

REGOLAMENTO TREIBBALL



Le gare ed i corsi sono aperti a cani di ogni razza, anche mista, sesso ed età.

Le gare Treibball FIDASC sono composte da due livelli, Junior e Senior. Tutti i cani iniziano dal Livello Junior e per passare al livello successivo devono ottenere un certo numero di punti come stabilito dal presente regolamento; **tuttavia, per chi gareggia anche nel circuito CSEN, dovranno essere rispettate le seguenti suddivisioni: Advanced e Champion di Standard e Veterani dovranno gareggiare in Senior, tutti gli altri inizieranno dal livello Junior. Anche i passaggi di livello seguiranno le precedenti regole.**

➤ **Conduttori:**

A partire dai 5 anni di età.

N.B. Un cane con più conduttori può gareggiare ma SOLO in due livelli diversi.

➤ **Cani:**

A partire dai 12 mesi di età.

LIVELLI

➤ **LIVELLI:**

- **Junior**
- **Senior**

➤ **TAGLIE CANI**

- **Grande:** altezza al garrese di almeno 40 cm (dai 40,00 cm compresi in su)
- **Piccola:** altezza al garrese inferiore ai 40 cm (fino a 39,99 cm)

CAMPO GARA

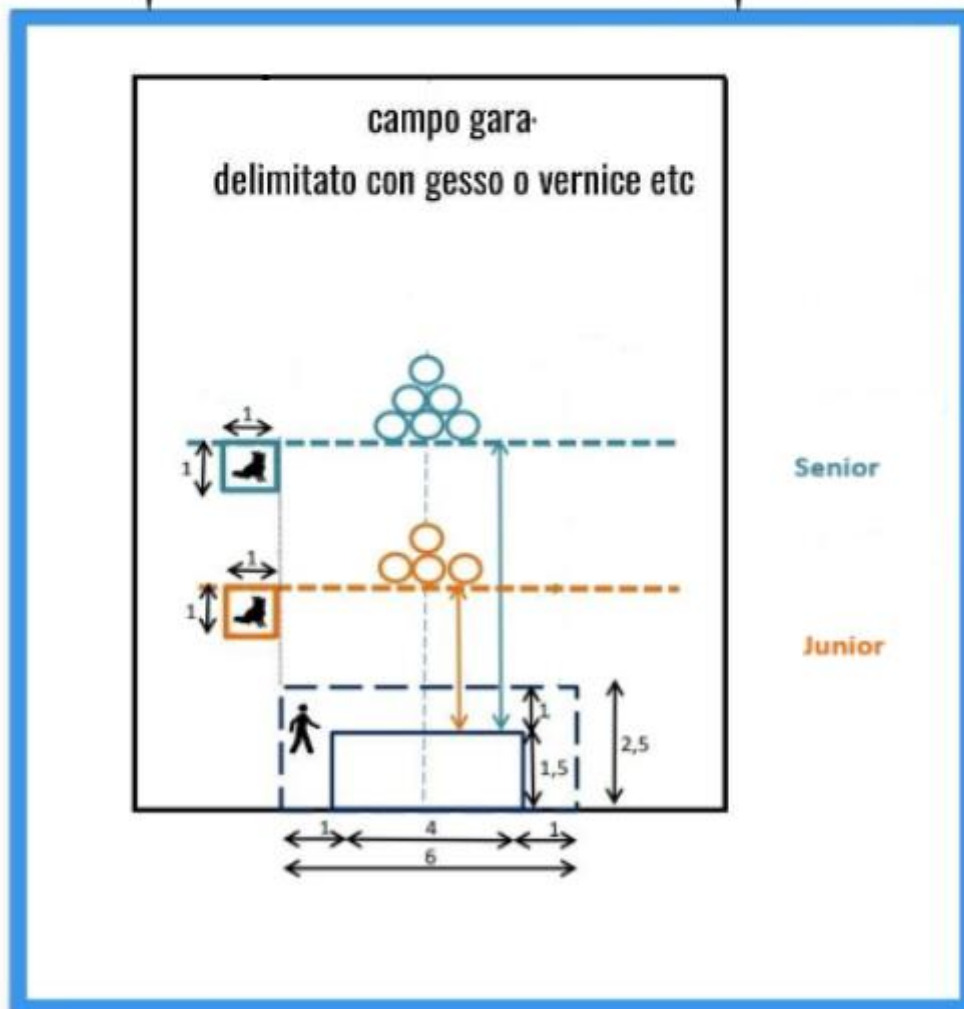
➤ **DIMENSIONI**

- **Campo taglia grande:** 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- **Campo taglia piccola:** 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza

Le dimensioni di cui sopra devono essere tracciate tramite gesso o vernice bio o farina, filo o nastro al fine di poter verificare l'eventuale uscita delle palle e del cane dal campo in caso di errore per calcolare le penalità.

Il campo da gioco (15 x 22 taglia grande o 12 x 15 taglia piccola) deve quindi essere inserito in un'area idonea a garantire le condizioni di sicurezza di cane e conduttore, la stessa area dovrà essere delimitata da transenne o rete etc. in modo da impedire agli spettatori di interferire con la zona di gioco prima o durante la prova. Ovviamente i due campi sia per taglia grande che per taglia piccola potranno essere disegnati entrambi all'interno della stessa area recintata. La superficie di gioco deve essere idonea a garantire le condizioni di sicurezza per cane e conduttore (antiscivolo, senza asperità, ...).

il campo gara deve essere
inserito e disegnato all' interno
di un campo recintato con rete
o transenne
ANTI PUBBLICO



STRUTTURA ARBITRALE

La struttura arbitrale è costituita dal direttore di gara, dall'assistente di campo con funzione di addetto al cronometro e da un direttore sportivo con ruolo di supporto al direttore di gara.

