

REGOLAMENTO TECNICO PROVA DI LAVORO CIRN

ULTIMO AGGIORNAMENTO
08.01.2025



SOMMARIO

1. Regole Generali

1. Generali
2. Dimensioni dei team
3. Controlli Anti Doping
4. Equipaggiamento
5. Partenza
6. Arrivo
7. Regole di percorso
8. Conduzione del team
9. Violazione delle regole
10. Azioni disciplinari

2. Regole Specifiche di disciplina: Sprint

1. Classi Sprint
2. Equipaggiamento
3. Regole sul trail

3. Regole Specifiche di disciplina: Skijoring

1. Classi
2. Equipaggiamento
3. Partenza
4. Regole sul trail

4. Regole Specifiche di disciplin: Medie e Lunghe Distanza

1. Classi
2. Equipaggiamento
3. Regole sul trail
4. Arrivo

5. Regole Amministrative

1. Amministrazione
2. Applicazione delle regole
3. Iscrizioni
4. Norme veterinarie
5. Regole di gara
6. Classifica Finale
7. Percorso
8. Altro
9. Segnaletica

6. Linee guida per l'applicazione delle regole

1. Generale
2. Avvisi verbali e warning
3. Squalifica
4. Altre misure

7. Giuria

1. Generale

CAPITOLO 1 – Regole Generali

1.1 Generali

1.1.1 Solo le razze da slitta riconosciute da ENCI e da FCI possono partecipare alle competizioni. Queste razze sono: Alaskan Malamute, Canadian Eskimo Dog, Groenlandesi, Samoiedo, Siberian Husky e, in via provvisoria, Yakutian Laika.

1.1.2 Le gare sono divise in due categorie:

- Categoria 1: Siberian Husky.

- Categoria 2: Alaskan Malamute, Canadian Eskimo Dog, Groenlandesi, Samoiedo e, ove previsto, Yakutian Laika.

1.1.3 I cani che partecipano a gare di sprint devono avere almeno 15 mesi compiuti al giorno della prima manche, e 18 mesi per le gare di distanza.

1.1.4 Il musher che guida il team durante la prima manche deve essere lo stesso per tutta la durata della gara e delle manche, salvo diversa autorizzazione del Race Marshal, che può decidere in autonomia in caso di eventi eccezionali.

1.1.5 All'inizio della manche tutti i cani in partenza devono essere attaccati al team.

1.1.6 Qualsiasi team o cane squalificato in qualsiasi manche non può competere per il resto della gara e non è autorizzato a partire nelle manche successive.

1.1.7 Qualsiasi team, musher o cane giudicato non idoneo o incapace di completare il percorso in sicurezza può essere squalificato del Race Marshal.

1.1.8 Qualsiasi team non in grado di completare qualsiasi manche è squalificato.

1.2 Dimensioni dei Team

1.2.1 Dopo la partenza della prima manche, nessun cane può essere aggiunto o sostituito nei team.

1.2.2 Dopo la partenza della prima manche, il musher può decidere di rimuovere cani dalla sua squadra, rispettando il numero minimo previsto per la categoria. I cani rimossi dalla squadra non possono ricevere titoli.

1.2.3 La responsabilità del corretto dimensionamento del team è solo del musher.

1.2.4 Il Race Marshal può decidere di ridurre la dimensione di qualsiasi team se le condizioni del percorso lo rendono necessario.

1.2.5 Il Race Marshal può limitare il numero di cani in qualsiasi categoria per far fronte a situazioni pericolose o imprevedibili.



1.3 Controlli Anti Doping

1.3.1 In caso il Race Marshal lo ritenga necessario è possibile che, tramite sorteggio, un team o un cane siano sottoposti a controllo Anti Doping, secondo le norme WADA. Il rifiuto di sottoporre un cane a tale test comporta la squalifica dell'intero team.

