiunta ad un passaggio esterno. Nella classe Junior il passaggio interno deve essere posizionato in prossimità della Zona di Navigazione.

# Giudizi

- Tutti i concorrenti di ogni classe partono dal punteggio iniziale di 200 punti per manche di gara (200 per la Run 1 e 200 per la Run2).
- È facoltà del Giudice variare sostanzialmente il percorso tra le due manche o lasciarlo invariato modificando la posizione della ZdN.
- Gli errori comportano, a seconda della loro natura, penalità da 10 punti e da 15 punti.
- Ogni errore commesso durante lo svolgimento del percorso comporta una decurtazione del punteggio iniziale pari al valore connesso alla specifica penalità come di seguito elencato:

# Penalità da 15 punti

- Scartare uno (o più) hoop (indipendentemente dalla sua ubicazione all'interno) dell'onda.

# Penalità da 10 punti

- Abbattere l'attrezzo.
- Scartare un attrezzo (diverso dall' "onda") durante il percorso.
- Affrontare un attrezzo nel senso inverso alla navigazione (ovunque ubicato nel percorso, ad eccezione del primo e dell'ultimo per i quali, l'attraversamento in senso inverso comporta la squalifica).
- Riposizionare il cane in partenza dopo che lo stesso abbia oltrepassato la linea di partenza, prima che il conduttore si sia posizionato all'interno della ZdN (in tutte le classi tranne la Starter).
- Riposizionare il cane in partenza, a distanza, dopo che lo stesso abbia oltrepassato la linea di partenza con il conduttore già posizionato all'interno della ZdN (in tutte le classi tranne la Starter).
- Tornare sui propri passi, prima di essere entrati nella ZdN e dopo aver già lasciato il cane in partenza, per modificarne postura o posizione (in tutte le classi tranne la Starter).
- Uscire con un piede dalla ZdN per massimo 1 volta per tutte le classi.
- Reinviare il cane verso un attrezzo scartato, avvalendosi dell'attraversamento di attrezzi precedenti (una penalità per ciascun attrezzo antecedente riattraversato ad eccezione di quello immediatamente precedente l'attrezzo scartato).
- .

# Qualifica manche

- Eccellente netto: 200 punti
- Eccellente: 190 punti
- Molto Buono: da 155 a 185 punti
- Buono: 150 punti
- Non Qualificato (NQ): <150 punti

# Combinata

- **COMBINATA:** La combinata in tutte e tre le classi è data dalla somma dei punteggi e del tempo per la categoria TIME ed esclusivamente dei punteggi per la categoria NO TIME.
- **QUALIFICA COMBINATA:**
  - Eccellente netto: 400 punti
  - Eccellente: 380 punti
  - Molto Buono: da 310 a 375 punti
  - Buono: 300 punti
  - Non Qualificato (NQ): <300 punti

# Squalifica

- Il binomio potrà essere eliminato dal Giudice di Gara nel caso in cui:
  - Il cane indossi il collare o qualsiasi altro oggetto durante lo svolgimento della gara.
  - Il conduttore premi il cane all'interno del campo di gara (tranne che in classe STARTER).
  - Il conduttore tocchi volontariamente il cane (tranne che in classe STARTER).
  - Il conduttore introduca cibo nel campo di gara;
  - Il conduttore detiene, indosso o in tasca, il guinzaglio o un gioco (tranne che per la classe STARTER).
  - Il conduttore riposizioni il cane in partenza per la terza volta.
  - Il conduttore dia inizio alla prova prima del fischio (o altro segnale concordato in sede di briefing) dell'Ufficiale di Gara.

# Squalifica

- Il binomio potrà essere eliminato dal Giudice di Gara nel caso in cui:
  - Il conduttore esca dalla Zona di Navigazione con entrambi i piedi.
  - Il conduttore esca dalla Zona di Navigazione con un piede per due volte.
  - Il conduttore si rivolga al giudice con linguaggio e comportamenti inappropriati.
  - Il conduttore si rivolga al cane con atteggiamenti violenti verbali o fisici.
  - Il cane abbaia con aggressività.
  - Il cane espleti i suoi bisogni fisiologici all'interno del campo di gara
  - Il cane mostri aggressività intra o inter-specifica
  - Il cane sia fuori controllo
  - Il conduttore si rivolga al giudice con linguaggi e comportamenti inappropriati;
  - Il conduttore si rivolga al cane con atteggiamenti violenti verbali o fisici;
  - Il cane abbaia con aggressività;
  - Il cane espleti i suoi bisogni fisiologici all'interno del campo di gara;
  - Il cane mostri aggressività intra o inter specifica;
  - Il cane sia fuori controllo.

# Squalifica

- Il cane superi in qualsiasi direzione l'attrezzo numero uno, dopo averlo già superato in partenza, o superi l'ultimo attrezzo in direzione opposta alla navigazione.
- Il cane attraversa il primo attrezzo quando il conduttore è ancora fuori dalla ZdN senza che essere da questi riposizionato in partenza prima dell'effettivo ingresso nella ZdN.
- il cane scarta il 50% (arrotondato all' intero successivo) degli attrezzi costituenti il percorso di gara (intesi come passaggi in caso di attrezzi ripetuti nella numerazione).
- Raggiungimento del Tempo Massimo di Percorso;
- Raggiungimento del Tempo Massimo di Riposizionamento;

# Squalifica

- In caso di eliminazione e a discrezione del Giudice, il binomio può, comunque, completare il percorso.
- La valutazione del Giudice è **insindacabile e inappellabile**.