➤ **DIRETTORE DI GARA**

Il Direttore di Gara deve aver conseguito il titolo secondo le vigenti norme FIDASC.

Possono essere presenti più direttori di gara a discrezione dell'organizzazione al fine di garantire lo svolgimento delle competizioni in maniera scorrevole.

N.B.: un Direttore di gara può partecipare attivamente ad una gara ma **SOLAMENTE** in un Livello diverso da quello per cui è stato chiamato a giudicare

Il direttore di gara può controllare in qualsiasi momento della competizione ogni cane per verificare infortuni, stati di debolezza o qualsiasi malessere che possa rendere rischiosa la sua partecipazione e può quindi ammetterlo o escluderlo dalla gara se ritiene che le sue condizioni (fisiche e psicologiche) non siano idonee.

Il direttore di gara può fermare una partita e fare uscire il binomio dal campo qualora creda che il cane:

- sia sotto stress psico- fisico;
- potrebbe essere "danneggiato" se proseguisse la gara.

o qualora valuti eccessiva la pressione sia verbale che fisica esercitata dal conduttore sul cane.

Il giudizio del direttore di gara è inappellabile.

• **Compiti del Direttore di gara:**

- Dare il permesso al binomio per l'ingresso in campo.
- Dare il segnale di inizio partita con un fischio o, su casi particolarmente sensibili, qualsiasi altro suono stabilito prima dell'inizio della competizione.
- Controllare che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione e che svolga la gara senza irregolarità.

➤ **ASSISTENTE DI CAMPO (con funzione di addetto al cronometro)**

Si occupa del cronometraggio ufficiale.

Il cronometraggio inizia al segnale di inizio partita e termina al segnale di fine partita, dati entrambi dal Direttore di gara, oppure allo scadere del tempo massimo di 7 minuti ed in quest'ultimo caso sarà l'Assistente di Campo (con funzione di addetto al cronometro) a segnalare con fischio o altro segnale la fine della partita.

In caso il cane dovesse lasciare la zona di partenza prima del fischio del Direttore di gara partirà anche il cronometraggio.

➤ **DIRETTORE SPORTIVO (con ruolo di supporto al Direttore di Gara)**

L'aiuto del direttore di gara deve essere o un tecnico o una persona adeguatamente istruita e si occupa di registrare: bonus e penalità riscontrate dal Direttore di gara e tempi di gara riportati dall'Assistente di Campo (con funzione di addetto al cronometro).

Possono essere presenti più aiuto-direttori di gara a discrezione dell'organizzazione al fine di garantire lo svolgimento delle competizioni in maniera scorrevole.

STRUTTURA DEL GIOCO

➤ SCOPO DEL GIOCO

Far portare al cane tutte le palle in porta (obiettivo) nel minor tempo possibile senza prendere penalità e guadagnando i bonus.

➤ PRINCIPALI REGOLE DI GIOCO

Il cane deve spingere le palle in porta utilizzando corpo, spalle, zampe e muso.

Il cane può utilizzare la bocca aperta (ma non gli è consentito morderli e/o bucarli) e le zampe (senza metterle sopra le palle per spingere e condurre i palloni).

Il conduttore deve dirigere il cane rimanendo nella zona di conduzione, non può esercitare pressione, né fisica né psicologica sul cane e può premiare il cane SOLO all'interno della zona di conduzione e solamente a gara iniziata (cioè dopo il fischio del direttore di gara). Nel caso in cui premiasse il cane prima del fischio iniziale il binomio sarà eliminato. I comandi possono essere ripetuti.

Nel caso in cui una palla si trovi al confine della limitazione del campo di gioco e/o troppo lontano, per cui secondo il conduttore potrebbe risultare motivo di squalifica o difficoltà eccessiva per il proprio cane, può liberamente decidere di non prendere una o più palle ritenute (a suo giudizio) di difficile recupero sapendo che oltre alla penalità di tempo complessivo della partita di 7 minuti.

Verranno, inoltre, assegnate le seguenti penalità:

1° palla = 1 punto

2° palla = 2 punti

3° palla = 3 punti

4° palla = 4 punti

5° palla = 5 punti

6° palla = 6 punti

7° palla = 7 punti

oltre ovviamente ad altri eventuali errori commessi.

Ogni gara è costituita da 2 partite e la classifica finale della gara è stilata sulla base della somma del punteggio ottenuto nelle due partite.

➤ DURATA DEL GIOCO

Ogni partita deve concludersi entro un tempo massimo di 7 minuti.

Il cronometraggio inizia al segnale del direttore di gara (fischio o altro segnale stabilito in precedenza) oppure in caso il cane lasci prima la zona di partenza, e termina al segnale di fine partita quando i palloni riportati si trovano in porta e/o il cane sia stato messo nella posizione di terra all'interno della zona di conduzione o del Assistente di Campo (con funzione di addetto al cronometro) in caso si arrivi al tempo massimo previsto.

➤ **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Al "via libera" del direttore di gara il conduttore entrerà in campo e porterà il cane alla zona di partenza dove deve rimanere, seduto o nella posizione terra o in piedi, e poi si posizionerà nella zona di conduzione.

Una volta che cane e conduttore sono nelle rispettive posizioni, il direttore di gara può dare il segnale di inizio partita.

Il conduttore deve posizionarsi con le mani lungo i fianchi fino a quando il Direttore di Gara non darà il segnale di inizio partita, tranne nel livello Junior, in cui invece potrà mantenere la mano con il segnale "resta".

Dopo il segnale di inizio partita, il conduttore invierà il cane dalla zona di partenza alle palle (preferibilmente dietro alla palla di picco).

La partita termina quando tutti i palloni si troveranno in porta e il cane e si è messo nella posizione di terra nella zona di conduzione accanto o di fronte al conduttore oppure quando è trascorso il tempo massimo di 7 minuti.