1.4 Equipaggiamento

1.4.1 Musher, team ed equipaggiamento devono essere sempre disponibili per il controllo nell'area stake-out.

1.4.2 Un team i cui cani siano già stati imbragati e preparati per la partenza non può essere fermato per ulteriori controlli sei (6) minuti prima dell'orario previsto per la sua partenza.

1.4.3 Al termina della gara i team devono sempre essere reperibili e disponibili per i controlli del Race Marshal e dei veterinari.

1.4.4 Tutto l'equipaggiamento è soggetto all'approvazione del Race Marshal.

1.4.5 Sono proibiti i collari a strozzo.

1.4.6 Sono proibite le fruste, e l'unico mezzo di incitamento per i cani deve essere, se necessario, la voce.

1.4.7 Sono proibite le neckline elastiche.

1.4.8 Il numero di pettorale e il transponder (se presente) devono essere facilmente identificabili insieme al musher.

1.4.9 La slitte devono essere munite di una sacca che, salvo diverse disposizioni del Race Marshal, deve essere mantenuta in posizione eretta.

1.4.10 Il casco è obbligatorio in tutte le categorie e discipline.

1.5 Partenza

1.5.1 Durante le fasi di partenza è ammessa l'assistenza degli handler, in numero congruo con la dimensione del team.

1.5.2 La parte frontale del mezzo utilizzato dal musher (slitta, carrello, scooter...) è considerato il punto di partenza del team, e non deve superare la linea di partenza prima dello start.

1.5.3 Il mezzo deve arrestarsi completamente prima della linea di partenza prima di essere autorizzato allo start.

1.5.4 Un team che non si presenta alla partenza all'orario del proprio start, e non sia in grado di raggiungerla almeno entro la metà dell'intervallo prima della partenza del concorrente successivo viene considerato in ritardo e viene assegnata una penalità.

1.5.5 Un team considerato in ritardo verrà fatto partire come ultimo team della propria classe.



1.5.6 Se più di un team è in ritardo, la partenza al termine della rispettiva classe seguirà l'ordine con cui era originariamente prevista la loro partenza.

1.5.7 Se un team risulta in ritardo anche alla seconda partenza viene squalificato.

1.5.8 Un team non in grado di liberare l'area di partenza prima della partenza del concorrente successivo viene squalificato.

1.6 Arrivo

1.6.1 Un team viene considerato arrivato quando il primo cane del team supera la linea di arrivo.

1.6.2 Salvo diversa indicazione, i team devono arrestarsi dopo la linea di arrivo per permettere l'ispezione dei cani e il controllo dei microchip.

1.6.3 Se un team attraversa la linea di arrivo senza il proprio musher, il tempo di arrivo viene considerato quello di arrivo del musher, a condizione che cani e musher abbiano percorso l'intero tracciato.

1.6.4 Qualsiasi tipo di aiuto esterno, fisico o verbale, da parte di persone terze verso i team è vietato.

1.7 Regole di percorso

1.7.1 Musher e team devono sempre percorrere l'intero percorso indicato dall'organizzazione, pena la squalifica.

1.7.2 Un team che non completi l'intero percorso non può correre le manche successive.

1.7.3 Se un team abbandona il percorso, il musher deve ricondurlo nel punto esatto dell'abbandono per non essere squalificato.

1.7.4 Qualsiasi aiuto esterno accettato dal musher comporta la squalifica del team, a meno che non si tratti di un'emergenza.

1.7.5 Un musher non deve mai arrecare danno ad un altro team, ed è autorizzato a entrare in contatto con i cani di un altro musher solo in caso di emergenza.

1.7.6 Trasportare passeggeri sul percorso è severamente vietato, salvo autorizzazione del Race Marshal.

1.7.7 In caso di condizioni particolari, i commissari di percorso devono prestare ugual aiuto a tutti i team.

1.7.8 I musher che corrono nella stessa classe devono sempre aiutarsi a vicenda secondo le regole del fairplay, pena la squalifica.