# Organizzazione di una prova

- Per poter ospitare una competizione ufficiale di Hoopers, il campo di gara deve avere le seguenti misure minime:
  - Per la Classe Debuttanti: 600 mq con il lato minore di almeno 20 metri.
  - Per la Classe Junior: 800 mq con il lato minore di almeno 25 metri.
  - Per le Classi Senior: 1000 mq con il lato minore di almeno 25 metri.
- Le misure esatte del campo di gara, corredate della disposizione degli ingressi, dovranno essere preliminarmente comunicate al Giudice per permettere la progettazione dei percorsi di gara tenendo conto delle adeguate distanze fra gli attrezzi e la eventuale recinzione perimetrale.
- La superficie del campo di gara deve essere pianeggiante, priva di buche o asperità che possano compromettere il movimento del cane. Il fondo deve, inoltre, garantire una buona aderenza (sintetico, erba naturale o sabbia).

# Organizzazione di una prova

- Nel corso della competizione all'interno del campo di gare non devono essere presenti materiali e oggetti estranei alla competizione (es. attrezzi depositati a fondo campo).

# Organizzazione di una prova

- Per poter organizzare una gara l'Organizzazione dovrà:
  - Darne preventiva comunicazione al referente regionale e attendere il relativo Nulla Osta.
  - Predisporre il corrispondente Evento Hoopers, con locandina, sul portale <http://garecis.it>.
  - Garantire la presenza del personale necessario per lo svolgimento della competizione.
  - Garantire la disponibilità di attrezzi idonei e conformi al presente Regolamento.
  - Garantire la disponibilità del set minimo di attrezzi:
    - per la classe Junior: 10 Hoop; 2 Gate, 2 Barrel e 2 Tubi.
    - per la classe Senior: 20 Hoop, 2 Gate, 3 Barrel, 2 Tubi.
  - Garantire la disponibilità di una serie di numeri, da 1 a 22, per indicare la sequenza del percorso.

# Organizzazione di una prova

7

- Per ciascun campo di gara sono richiesti:
  - 1 Ufficiale di Gara (Giudice).
  - 1 Aiuto-giudice che annoterà le penalità indicate dall'Ufficiale di Gara durante lo svolgimento della gara.
  - 2 Cronometristi che rileveranno il tempo come previsto dal presente regolamento mediante fotocellule e/o cronometri manuali.
  - 1 Responsabile ZdN che verificherà e segnalerà l'uscita dalla zona di navigazione da parte del conduttore.
  - 2 Aiutanti che organizzeranno l'ingresso dei concorrenti in campo e ripristineranno il percorso al termine di ogni prova o in caso di abbattimento di attrezzi durante una esecuzione.

# Organizzazione di una prova

- Al termine della gara, il Responsabile dell'Organizzazione dovrà trasmettere via email a [direttivohoopers@federazionecinofila.it](mailto:direttivohoopers@federazionecinofila.it), entro tre giorni, le classifiche finali in formato PDF ordinatamente distinte per classe, categorie, RUN 1, RUN 2 e combinata. Ritardi nella trasmissione o difformità nei formati potranno inficiare il riconoscimento dei risultati.
- Il Club organizzatore di ciascuna prova dovrà concordare con il Giudice le modalità di rimborso per la/le giornate di gare.
- L'elenco dei giudici e i relativi contatti sono disponibili sul sito [www.federazionecinofila.it](http://www.federazionecinofila.it) nella sezione "Discipline" alla voce "Hoopers".
- L'indennità per i giudici è stabilita in una quota di 50€ giornaliera oltre al rimborso spese di viaggio e vitto (e alloggio per gare di 2 giornate).
- Durante l'espletamento della gara sarà proclamato "Breed Winner" il miglior classificato in ogni combinata, per singola razza o cane meticcio.

# Accesso alla finale di campionato

- Le gare ufficiali in cui è possibile accumulare punti sono:
  - gara RUN 1;
  - gara RUN 2;
  - combinata (RUN 1 + RUN 2).

# Assegnazione punteggi TIME

<b>ECCELLENTE NETTO</b>	<b>10 punti</b>
<b>ECCELLENTE</b>	5 punti
<b>MOLTO BUONO</b>	3 punti
<b>BUONO</b>	1 punto

Inoltre, ogni “Breed Winner” riceverà un bonus di 2 punti sul punteggio della combinata

# Assegnazione punteggi NOTIME

RISULTATO	RUN 1	RUN 2	COMBINATA
ECCELLENTE NETTO	-	-	30
ECCELLENTE	-	-	20
MOLTO BUONO	-	-	10
BUONO	-	-	5

Inoltre, ogni “Breed Winner” riceverà un bonus di 2 punti.