Il termine della partita è segnalato dal Direttore di gara (o dall'Assistente di Campo (con funzione di addetto al cronometro) se superato il tempo massimo).

ZONE DI GIOCO

➤ **PORTA/OBIETTIVO**

Zona in cui il cane deve portare i palloni.

Deve avere una profondità di 1,5 metri ed una lunghezza di 4 metri.

È possibile delimitare la zona anteriore della porta con una linea in gesso, vernice spray o altro in modo da facilitare l'identificazione della zona a Direttore di gara e conduttori.

La porta può essere costituita da una struttura con rete in plastica o corda che permetta di contenere tutti i palloni.

La porta fa parte della zona di conduzione e quindi il conduttore può entrarci.

➤ **ZONA DI CONDUZIONE**

È la zona in cui il conduttore deve rimanere per tutta la durata del gioco ed include anche la porta.

Si estende davanti e lateralmente alla porta 1 metro per formare una zona di dimensioni totali di 2,5 m di profondità per 6 metri di lunghezza.

Per delimitare tale zona possono essere utilizzati nastro, gesso o altre soluzioni che però non devono inficiare lo svolgimento del gioco.

Se la palla:

- rimbalza fuori dalla porta, ma rimane all'interno della zona di conduzione il conduttore può raccogliere la palla e metterla di nuovo in porta

- esce dalla zona di conduzione il cane deve riprendere la palla e guidarla di nuovo nella zona di conduzione.

➤ **Posizione del conduttore**

Il conduttore deve rimanere all'interno della zona di conduzione per tutta la durata del gioco.

Si può spostare liberamente all'interno della zona, compresa l'area della porta, per dirigere il cane, ma non può uscirvi. Il conduttore può utilizzare il braccio di invio alle palle anche se fuoriesce dalla linea della zona di conduzione ma deve restare con i piedi all'interno (se esce anche solo con una parte di piede scatta la penalità, se fuoriesce con tutti e due scatta l'eliminazione). Il Conduttore **NON PUO'** fuoriuscire con il braccio e/o un piede per recuperare le palle da mettere in porta (in tal caso scatta la penalità)

Il conduttore può utilizzare "premi" all'interno della zona di conduzione per premiare il cane una volta riportata una palla, ma non può usarli come esca per mantenere il cane nella zona di conduzione o per metterlo a terra al termine della partita. I premi non devono cadere per terra (pena eliminazione del binomio).

Al conduttore è sempre permesso parlare e utilizzare comandi gestuali, anche ripetuti.

Il conduttore non può bloccare o deviare volontariamente qualsiasi palla che stia entrando in porta e in caso questo avvenga per ogni palla bloccata o deviata volontariamente sarà assegnato 1 punto di penalità.

➤ **ZONA DI PARTENZA**

Area di 1x1 m delimitata con nastro, gesso o altro metodo che la renda visibile ai Direttori di Gara e al conduttore.

La zona di partenza si traccia in corrispondenza dell'angolo sinistro della zona di conduzione fino al raggiungimento della linea di fronte a questo punto l'area di partenza si estende un metro verso sinistra e un metro sotto la linea di fronte dei palloni (vedi disegno).

I cani devono essere posizionati all'interno di tale area per poter dare inizio al gioco (è ammesso solo che la coda resti fuori)

Solo i cani di taglia grande/gigante (il cui corpo è troppo "grande" per rimanere completamente all'interno della zona di partenza) possono avere solo le zampe anteriori all'interno della zona di partenza.

Se il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata, prenderà 3 punti di penalità.

LE PALLE

➤ **DIMENSIONI E MATERIALE**

- **Taglia Grande:** da 45 cm 85 cm
- **Taglia Piccola:** da 25 a 45 cm

Le palle devono essere di formato adatto per ogni cane presentando un diametro simile all'altezza del cane alla spalla (possono essere più grandi a discrezione del conduttore).

In caso i cani siano di dimensioni "particolari" (cani molto piccoli o giganti) sarà compito del conduttore chiedere all'organizzazione della gara se sono presenti palloni di dimensione adeguata al proprio cane ed eventualmente fornire i palloni adatti.

I conduttori che vorranno utilizzare i propri palloni dovranno comunicarlo preventivamente all'organizzazione ed indicarne le dimensioni.

Le palle devono essere di colori diversi oppure, se di colore uguale, chiaramente contrassegnate per poterle identificare.

Le palle devono essere di materiale durevole (tipo palle da pilates o ginnastica) . Non possono essere utilizzati palloncini, palle da spiaggia o simili.

➤ **POSIZIONAMENTO**

I palloni sono posizionati a formare un triangolo il cui vertice è posizionato dalla parte opposta rispetto alla porta.

La palla situata al vertice del triangolo è detta *palla di picco*, mentre la base del triangolo è detta linea di fronte.

Il numero dei palloni varia a seconda del livello:

- Junior: 4 (3+1)

- Senior: 6 (3+2+1)

BONUS, PENALITA' E SQUALIFICA

Il binomio deve terminare il gioco nel minor tempo possibile.

Il tempo effettivo del gioco è definito dalla durata del gioco, stabilita dal cronometraggio, a cui vanno aggiunti gli eventuali punti di bonus e penalità.

Ogni punto vale 30 secondi che andranno sottratti (bonus) o aggiunti (penalità) al tempo effettivo di gioco.

La classifica è stilata sulla base della somma del punteggio delle due partite totale calcolato sul tempo totale comprensivo di bonus e penalità. (punti prima partita calcolati sulla base del tempo tot comprensivo di bonus e penalità sommato ai punti della seconda partita calcolati sulla base del tempo tot comprensivo di bonus e penalità).