1.7.9 Handler, spettatori e commissari possono aiutare i team unicamente toccando e, se necessario, bloccando i mezzi, senza interferire con la gestione dei cani, salvo in caso di pericolo e di cani in fuga.

1.7.10 Nessuno può incitare i cani ad esclusione del musher.

1.7.11 Qualsiasi cane o team in fuga rappresenta sempre una situazione di emergenza.

1.7.12 Il musher di un team in fuga deve provare a recuperare i propri cani il più velocemente possibile ed è obbligato ad accettare qualsiasi aiuto da altri musher, incluso un passaggio sulla slitta.

1.7.13 Tutte le persone presenti lungo il percorso sono incoraggiate a tentare di recuperare un team o un cane in fuga.

1.7.14 In caso di incroci o tratti con doppio senso di marcia, la precedenza è sempre del team in discesa, mentre su terreno piatto viene stabilito in modo insindacabile dal Race Marshal e dai commissari.

1.7.15 Un team che voglia sorpassare un altro team può chiedere strada gridando la parola “TRAIL” una volta giunto ad almeno 15 metri di distanza dal team da superare. In questo caso il team superato deve rallentare e portarsi, per quanto possibile, a lato del percorso, agevolando il sorpasso.

1.7.16 Un team che voglia soprassare un altro team può chiedere tramite il comando “STOP TRAIL” che il team sorpassato si fermi completamente. Il team così sorpassato non può superare nuovamente per almeno due (2) minuti o ottocento (800) metri.

1.7.17 Se il sorpasso avviene per altre cause non si applicano gli intervalli.

1.7.18 Team in lotta tra loro devono comunque mantenere tra loro almeno una distanza doppia rispetto alla lunghezza del proprio team. Questi limiti non si applicano agli ultimi ottocento (800) metri del percorso. In questo fase anche i comandi “TRAIL” e “STOP TRAIL” non si applicano.

1.8 Condizione dei Team

1.8.1 Ogni musher è responsabile della propria condotta, di quella dei propri cani, e di quella dei suoi handler. Il fairplay sportivo deve sempre prevalere.

1.8.2 Se il Race Marshal ritiene che un musher stia agendo contro il fairplay sportivo può squalificarlo dall'evento.

1.8.3 Qualsiasi tipo di abuso verso i cani è severamente vietato, pena la squalifica. In casi di particolare gravità la commissione può proporre anche la squalifica a tempo, valida relativamente ad eventi futuri.

1.9 Violazione delle regole

1.9.1 I commissari di percorso devono riportare al Race Marshall qualsiasi violazione entro e non oltre 30 minuti dal termine della gara.



1.9.2 Un musher che voglia segnalare il comportamento scorretto di un altro concorrente deve farlo verbalmente appena giunto all'arrivo e compilare il modulo fornito dall'organizzazione, consegnandolo al Race Marshal entro e non oltre un (1) ora dal suo arrivo al traguardo.

1.9.3 Il musher che intenda fare una segnalazione e che, duante un report verbale, non si attenga alle buone norme del senso comune può essere penalizzato o squalificato.

1.9.4 Qualsiasi persona implicata in una segnalazione deve essere ascoltata dal Race Marshal prima che questo prenda qualsiasi decisione.

1.10 Azioni disciplinari

1.10.1 Qualsiasi violazione del presente regolamento può essere punita, a seconda della gravità, con un avviso verbale, un warning o una squalifica. Non sono ammesse altre sanzioni, ad eccezione della squalifica prolungata in caso di maltrattamento animale.

1.10.2 Un musher che riceva tre (3) warning viene squalificato.

1.10.3 La squalifica del musher comporta la squalifica del team e viceversa. La squalifica di un cane non comporta mai la squalifica del team o del musher.

1.10.4 Qualsiasi sanzione deve essere annunciata prima della pubblicazione della classifica, parziale o finale, e deve essere chiaramente indicata sulla classifica.