# Accesso alla finale di campionato

- È possibile accedere alla finale con un minimo di 100 punti per la classe Junior e 50 punti per la classe Debuttanti nella categoria NO TIME, e con un minimo 60 punti per le classi JUNIOR, SENIOR E BIG e 50 punti per la classe DEBUTTANTI nella categoria TIME.
- Il concorrente che durante il campionato accumulerà più punti in occasione della FINALE NAZIONALE otterrà un premio speciale.
- In tutte le classi (Debuttanti, Junior, Senior e Big) è possibile accumulare punti.
- Il binomio che durante il campionato avrà ottenuto il passaggio in classe superiore potrà decidere di partecipare alla finale nella classe iniziale mantenendo i punti acquisiti oppure nella classe superiore conquistando la soglia dei corrispondenti punti per la categoria NO TIME ovvero per la TIME conservando la metà dei punteggi acquisiti nella classe originale.

# Accesso alla finale di campionato

- Durante la finale del Campionato Italiano sarà organizzata una gara open denominata “Finale Breeds Hoopers CIS”, alla quale parteciperanno tutti i “Breed Winner” che abbiano ottenuto per 2 volte il titolo (sia possessori di pedigree sia meticci) delle singole gare ufficiali
- I vincitori saranno proclamati “Campioni di Razza Hoopers CIS”.
- Saranno ammessi alla finale nazionale gli ufficiali di gara che hanno giudicato almeno tre gare e abbiano ottenuto in competizioni ufficiali almeno:
  - 25 punti per la classe Debuttanti (TIME E NOTIME)
  - 50 punti per la classe NOTIME Junior
  - 30 punti per le classi TIME Junior, Senior e BIG

# Campioni distrettuali

- Nell'ambito del territorio nazionale sono individuate i seguenti DISTRETTI (riferiti alle sedi dei Centri Cinofili affiliati CIS di appartenenza):
  - DISTRETTO 1 NORD: Liguria, Piemonte, Valle D'Aosta, Lombardia, Trentino Alto Adige, Friuli Venezia Giulia, Veneto;
  - DISTRETTO 2 CENTRO: Toscana, Emilia Romagna, Umbria, Marche, Abruzzo, Lazio, Molise, Sardegna;
  - DISTRETTO 3 SUD: Campania, Puglia, Basilicata, Calabria, Sicilia,
- Al termine del campionato, nel corso della finale nazionale, verrà proclamato di diritto "Campione Distrettuale" il binomio che ha conseguito il punteggio più elevato, per classe e carriera, nella macroarea (distretto) di appartenenza;
- I sei campioni distrettuali (tre per ciascuna categoria di altezza) accedono di diritto alla finalissima open.

# Campionato a squadre

- Entro il 30 ottobre di ogni anno, ciascun club affiliato CIS può comunicare al Direttivo ([direttivo@federazionecinofila.it](mailto:direttivo@federazionecinofila.it)), per il tramite del proprio Responsabile di Squadra, una propria compagine di gara (squadra) composta da tre binomi (senza vincoli sulla categoria di altezza) ed inserite nelle classi Junior, Senior o Big (non sono ammessi partecipanti in classe Debuttanti per i quali è previsto un proprio campionato);
- I punti conseguiti da ciascun componente la squadra nelle varie RUN 2 cui partecipa concorrono a formare il punteggio collettivo della squadra.
- Ai fini della composizione della squadra sono consentite sinergie tra club diversi, con l'inserimento in squadra di binomi di rispettiva appartenenza. Pertanto, i componenti della squadra possono appartenere tutti allo stesso club o a club diversi.

# Campionato a squadre

- Al termine del campionato verrà stilata la classifica delle squadre sommando tutti i punti conseguiti da ciascun componente nelle RUN 2 cui ha partecipato.
- E' consentita la surroga di un componente della squadra esclusivamente in caso di sopraggiunta e oggettiva impossibilità a proseguire il campionato (es. infortunio). In tal caso, viene preservato il punteggio di squadra accumulato dal binomio uscente e ad esso si somma il punteggio successivamente accumulato dal binomio subentrato.
- Non è consentita la partecipazione del medesimo cane in più di una squadra.

# Campionato a squadre

- Il campionato a squadre ha inizio dal 01 Novembre e ha durata sino alla Finale Nazionale del Campionato dell'anno successivo.
- Nel corso della Finale Nazionale, si svolgerà una gara “Open” cui parteciperanno le prime 10 squadre in classifica.
- La squadra prima classificata sarà proclamata vincitrice del campionato nazionale a squadre Hoopers CIS.

# Campionato a squadre

- I punteggi assegnati alla squadra in corrispondenza dei posizionamenti dei componenti nelle RUN 2 sono i seguenti:

<b>RISULTATO RUN 2</b>	<b>PUNTI SQUADRA</b>
<b>ECCELLENTE NETTO</b>	<b>30</b>
<b>ECCELLENTE</b>	<b>20</b>
<b>MOLTO BUONO</b>	<b>10</b>
<b>BUONO</b>	<b>5</b>

# Campionato a squadre debuttanti

- E' possibile costituire squadre che prenderanno parte al Campionato a Squadre Hoopers CIS riservato ai binomi in classe debuttanti.
- La squadra sarà composta da tre binomi appartenenti a due categorie di altezza differenti (2 Large e 1 Small o viceversa) ed inseriti nella classe debuttanti.
- La squadra dovrà essere comunicata dal Responsabile della Squadra, per il Centro Cinofilo affiliato CIS, entro il 30 Ottobre, inviando una comunicazione a mezzo email a [direttivohoopers@federazionecinofila.it](mailto:direttivohoopers@federazionecinofila.it) .
- I punti conseguiti da ciascun componente la squadra nelle varie RUN 2 cui partecipa concorrono a formare il punteggio collettivo della squadra.