➤ **Punti Bonus – Tempo tolto dal cronometro**

1	Palla di picco come prima palla nel livello Junior
2	L'ordine dei palloni è rispettato nei livelli Senior

➤ **Punti Penalità – Tempo aggiunto dal cronometro**

1	Il cane inizia dalla parte sbagliata dei palloni (passando a destra del conduttore, invece che alla sua sinistra, gira intorno ai palloni passando davanti, ...)
	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio gioco dato dal Direttore di Gara
	Il cane lascia la zona di conduzione durante il riposizionamento delle palle e comunque prima del segnale del Direttore di Gara
	Il cane mette le zampe sulla palla o la morde

	Il conduttore esce dalla zona di conduzione anche solo con una parte del corpo (mano, piede, ...) ma non con il braccio di invio ai palloni
1	Per ogni palla doppia arrivata in porta nel livello Senior
1	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi) solo nel livello Senior
1	Per ogni palla fuori dal campo a fine partita
2	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
3	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
N	Per ogni palla rimasta in campo a fine partita (vedi singole sezioni dei livelli)

➤ **Squalifica**

Stabilita dal Direttore di gara se:

- il cane si comporta aggressivamente nei confronti del direttore di gara;
- il cane buca il pallone con i denti o con le unghie, anche dopo averlo messo in porta;
- il cane evacua in campo durante la gara
- il conduttore fa pressione sul cane per tre volte;
- il conduttore punisce fisicamente il cane;
- il cane non porta nessuna palla in porta;
- i premi cadono al conduttore o al cane all'interno della zona di conduzione;
- il conduttore esce totalmente dall'area di conduzione (ossia con i due piedi) e cerca di condurre il cane al di fuori dell'area stessa (può comunque finire la gara).
- il cane è fuori controllo

Casi non previsti: qualsiasi caso non previsto dal seguente regolamento, è risolto dal direttore di gara.

Il giudizio del direttore di gara non può essere supportato né modificato da dispositivi di acquisizione video o foto.

CLASSIFICA DELLE SINGOLE GARE ORGANIZZATE DAI CLUB

Ogni gara è composta da due partite, per ognuna delle quali, verrà calcolato il tempo di gioco comprensivo di bonus e penalità (dati che verranno riportati su una scheda excel pubblicata e distribuita tramite canali ufficiali). **Ma la CLASSIFICA FINALE sarà data dalla COMBINATA che è calcolata realizzando la somma del tempo delle due partite.**

In caso di parità di punteggio la classifica sarà determinata dal numero delle penalità: il binomio con meno penalità totali di gara prederà in classifica l'altro. In caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione il tempo minore in una delle due partite.

Si potrà entrare in classifica anche se si viene eliminati in una delle due partite. **Alla partita in cui si viene eliminati verrà dato un tempo simbolico di 60 minuti** come risultato a cui si sommerà il tempo dell'altra partita per avere il risultato di gara. Indipendentemente dal risultato ottenuto nella gara, quindi anche se si va a

podio, nella classifica Nazionale, quella gara varrà 0,5 punti. Nel caso si venga eliminate in tutt'e due le partite, non si potrà entrare in nessuna classifica ma resterà valida la partecipazione alla gara.

I fogli delle classifiche dovranno essere compilati online in tempo reale, e gli stessi dovranno essere esposti prima delle premiazioni. Andrà avvertita la segreteria alla email segreteria.treibball.fidasc@gmail.com

➤ **PASSAGGIO DI LIVELLO**

Il passaggio di livello può avvenire al conseguimento del 2° podio indipendentemente dalla classifica (1°, 2° o 3°) con 2 Direttori di gara diversi oppure sarà a discrezione del conduttore ma potrà rimanere solo fino a fine CAMPIONATO dell'anno in corso, dopodiché dovrà passare obbligatoriamente di livello. Qualora invece il binomio decidesse di passare di livello dopo i 2 podi allora avrà diritto a 2 punti di passaggio nel livello superiore Senior.

Laddove il passaggio di livello fosse obbligatorio, è comunque possibile rimanere nell'attuale livello, quindi non effettuare il passaggio, per un ulteriore anno, previa penalità di -16 punti sulla classifica a inizio anno. In caso di passaggio durante l'anno non si riceveranno i 2 punti di bonus.

N.B. nel passaggio di livello i punti resteranno validi quelli conseguiti fino a quel momento e si potrà scegliere il livello in cui gareggiare alla FINALE.

➤ **MODIFICA DATE GARE**

Le A.S.D. organizzatrici che vorranno aggiungere gare al calendario generale (stilato durante il mese di novembre di ogni anno) durante l'anno, dovranno fare richiesta tramite mail, **almeno TRE mesi prima**, in modo tale che la richiesta possa essere vagliata, scrivendo a segreteria.treibball.fidasc@gmail.com.

Inoltre, è correttezza da parte degli organizzatori, comunicare (sempre utilizzando la suddetta mail) anche le gare che non potranno essere svolte regolarmente specificandone la motivazione.

CAMPIONATO ITALIANO

La Classifica del campionato verrà pubblicata online sulla pagina ufficiale Fidasc www.fidasc.it

CAMPIONATO ITALIANO:

Per partecipare al CAMPIONATO ITALIANO bisogna aver partecipato ad almeno 2 gare con un punteggio maggiore o uguale a 1 ciascuna gara, o ad almeno una gara con un punteggio maggiore o uguale a 2, nel livello attuale in cui gareggia (valide anche in altre Regioni).

La FINALE FIDASC si disputerà a fine campionato, tramite questa verrà decretato il CAMPIONE ITALIANO, per singolo livello e taglia.