1.10.5 Sanzioni che influenzino la partenza di un concorrente devono essere comunicate almeno 2 ore prima della partenza del concorrente stesso.

CAPITOLO 2 – Regole specifiche di disciplina: Sprint

2.1 Classi Sprint

2.1.1 Classe Unlimited: non meno di 9 cani alla partenza, non meno di 8 cani nelle fasi successive.

2.1.2 Classe 8 Cani: non meno di 7 cani alla partenza, non meno di 6 cani nelle fasi successive. Non più di 8 cani.

2.1.3 Classe 6 Cani: non meno di 5 cani alla partenza, non meno di 4 cani nelle fasi successive. Non più di 6 cani.

2.1.3 Classe 4 Cani: non meno di 3 cani alla partenza e nelle fasi successive. Non più di 4 cani.

2.1.4 Classe 2 Cani: non meno e non più di 2 cani in tutte le fasi.

2.1.5 Classe 1 Cane: un solo cane.

2.2 Equipaggiamento

2.2.1 Tutti i cani devono essere legato in fila singola o doppia.

2.2.2 Tutti i cani devono essere assicurati alla squadra mediamente una tug line posteriore e una neckline anteriore.

2.2.3 Una linea di sicurezza deve essere assicurata alle slitte e ai carrelli, ma il collegamento con il musher non deve essere fisso o bloccato.

2.2.4 Le slitte devono essere munite di una sacca abbastanza capiente da contenere un cane infortunato.

2.2.5 Le slitte con team di almeno (6) cani devono utilizzare almeno due (2) ancore.

2.2.6 Il musher di un team con sette (7) o più cani deve avere con se è un coltello con lama pieghevole.

2.2.7 I musher non possono indossare scarpe o altro abbigliamento pericoloso, come scarpe chiodate.

2.3 Regole sul trail

2.3.1 Un musher può condurre la slitta come desidera, anche spingendo o correndo. Non è mai ammesso che il musher corra o guidi il proprio mezzo davanti ai cani. Pena l'immediata squalifica del musher.

2.3.2 Tutti i cani che si presentano alla partenza devono anche completare il percorso, anche se all'interno della sacca di trasporto. Il cane può essere lasciato a un commissario di percorso solo durante gare su terra o in condizioni particolari la cui valutazione spetta al Race Marshall. Eventuali

check point disponibili ad accogliere cani infortunati devono essere comunicati anticipatamente durante il Musher Meeting da parte del Race Marshal. Questi check point saranno gli unici dotati di attrezzatura per ospitare cani in sicurezza.

CAPITOLO 3 – Regole specifiche di disciplina: Skijoring

3.1 Classi

3.1.1 Le gare si svolgono in due categorie, senza distinzione di razza:

- Categoria 1 Cane: tutte le razze, 1 solo cane.
- Categoria 2 Cani: tutte le razze, 2 cani

3.1.2 Possono essere assegnati premi speciali per sotto categorie istituite dal Club.

3.2 Equipaggiamento

3.2.1 L'imbrago deve essere, anche per questa disciplina, un imbrago da lavoro.

3.2.2 I cani devono essere attaccati allo sciatore tramite ammortizzatore e moschettoni apribili.

3.2.3 Non è permesso avere ganci metallici o blocchi statici lungo le linee.

3.2.4 Lungo la linea di attacco deve essere presente almeno uno sgancio rapido facilmente raggiungibile dallo sciatore.

3.2.5 Gli sci non devono essere pericolosi per il cane e non possono avere lamine taglienti.

3.3 Partenza

3.3.1 La putna degli sci rappresenta il punto di partenza.

3.4 Regole sul trail

3.4.1 Lo sciatore non può mai superare il proprio cane. In caso di condotta ripetuta la pena è la squalifica immediata.

3.4.2 Il percorso designato per lo Skijoring deve essere lo stesso della categoria 6 cani.

CAPITOLO 4 – Regole specifiche di disciplina: Medie e Lunghe Distanze

4.1 Classi

4.1.1 La gara si svolge in due classi:

- Classe Unlimited: 7 o più cani in partenza, almeno 6 all'arrivo.
- Classe Limited: da 3 a 6 cani, almeno 3 all'arrivo.