# Campionato a squadre debuttanti

- E' possibile costituire squadre che prenderanno parte al Campionato a Squadre Hoopers CIS riservato ai binomi in classe debuttanti.
- La squadra sarà composta da tre binomi (senza vincoli sulla categoria di altezza) ed inseriti nella classe debuttanti.
- La squadra dovrà essere comunicata dal Responsabile della Squadra, per il Centro Cinofilo affiliato CIS, entro il 30 Ottobre, inviando una comunicazione a mezzo email a [direttivohoopers@federazionecinofila.it](mailto:direttivohoopers@federazionecinofila.it) .

# Campionato a squadre debuttanti

- I punti conseguiti da ciascun componente la squadra nelle varie RUN 2 cui partecipa concorrono a formare il punteggio collettivo della squadra.
- E' consentita la surroga di un componente della squadra esclusivamente in caso di sopraggiunta e oggettiva impossibilità a proseguire il campionato (es. infortunio). In tal caso, viene preservato il punteggio di squadra accumulato dal binomio uscente e ad esso si somma il punteggio successivamente accumulato dal binomio subentrato.
- Ai fini della composizione della squadra sono consentite sinergie tra "club" diversi per cui i componenti della squadra possono appartenere tutti allo stesso club o a club diversi.
- Nel caso in cui un binomio componente la squadra transitasse in classe Junior nel corso del campionato, continuerà ad accumulare punti per la squadra e potrà, comunque, partecipare alla Finale Debuttanti a squadre.

# Campionato a squadre debuttanti

- Il campionato a squadre ha inizio dal 01 Novembre e ha durata sino alla Finale Nazionale del Campionato dell'anno successivo.
- Al termine del campionato verrà stilata la classifica delle squadre sommando tutti i punti accumulati da ciascuno dei componenti nelle RUN 2 cui ha partecipato.
- Nel corso della Finale Nazionale si svolgerà una gara "Open" cui parteciperanno le prime 10 squadre in classifica.
- La squadra prima classificata sarà proclamata vincitrice del campionato nazionale a squadre Debuttanti Hoopers CIS.

# Campionato a squadre debuttanti

- I punteggi assegnati alla squadra in corrispondenza dei posizionamenti dei componenti nelle RUN 2 sono i seguenti:

<b>RISULTATO RUN 2</b>	<b>PUNTI SQUADRA</b>
<b>ECCELLENTE NETTO</b>	<b>30</b>
<b>ECCELLENTE</b>	<b>20</b>
<b>MOLTO BUONO</b>	<b>10</b>
<b>BUONO</b>	<b>5</b>

# Quote di iscrizione

- La quota d'iscrizione per una gara del Campionato Italiano CIS è stabilita in 15.00€ per il primo cane e 10.00 €/cd per ulteriori cani iscritti dallo stesso conduttore.
- La quota di iscrizione nella classe STARTER è stabilita in 10€ per il primo cane e 5€/cd per ulteriori cani iscritti dallo stesso conduttore.
- La quota di iscrizione ai giochi (Tunnel cup e Hoop cup) è stabilita in 5.00€.

# Norme antidoping

- Sia ai conduttori che ai cani partecipanti alle manifestazioni potranno essere sottoposti a cura del Comitato Organizzatore o della CIS a dei controlli antidoping, finalizzati a reprimere il fenomeno del doping.

# Norma Transitoria

- I binomi che hanno concluso il campionato 2023-2024 nella classe DEBUTTANTI possono accedere direttamente alla classe Junior del campionato 2024-2025 a condizione che ciò avvenga in corrispondenza della prima gara di tale campionato cui si partecipa.
- Qualora prendessero parte ad una competizione ufficiale del campionato 2024-2025 restando nella classe DEBUTTANTI, saranno soggetti alle previsioni dell'art.5, comma 2 del presente Regolamento.

# REGOLAMENTO GIOCHI

# Tipologia di giochi

- Le tipologie di GIOCHI HOOPERS CIS sono due ed entrambe di categoria e classe OPEN:
  - A. TUNNEL CUP
  - B. HOOP CUP

# Svolgimento della Tunnel Cup

- Per organizzare una prova di TUNNEL CUP sono necessari:
  - due Hoop, uno di partenza, contrassegnato con la lettera P, e uno d'arrivo, contrassegnato con la lettera A;
  - e un minimo di quattro a un massimo di otto Tubi contrassegnati da numeri.
- La prova tiene conto del punteggio finale e del tempo d'esecuzione.
- La durata massima della prova è di 60 secondi.
- Il superamento dell'Hoop di partenza dà inizio alla gara e non può più essere attraversato indipendentemente dalla direzione pena l'eliminazione.
- Il superamento dell'Hoop d'arrivo pone fine alla gara. In caso venga superato al contrario rispetto alla linea di navigazione il binomio è eliminato.
- Ogni Tubo può essere attraversato dal cane più volte fino a un massimo di 20 volte, a ogni passaggio vengono accreditati dei punti.
- Al termine del tempo massimo (60 secondi) il binomio termina la gara e deve uscire dal campo mantenendo il punteggio maturato fino a quel momento.
- Le linee di navigazione tra l'Hoop di partenza, i Tubi e l'Hoop d'arrivo devono essere morbide.