In questo caso verranno assegnati i seguenti punteggi:

classifica gara	PUNTI
1° classificato	4
2° classificato	3
3° classificato	2
Successivi	1
Eliminato (solo in una manche)	0,5

REGOLE AGGIUNTIVE

- I cani femmina in stato di calore possono partecipare alla gara ma solo alla fine della stessa indipendentemente da livello, taglia e categoria.
- Nelle partite all'aperto, in caso di maltempo il Direttore di gara decide se sospendere o annullare la gara.
- In caso di vento, il Direttore di gara può chiedere all'organizzazione di mettere degli anelli sotto le palle tranne i "puller" (gioco per cani). Se il concorrente è contrario, gli anelli possono essere rimossi, ma se le palle si muovono non può fare contestazioni e il gioco continua.
- Tutti gli atteggiamenti o manipolazioni che il conduttore esercita sul cane con il fine di evitare errori o semplificare il gioco vengono considerate pressioni. Alla terza pressione il binomio viene eliminato. Ad es. Toccare o prendere o sollevare il cane per posizionarlo nella zona di partenza, metterlo a terra con le mani o trattenerlo per evitare che esca dalla zona di conduzione senza averlo inviato.
- Non sono considerate pressioni un tocco casuale o una carezza data come premio, anche a fine partita.
- Il cane può gareggiare con o senza collare fisso. Non sono ammesse: collari a scorrimento di ogni genere e semistrozzo. E' obbligatorio togliere il guinzaglio una volta portato il cane nella zona di partenza, mettendolo addosso o per terra dove non rechi disturbo alla partita. Il cane non può essere introdotto né uscire dal campo in braccio.
Il cane deve essere sotto controllo pena eliminazione.

- Premi: come da regolamento il premio non può essere dato dall'entrata del recinto fino all'uscita da esso. Può essere utilizzato in area di conduzione come ricompensa e mai per adescare il cane. Il Direttore di Gara osserverà il cane dall'ingresso del recinto.
- Se durante la giornata non è previsto vento, ma c'è una folata di vento e la palla esce dal campo gara si può riposizionare la palla/e nella posizione originaria prima dello spostamento. Se lo spostamento è leggero, il gioco continua.
- Le iscrizioni saranno chiuse 48h prima dell'inizio della gara.

LIVELLI DI GIOCO

LIVELLO JUNIOR

➤ TAGLIA GRANDE:

- **Campo di gara:**

- 4 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 3 a formare la linea di fronte più la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri).
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 5 metri dal limite anteriore della porta.

- **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dal campo al termine della partita.
- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinché il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.
- Per rispettare l'ordine dei palloni e ricevere i punti di bonus, la prima palla spinta e condotta in porta deve essere quella di picco. In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il bonus.
- Per ogni palla rimasta fuori dalla porta e lasciata volontariamente in campo a fine partita verranno assegnate le seguenti penalità:
 - 1° palla = 1 punto
 - 2° palla = 2 punti
 - 3° palla = 3 punti
 - 4° palla = eliminato
- Dopo che ogni palla è stata condotta in porta ed il cane è ancora nella zona di conduzione il conduttore deve comunicare quale sarà la palla successiva.
- Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata riceverà un punto di penalità e potrà di ridichiarare la stessa palla o una diversa.
- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta, riceverà comunque una penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente la palla viola, non la sposta di molto, non è considerata penalità. Il cane non la voleva spingere.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella verde, non è penalità.

- **Bonus:**

2 punti	L'ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie
---------	--

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
2 punti	Per ogni palla non dichiarata prima che il cane esca dalla zona di conduzione
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
	Seconda palla lasciate volontariamente in campo
3 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo

JUNIOR TAGLIA GRANDE

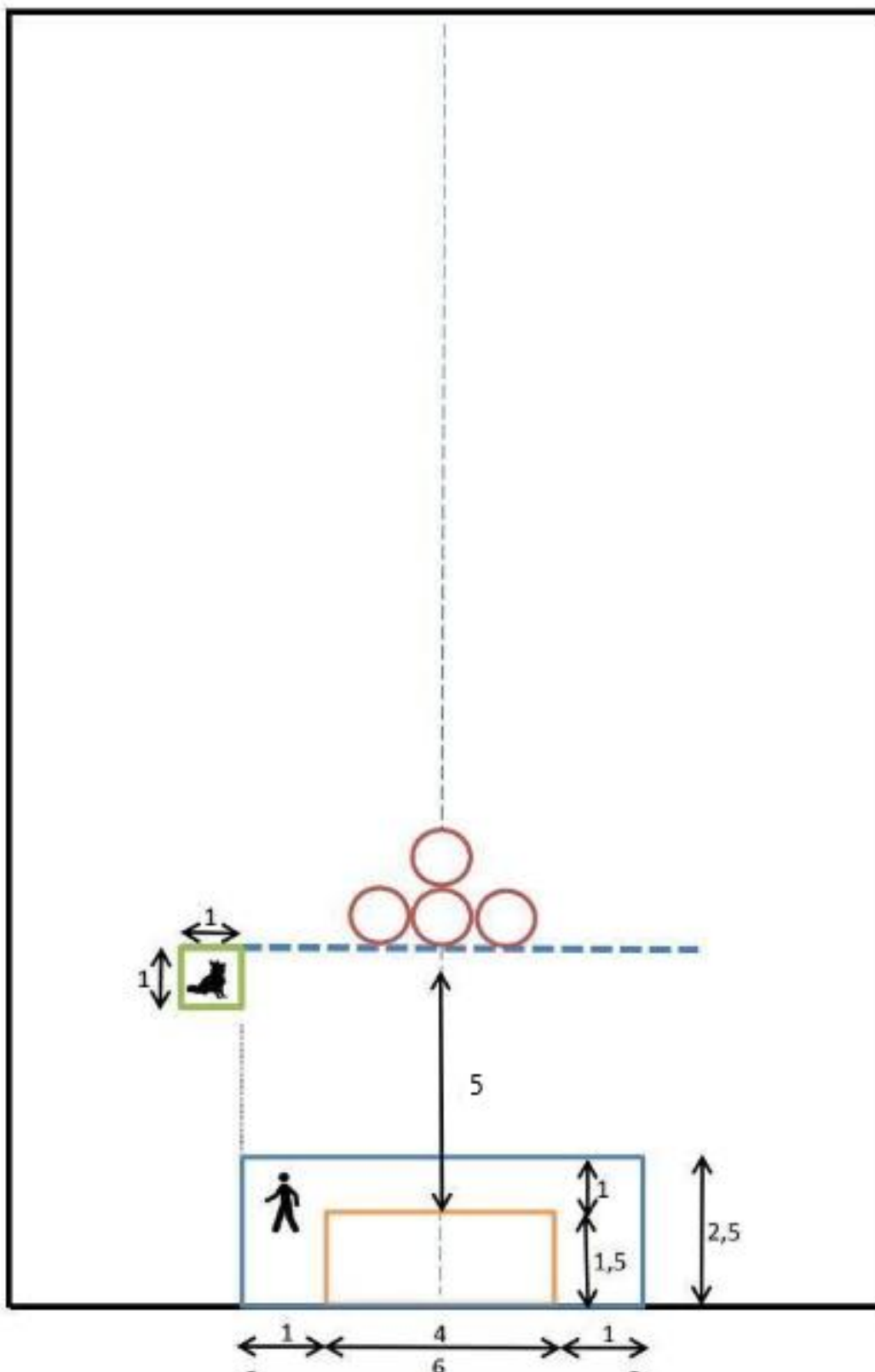
CAMPO 15 X 22 m 4 PALLE (45 - 85 cm)