4.2 Equipaggiamento

4.2.1 L'equipaggiamento base è lo stesso previsto per le classi di Sprint.

4.2.2 Viene richiesta l'aggiunta di un kit di emergenza, contenente:

- Un kit medico per cani e musher.
- Un coltello con lama pieghevole.
- Un (1) set di booties per ogni cane.
- Un set aggiuntivo di equipaggiamento standard (imbrago, collari...).

4.3 Regole sul trail

4.3.1 Tutte le regole già esposte fino a questo momento si applicano anche per le classi di Media e Lunga Distanza.

4.3.2 Un team squalificato deve comunque portare a termine il percorso lungo il tracciato previsto, dando sempre il diritto di precedenza a tutti gli altri team.

4.3.3 Un team che intenda ritirarsi durante il percorso deve comunicarlo al primo commissario disponibile.

4.3.4 Un team che non sia in grado di terminare il percorso deve uscire dal percorso il più velocemente possibile. Il musher deve mettere in sicurezza i cani e poi cercare aiuto.

4.4 Arrivo

4.4.1 Se un team sbaglia strada o perde tempo per altri motivi, questo tempo viene conteggiato senza sconti nella classifica.

CAPITOLO 5 – Regole amministrative

5.1 Amministrazione

5.1.1 L'incarico assegnato ad enti terzi per la preparazione dell'evento e del percorso non esaurisce la responsabilità dell'organizzazione.

5.1.2 L'organizzazione deve provvedere a posizionare lungo il percorso un numero adeguato di commissari.

5.1.3 Il Race Marshall, il Giudice Cinotecnico e i Commissari devono esercitare le loro funzioni in accordo con le norme indicate nei documenti del Club di Razza. Il club ha il compito di formare e informare adeguatamente queste figure.

5.2 Applicazione delle regole

5.2.1 Applicazione delle regole deve essere esercitata in accordo con il presente regolamento.

5.2.2 Il Race Marshall e il giudice Cinotecnico devono essere riconosciuti e autorizzati da ENCI e/o da FCI.

5.2.3 I commissari possono essere indicati dal Club di Razza in accordo con il Race Marshal.

5.2.4 Il Race Marshal ha potere decisionale unico e incontestabile sugli eventi della gara, tranne quelli della classe in cui partecipa, per la quale deve individuare un sostituto.

5.2.4 Il Race Marshal può partecipare alla gara ma non concorrere per titoli diversi dal Trofeo CIRN.

5.2.5 Il Giudice Cinotecnico ha potere decisionale unico e incontestabile sull'ammissibilità dei cani alla gara

5.3 Iscrizioni

5.3.1 Le iscrizioni sono aperte a tutti, e la loro apertura viene comunicata con sufficiente anticipo sui canali ufficiali.

5.3.2 I concorrenti che non sono tesserati presso il Club di Razza devono provvedere ad una propria assicurazione, il cui certificato deve essere mostrato al momento della registrazione sul posto.

5.4 Norme veterinarie

5.4.1 Tutti i cani, senza eccezioni, devono essere sottoposti a visita veterinaria sul posto, da un veterinario autorizzato dall'organizzazione.

5.4.2 Cani che mostrino aggressività o che non possono essere visitati vengono squalificati senza eccezioni.



5.4.3 Tutti i cani devono essere dotati di libretto sanitario o passaporto, pedigree e vaccinazioni contro cimurro, epatite, parainfluenza e parvovirosi (CEPPi) e Leptosirosi. I cani provenienti dall'estero devono essere vaccinati contro la rabbia. Si consiglia la vaccinazione contro la tosse dei canili e una sverminazione entro l'anno contro echinococco.