# Svolgimento della Hoop Cup

- Per organizzare una prova di HOOP CUP sono necessari almeno 10 Hoop, oltre a uno di partenza, contrassegnato con la lettera P, e a uno d'arrivo contrassegnato con la lettera A, che non danno punteggio.
- Solo gli Hoop del percorso, contrassegnati da numeri, danno punteggio.
- La prova tiene conto del punteggio finale e del tempo d'esecuzione.
- La durata massima della prova è di 60 secondi.
- Il superamento del primo Hoop dà inizio alla gara e non può più essere attraversato indipendentemente dalla direzione, pena l'eliminazione.

# Svolgimento della Hoop Cup

- Il superamento dell'Hoop d'arrivo pone fine alla gara.
- In caso venga superato al contrario rispetto alla linea di navigazione il binomio è eliminato.
- Ad eccezione degli Hoop di inizio e di fine, tutti gli altri possono essere attraversati più volte fino a un massimo di 20 volte, a ogni passaggio vengono accreditati dei punti.
- Al termine del tempo max (60 secondi) il binomio termina la gara, mantiene il punteggio maturato fino a quel momento e deve uscire dal campo.
- Le linee di navigazione tra l'Hoop di partenza, gli Hoop del percorso e l'Hoop d'arrivo devono essere morbide.

# Zona di Conduzione

- ZONA DI CONDUZIONE. Nello svolgimento dei giochi ci sono due ZdC,
  - una prima zona circolare del diametro di 2 metri (vedi Regolamento Hoopers CSI)
  - e una esterna alla prima di forma e dimensioni a discrezione del Giudice.
- Il conduttore, a sua scelta, può iniziare la gara posizionandosi all'interno della prima o della seconda zona. In quest'ultimo caso i punti ottenuti sono dimezzati.
- Nel caso il conduttore partisse dalla prima zona può uscirne con entrambe i piedi per entrare nella seconda. In questo caso i punti ottenuti da quel momento in poi saranno dimezzati e così rimarranno anche rientrando nella prima zona.
- Se il conduttore esce con due piedi dalla seconda zona, il binomio è eliminato.

# Assegnazione punteggi

- TUNNEL CUP. Ad ogni passaggio nel Tubo verranno attribuiti 20 punti con il conduttore nella prima ZdC e 10 con il conduttore nella seconda ZdC.
- HOOP CUP, Ad ogni passaggio sotto un Hoop verranno attribuiti 20 punti con il conduttore nella prima ZdC e 10 con il conduttore nella seconda ZdC.