LINEA DI FRONTE A 5m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



➤ **TAGLIA PICCOLA:**

● **Campo di gara:**

- 4 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 3 a formare la linea di fronte più la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con simboli o numeri)
- campo di 12 metri di larghezza per 15 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 4 metri dal limite anteriore della porta

● **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dal campo al termine della partita.
- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinché il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.
- Per rispettare l'ordine dei palloni e ricevere i punti di bonus, la prima palla spinta e condotta in porta deve essere quella di picco. In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il bonus.
- Per ogni palla rimasta fuori dalla porta e lasciata volontariamente in campo a fine partita verranno assegnate le seguenti penalità:

1° palla = 1 punto

2° palla = 2 punti

3° palla = 3 punti

4° palla = eliminato

- Dopo che ogni palla è stata condotta in porta ed il cane è ancora nella zona di conduzione il conduttore deve comunicare quale sarà la palla successiva.
- Se il conduttore non riesce a far portare la palla dichiarata riceverà un punto di penalità e potrà di ridichiarare la stessa palla o una diversa.
- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta, riceverà comunque una penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente sulla palla viola, non la sposta di molto, non è considerata penalità. Il cane non la voleva spingere.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella verde, non è penalità.

- **Bonus:**

2 punti	L'ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie
---------	--

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
2 punti	Per ogni palla non dichiarata prima che il cane esca dalla zona di conduzione
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
	Seconda palla lasciate volontariamente in campo
3 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo

JUNIOR TAGLIA PICCOLA

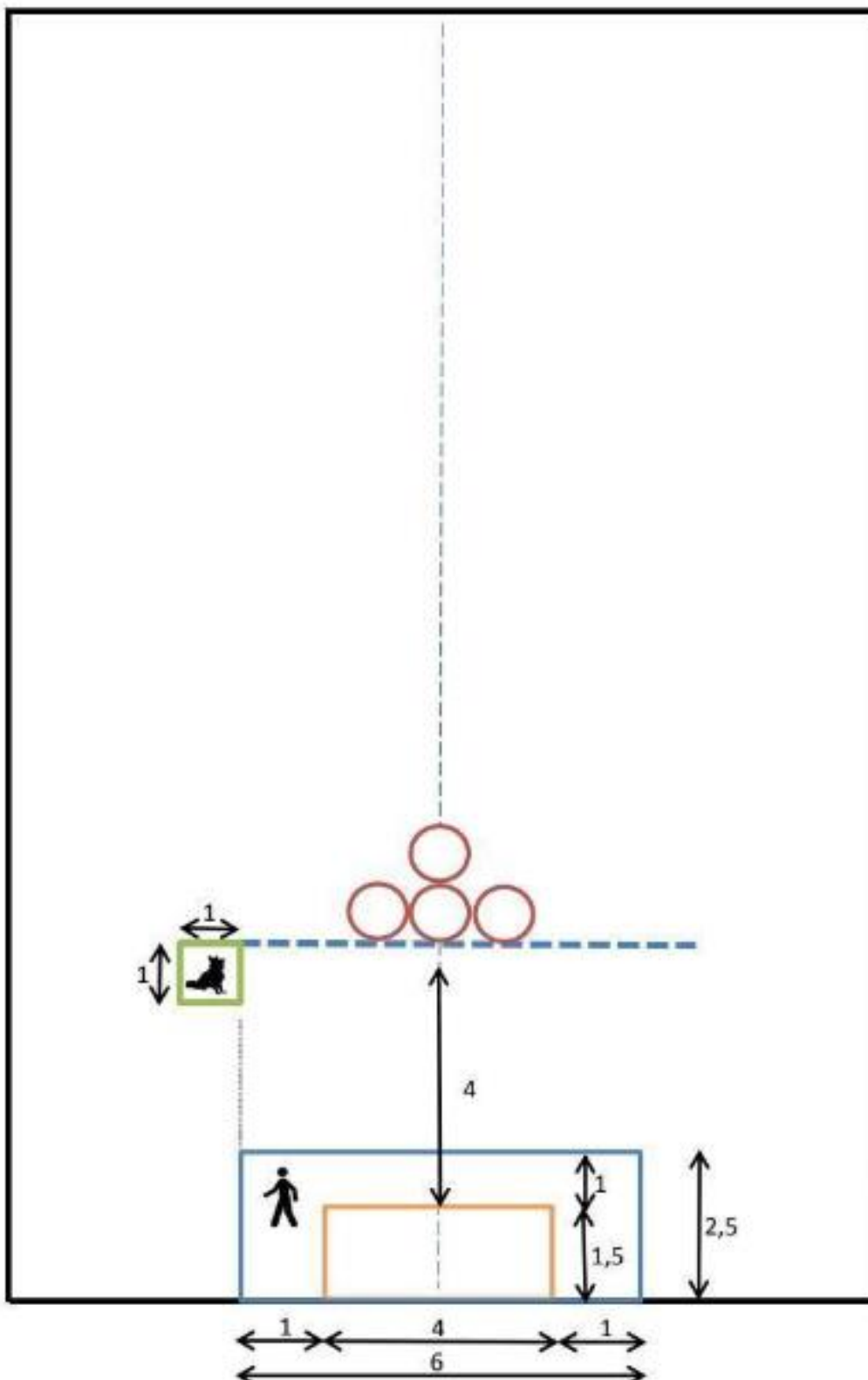
CAMPO 15 X 22 m 4 PALLE (45 - 85 cm)