5.4.4 Qualsiasi cane che mostri i sintomi di una malattia contagiosa, a insindacabile giudizio del veterinario, deve essere immediatamente squalificato e l'intero team deve immediatamente abbandonare l'area di gara.

5.5 Regole di gara

5.5.1 Ogni cane deve essere identificato a mezzo di microchip o tatuaggio all'arrivo di ogni manche.

5.5.2 Gli intervalli di partenza devono essere decisi dall'organizzazione garantendo la massima sicurezza per musher e cani.

5.5.3 L'ordine di partenza della prima manche viene stabilito mediante ordine alfabetico dei partecipanti, mantenendo la divisione in gruppi e classi. Nel caso si renda necessario un sorteggio, il sorteggio non deve avvenire pubblicamente.

5.5.4 L'ordine di partenza della manche successive viene stilato in base al tempo complessivo delle manche precedenti. Il team con tempo minore parte prima. L'organizzazione può alterare questo ordine se necessario per garantire la sicurezza.

5.5.5 In caso di tempi uguali, parte prima il team che nella manche precedente era partito dopo.

5.5.6 Perché una gara sia considerata valida per l'assegnazione dei titoli devono essere presenti almeno tre concorrenti nella classe. Il Trofeo CIRN, invece, è valido anche per classi che non raggiungano questi requisiti.

5.6 Classifica Finale

5.6.1 Il team con il tempo complessivo minore viene dichiarato vincitore.

5.6.2 Team con tempi uguali vengono considerati alla pari.

5.6.3 Il team che segue in classifica dei team considerati alla pari viene considerato posizionato dopo un numero di posizioni equivalente ai team in parità.

5.7 Percorso

5.7.1 Il percorso deve essere sicuro per tutti i partecipanti e per tutti i cani. Particolare attenzione deve essere riposta nella messa in sicurezza di curve e strettoie. Tutto il percorso deve essere costruito tenendo come riferimento i team più lunghi.



5.7.2 Il percorso non dovrebbe mai contenere incroci o doppi passaggi sul medesimo tratto. Se ciò non è possibile, questi tratti devono comunque essere limitati e adeguatamente presidiati da un commissario.

5.7.3 Il percorso deve prevedere aree sufficientemente larghe per effettuare sorpassi in sicurezza.

5.7.4 Eventuali aree pericolose o con ostacoli devono essere adeguatamente protette.

5.7.5 Nei limiti del possibile, il percorso non deve attraversare strade. Se questo non è possibile, l'organizzazione deve provvedere sufficiente assistenza perché il tutto si svolga in sicurezza.

5.7.6 Le barriere che delimitano l'imbutto di partenza devono essere costruite in modo tale da consentire l'uscita di una squadra con problemi.

5.7.7 Linea di partenza e di arrivo devono essere chiaramente visibili.

5.7.8 La lunghezza del percorso è soggetta ai criteri indicati nel regolamento generale.

5.8 Altro

5.8.1 Tutte le informazioni relative alla gara vengono comunicate in via ufficiale al musher meeting che deve svolgersi un'ora prima dell'inizio della gara. Il musher meeting è l'unica e sola fonte di informazioni ufficiali. Il musher meeting è obbligatorio.

5.9 Segnaletica

5.9.1 Il percorso deve essere sempre segnalato in modo efficace. I cartelli devono essere visibili anche dalla distanza e devono essere di forma rotonda, triangolare o quadrata.

5.9.2 Solo una delle due facce di ciascun cartello deve contenere indicazioni.

5.9.3 I cartelli devono essere posti un (1) metro al di fuori del percorso, e devono essere costituiti di materiale non pericoloso.

5.9.4 I cartelli devono essere posizionati cinquanta (50) metri prima del punto di interesse.

5.9.5 I cartelli che si riferiscono a categorie specifiche devono contenere al loro interno la sigla della categoria in colore nero.