# Hooperative Designer

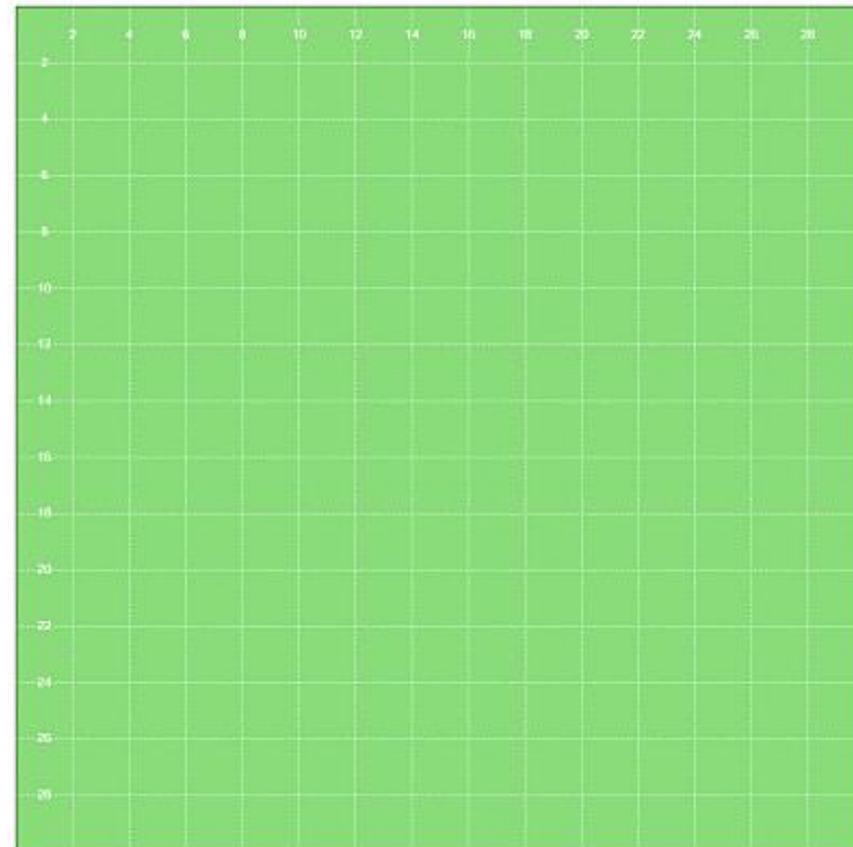
# Hooperative Designer

- È una applicazione web ([hooperative.ilbinomiocinofilia.it](http://hooperative.ilbinomiocinofilia.it)) sviluppata appositamente per progettare percorsi di Hoopers;
- E' pensata appositamente per essere utilizzata da :
  - istruttori
  - giudici
  - formatori



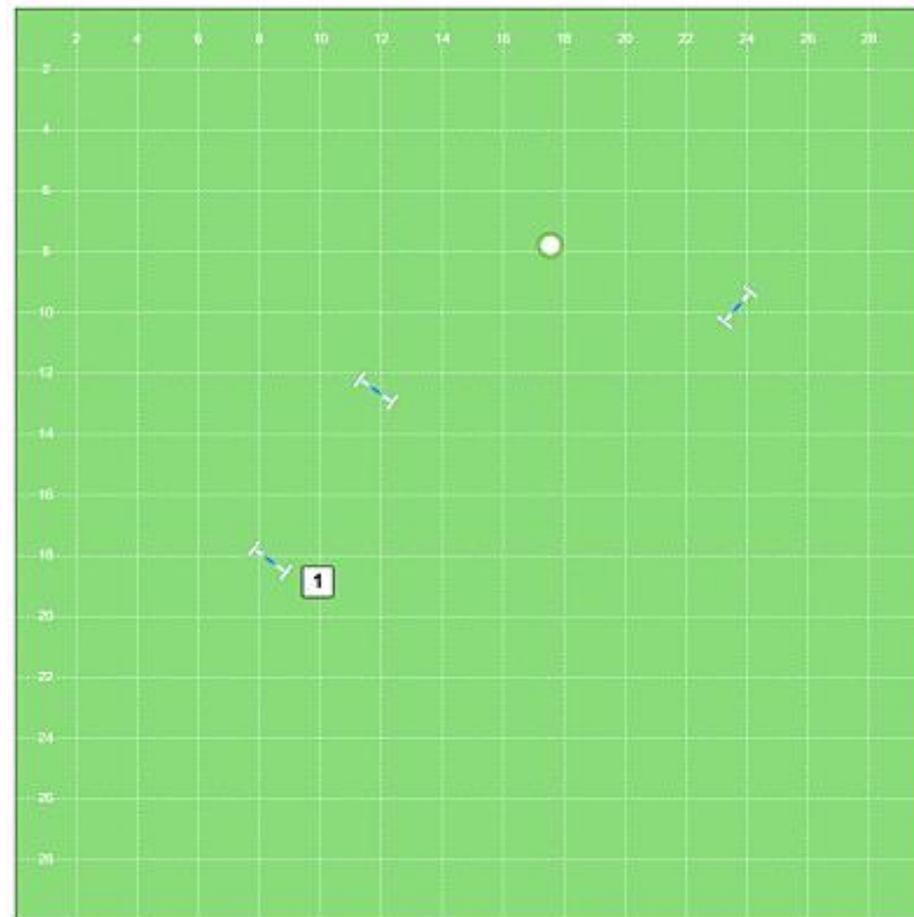
# Hooperative Designer

- Si accede con credenziali (costo abbonamento comprensivo di aggiornamenti è 20€/anno) da [hooperative.ilbinomiocinofilia.it](http://hooperative.ilbinomiocinofilia.it);
- Permette di disegnare un percorso molto rapidamente inserendo gli attrezzi digitandone l'iniziale sulla tastiera (es. tasto H per inserire un Hoop) e orientandoli con il mouse.