LINEA DI FRONTE A 4 m DALLA PORTA

PORTA 4 X 1,5 m

ZONA CONDUZIONE 6 X 2,5m

ZONA DI PARTENZA CON LATO INT. ALLINEATO A LATO SX ZONA CONDUZ E LATO SUP SU LINEA DI FRONTE



LIVELLO SENIOR

➤ TAGLIA GRANDE:

● **Campo di gara:**

- 6 palle con formato compreso tra 45 e 85 cm: 3 a formare la linea di fronte, 2 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri)
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 8 metri dal limite anteriore della porta.

● **Svolgimento partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dal campo al termine della partita.
- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinché il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.
- Per rispettare l'ordine dei palloni e ricevere i punti di bonus, la prima palla spinta e condotta in porta deve essere quella di picco. In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il bonus.
- Per ogni palla rimasta fuori dalla porta e lasciata volontariamente in campo a fine partita verranno assegnate le seguenti penalità:
 - 1° palla = 1 punto
 - 2° palla = 2 punti
 - 3° palla = 3 punti
 - 4° palla = 4 punti
 - 5° palla = 5 punti
 - 6° palla = eliminato
- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Direttore di gara prima dell'inizio del gioco e deve essere comunicato a tutti i concorrenti ed eventualmente riportato su un cartello ben visibile a tutti. Il direttore di gara è tenuto a posizionare in egual modo le palle per tutti i concorrenti, anche se una volta spinta la palla di picco, le palle potranno aprirsi per ognuno in maniera diversa. La palla di picco è comunque sempre la prima. Il Direttore di gara è tenuto a dire al concorrente ogni palla da portare, mentre sta portando la palla precedente.

Es: inizia il gioco, il cane porta la palla di picco mentre la sta portando il direttore di gara dice " la palla verde. Il cane non deve lasciare la zona di conduzione prima che il conduttore lo invii sulla palla richiesta. Se il conduttore non riesce a far portare la palla chiamata dal direttore di gara il binomio riceverà un punto di penalità.

- Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente sulla palla viola, non la sposta di molto, non è considerata penalità. Il cane non la voleva spingere.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella vera, non è penalità.