5.9.6 Le informazioni sulla distanza possono essere aggiunte con cartelli a sfondo bianco e scritta nera, da posizionare sopra cartelli blu di conferma.

5.9.7 Cartelli circolari rossi vengono utilizzati per segnalare curve e intersezioni, e devono essere posizionati dal lato della curva.

5.9.8 Cartelli triangolari gialli segnalano generiche situazioni di pericolo. Due cartelli su ciascun lato del percorso segnalano pericoli lungo il percorso. Un cartello posizionato insieme a un cartello circolare rosso segnala un pericolo in concomitanza della curva. Due cartelli triangolari gialli sovrapposti segnalano l'inizio di un tratto pericoloso e duraturo, la fine del tratto è indicata da un cartello giallo barrato di rosso. Tre cartelli triangolari gialli sovrapposti indicano l'inizio di un lungo

tratto pericoloso con divieto di sorpasso, la fine del tratto è indicata con un cartello giallo barrato di rosso.

5.9.9 Cartelli quadrati blu indicano la conferma di essere sul percorso corretto e devono essere posizionati almeno venti (20) metri dopo il punto di interesse. Se riferiti a una categoria specifica devono riportare la sigla della categoria.

5.9.10 In caso di intersezioni particolarmente difficili è possibile apporre dei blocchi al percorso.

CAPITOLO 6 – Linee guida per l'applicazione delle regole

6.1 Generale

6.1.1 Le azioni disciplinari intraprese come sanzione verso un musher o un team possono essere l'avviso verbale, il warning o la squalifica. Il warning prevede una penalità da 15 a 30 secondi, a discrezione del Race Marshal.

6.1.2 Un commissario che venga a conoscenza di un'infrazione non può arbitrariamente decidere di non riportare l'accaduto al Race Marshal.

6.1.3 Qualsiasi azione disciplinare deve essere registrata sul registro di gara. Qualsiasi azione disciplinare deve essere notificata al musher per iscritto tramite apposito modello fornito dall'organizzazione, indicando il codice dell'infrazione.

6.1.4 Avvisi verbali e warning possono essere assegnate dal Race Marshal. La squalifica deve essere votata dal 51% dei commissari più il Race Marshal.

6.2 Avvisi verbali e Warning

6.2.1 L'avviso verbale è la sanzione più leggera, e può essere comminata quando una violazione di lieve entità del regolamento non porta vantaggi a chi la commette o svantaggi agli altri concorrenti.

6.2.3 Il warning può essere assegnato in caso di condotta ripetuta o in caso di azioni che arrechino ingiusto vantaggio al musher o uno svantaggio agli altri concorrenti.

6.2.4 Il musher che riceva tre (3) warning è squalificato.

6.3 Squalifica

6.3.1 La squalifica viene comminata solo per fatti gravi e se il 51% dei commissari vota a favore. I motivi che determinano squalifica sono:

- Rifiuto di controllo antidoping.
- Ritardo per due volte consecutive alla partenza.
- Uso di mezzi e tecniche scorretti durante la gara.
- Maltrattamento verso i cani.
- Azioni contrarie allo spirito dello sport.

6.4 Altre misure

6.4.1 Un team che si muova dalla partenza prima del tempo previsto per l'inizio della sua manche non viene sanzionato se l'azione non è volontaria, e il suo tempo complessivo deve essere corretto tenendo conto della partenza anticipata.

CAPITOLO 7 – Giuria

7.1 Generale

7.1.1 Il Race Marshal, i Commissari di Percorso e il Giudice Morfologico devono essere selezionati dall'organizzazione.

7.1.2 La Commissione Tecnica è composta dal Race Marshall, da un tecnico dell'organizzazione e da un tecnico e da un tecnico del club. Si intende per “tecnico” una figura con comprovata esperienza in materia di sleddog.