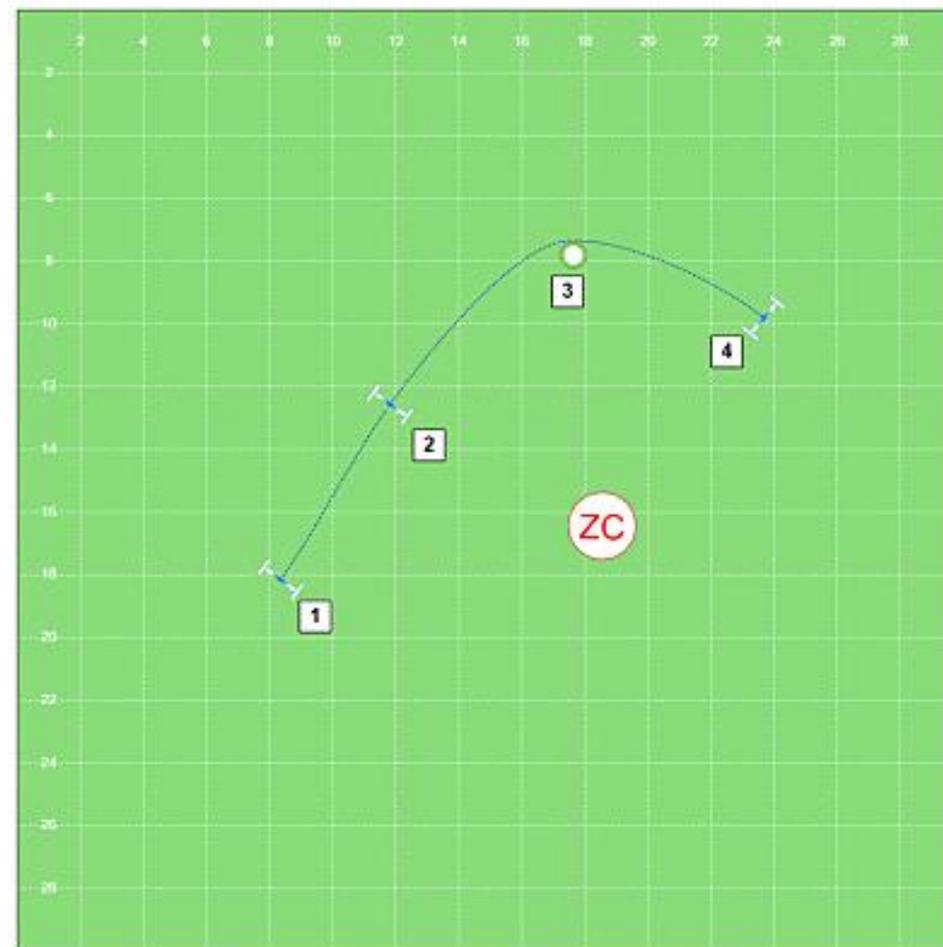
# Hooperative designer

- Inserendo la numerazione viene simulata automaticamente la probabile linea del cane permettendo di verificarne immediatamente la morbidezza e la congruità.



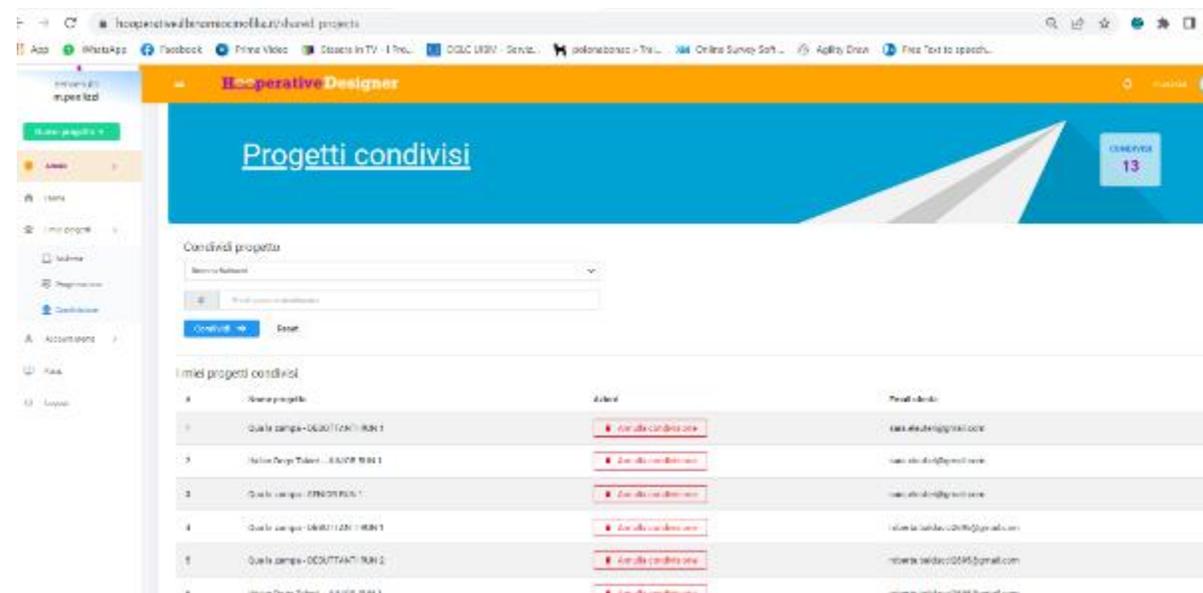
# Hooperative Designer

- Una volta aggiunta e posizionata la zona di conduzione, è possibile:
  - Visualizzare la distanza in me tra ogni coppia di attrezzi;
  - Visualizzare la distanza tra la ZC e l'attrezzo più lontano;
- Questa possibilità è molto comoda per verificare la rispondenza di un percorso al regolamento:
  - Es. un percorso debuttanti ammette distanza tra gli ostacoli tra 4 e 6m e distanza massima dalla ZC di 12m.