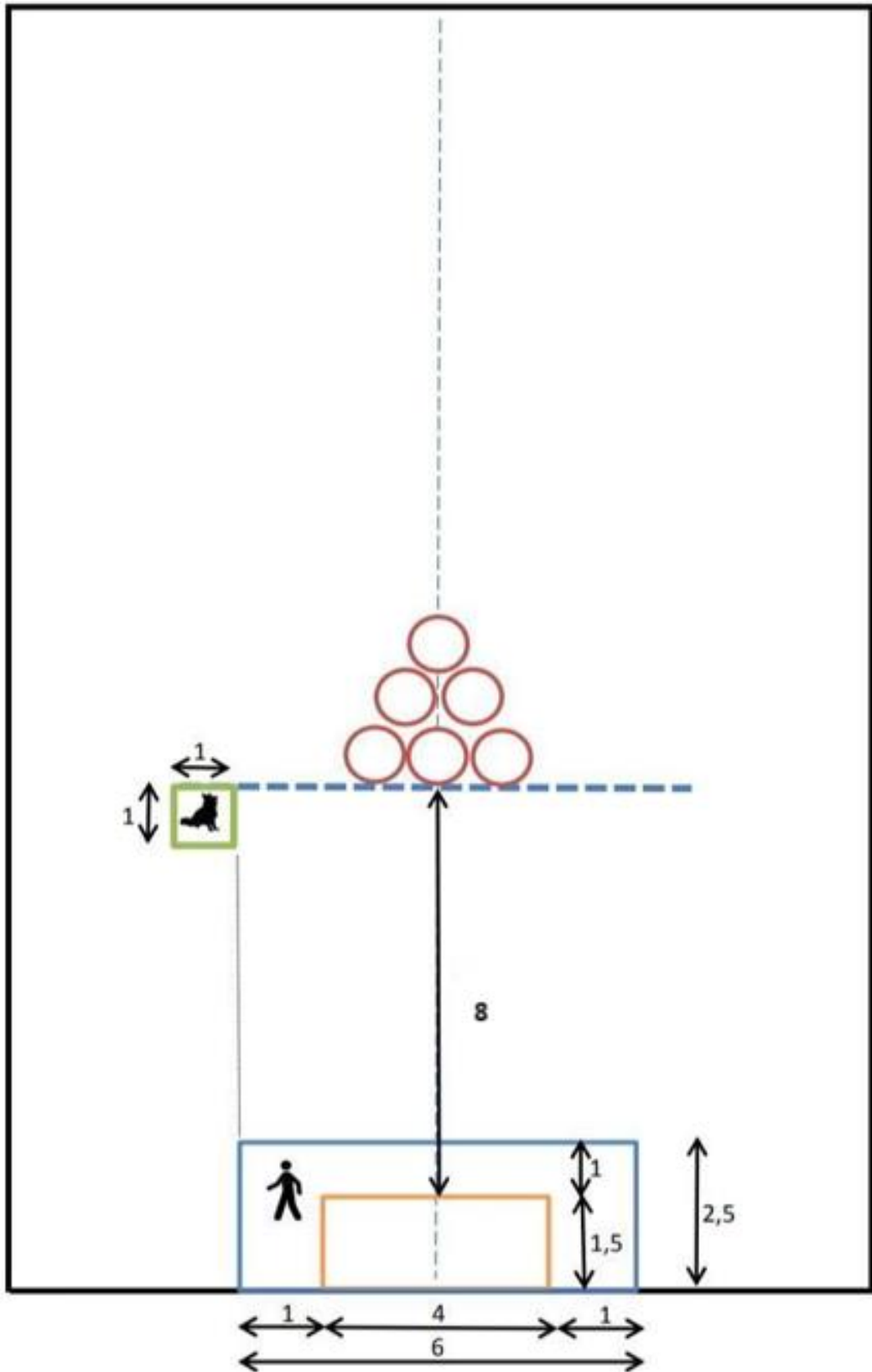
- **Bonus:**

2 punti	L'ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie
---------	--

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conduttore fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
2 punti	Per ogni palla non dichiarata prima che il cane esca dalla zona di conduzione
	Conduttore non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
	Seconda palla lasciata volontariamente in campo
3 punti	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conduttore si trovi all'interno della zona di conduzione
	Il conduttore posiziona il cane nella zona di partenza errata.
4 punti	Terza palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quarta palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quinta palla lasciata volontariamente in campo

SENIOR TAGLIA GRANDE



➤ **TAGLIA PICCOLA:**

● **Campo di gara:**

- 6 palle con formato compreso tra 25 e 45 cm: 3 a formare la linea di fronte, 2 la linea centrale e la palla di picco. Le palle devono essere chiaramente distinguibili (tutte di colore diverso e/o contrassegnate con sigle o numeri)
- campo di 15 metri di larghezza per 22 metri di lunghezza
- linea di fronte dei palloni a 7 metri dal limite anteriore della porta.

● **Svolgimenti partita:**

- Tempo di gioco: 7 minuti.
- Sarà assegnata 1 penalità per ogni palla rimasta fuori dal campo al termine della partita.
- Una volta posizionato il cane nell'area di partenza, e rientrato nella zona di conduzione, il conduttore avrà 10 secondi di tempo per posizionarsi in maniera corretta (mani lungo i fianchi) affinché il direttore di gara possa dare il segnale di inizio partita.
- Per rispettare l'ordine dei palloni e ricevere i punti di bonus, la prima palla spinta e condotta in porta deve essere quella di picco. In caso sia condotta un'altra palla non saranno assegnate penalità, ma nemmeno il bonus.
- Per ogni palla rimasta fuori dalla porta e lasciata volontariamente in campo a fine partita verranno assegnate le seguenti penalità:

1° palla = 1 punto

2° palla = 2 punti

3° palla = 3 punti

4° palla = 4 punti

5° palla = 5 punti

6° palla = eliminato

- Palloni: l'ordine in cui i palloni devono essere condotti in porta è stabilito dal Direttore di gara prima dell'inizio del gioco e deve essere comunicato a tutti i concorrenti ed eventualmente riportato su un cartello ben visibile a tutti. Il direttore di gara è tenuto a posizionare in egual modo le palle per tutti i concorrenti, anche se una volta spinta la palla di picco, le palle potranno aprirsi per ognuno in maniera diversa. La palla di picco è comunque sempre la prima. Il Direttore di gara è tenuto a dire al concorrente ogni palla da portare, mentre sta portando la palla precedente.

Es: inizia il gioco, il cane porta la palla di picco mentre la sta portando il direttore di gara dice "la verde". Il cane non deve lasciare la zona di conduzione prima che il conduttore lo invii sulla palla richiesta. Se il conduttore non riesce a far portare la palla chiamata dal direttore di gara il binomio riceverà un punto di penalità.

Quando il cane viene inviato su una palla non può spingerne intenzionalmente un'altra per poi tornare su quella giusta.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde. Va alla viola e la spinge, con l'intenzione di portarla, il conduttore lo ferma e lo invia su quella giusta. Ha sbagliato a portare la palla, prenderà penalità.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, andando tocca accidentalmente sulla palla viola, non la sposta di molto , non è considerata penalità. Il cane non la voleva spingere.

Es. Il cane viene inviato sulla palla verde, va alla viola, la sposta muovendosi e la sposta di qualche centimetro, viene inviato su quella vera, non è penalità.

- **Bonus:**

2 punti	L'ordine dei palloni è rispettato senza palle doppie
---------	--

- **Penalità:**

1 punto	Il cane esce dalla zona di partenza prima del segnale di inizio partita
	Conducente fuori dalla zona di conduzione con una parte del corpo ma non con il braccio di invio alla palla
	Per ogni palla rimasta fuori dalla porta al raggiungimento del tempo massimo
	Prima palla lasciata volontariamente in campo
	Per ogni palla doppia arrivata in porta
	Per ogni palla non dichiarata prima che il cane esca dalla zona di conduzione
2 punti	Conducente non posizionato correttamente in partenza (mani lungo i fianchi)
	Seconda palla lasciata volontariamente in campo
	Il cane esce dalla zona di partenza prima che il conducente si trovi all'interno della zona di conduzione
3 punti	Il conducente posiziona il cane nella zona di partenza errata.
	Terza palla lasciata volontariamente in campo
4 punti	Quarta palla lasciata volontariamente in campo
5 punti	Quinta palla lasciata volontariamente in campo

SENIOR TAGLIA PICCOLA