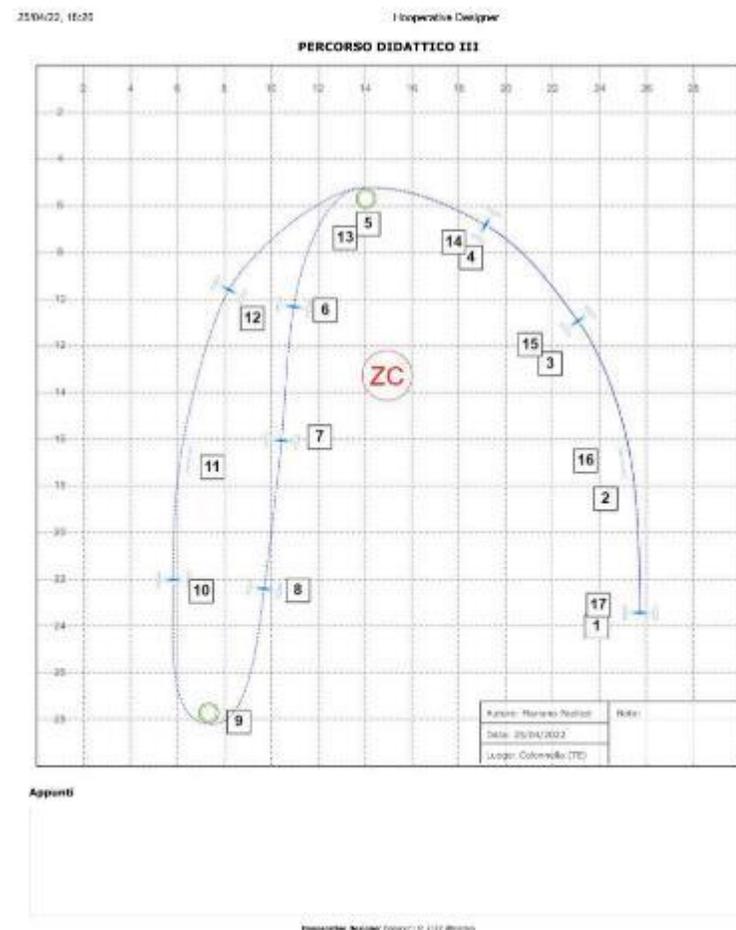
# Hooperative Designer

- Un'altra funzione molto utile è quella di CONDIVISIONE dei progetti: è possibile condividere un percorso con altri utenti che potranno visualizzarlo nel proprio archivio personale online:
- Ad esempio potrei disegnare un percorso da studiare e renderlo immediatamente visibile a ciascuno di voi nel proprio archivio



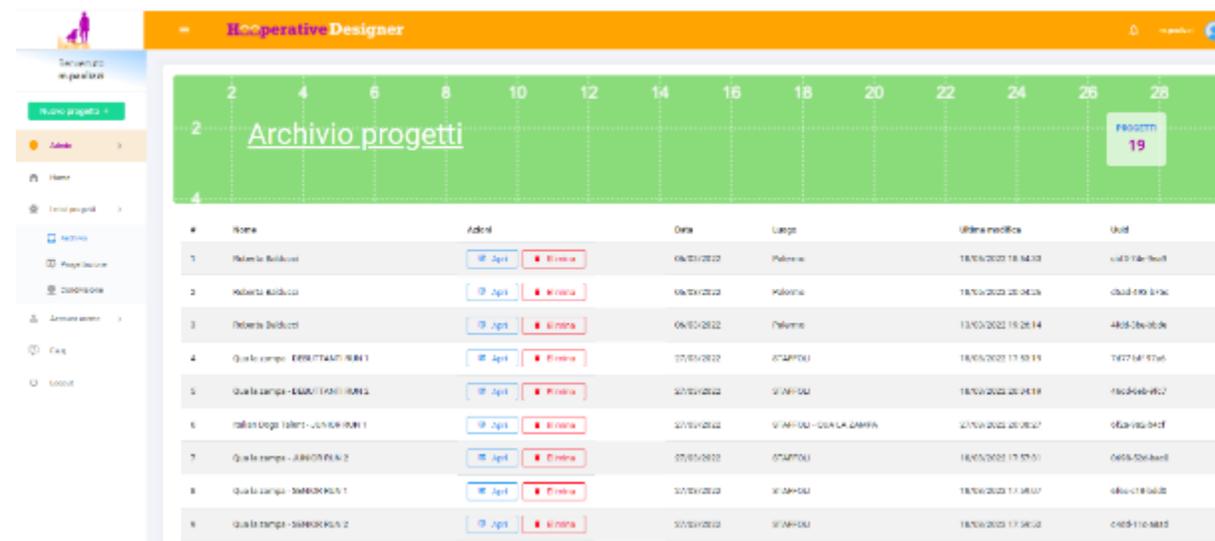
# Hooperative Designer

- Un percorso può essere:
  - Salvato nel formato proprio del programma;
  - Copiato o salvato come immagine;
  - Stampato in «formato gara» con cartiglio e annotazioni;



# Hooperative Designer

- I percorsi, denominati «progetti», possono essere salvati:
  - In locale sul dispositivo con cui si sta disegnando;
  - In rete, in un proprio archivio personale, per poterli riaprire e modificare da qualsiasi posizione e con qualsiasi dispositivo. Ad esempio, si può disegnare comodamente sul PC da casa e visualizzare il percorso sul proprio smartphone, in campo, per montarlo.



# GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Adesso siamo hooperativi!!!